

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

DE LA BANDE DESSINÉE AU THÉÂTRE DE MARIONNETTES :
ADAPTATION, DRAMATURGIE ET MISE EN SCÈNE
DE MAUS D'ART SPIEGELMAN

MÉMOIRE
PRÉSENTÉ COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN THÉÂTRE

PAR
SOPHIE DESLAURIERS

NOVEMBRE 2016

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.03-2015). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

Je remercie mes deux directrices de recherche Marthe Adam et Angela Konrad qui m'ont accompagnée durant ce long processus et qui m'ont soutenue dans la recherche comme dans la création. Merci de m'avoir poussée toujours plus loin dans mes propres exigences.

Je remercie toutes les personnes qui ont participé gracieusement à la création liée à ce mémoire, pour avoir cru en moi et en ce projet. Alex Trahan, Jérémie Desbiens, Alix Mouysset, Ricard Soler-Mallol, Émilie Lessard-Malette, Gabrielle Carrère, Arianne Lamarre, Charlotte Girard, Charlotte Hoffmann et Samuel Carrier qui ont toutes et tous fait un travail remarquable et en qui j'ai une reconnaissance infinie. Merci à Azraëlle Fiset et Amanda Perron pour leur patience dans les diverses tâches d'organisation de la création. J'adresse un immense merci à ceux et celles qui m'ont tant aidée dans la fabrication des marionnettes : merci à Caroline Monast-Landriault, Alix Mouysset, Antonin St-Jean et Sarah Sabourin sans qui les marionnettes n'auraient jamais vu le jour.

Merci à Christine Plouffe et à Olivia Faye pour leurs conseils avisés. Merci à mes parents et à ma sœur qui de loin m'encouragent toujours. Et enfin un grand merci à Antonin St-Jean et Maryse Bédard qui m'ont supportée et encouragée dans les moments de doutes et de questionnements.

TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES FIGURES	vi
RÉSUMÉ.....	vii
INTRODUCTION.....	1
CHAPITRE I	
LA BANDE DESSINÉE, SOURCE D'INSPIRATION POUR LES DRAMATURGIES	
MARIONNETTIQUES.....	6
1. 1. Théâtre de marionnettes et bande dessinée	7
1. 1.1. Définition des dramaturgies marionnettiques	7
1. 1.2. Images et texte : De la bande dessinée au théâtre de marionnettes	11
1. 2. La bande dessinée.....	13
1. 2.1. Définition	13
1. 2.2. Système de la bande dessinée	14
1. 3. MAUS, d'Art Spiegelman	17
1. 3.1. Le roman graphique	17
1. 3.2. Une bande dessinée autobiographique : Contextualisation	19
1. 3.3 Résumé de <i>MAUS</i>	21
CHAPITRE II	
CADRE CONCEPTUEL : VERS UNE ADAPTATION DE LA BANDE DESSINÉE AU	
THÉÂTRE DE MARIONNETTE.....	25
2. 1. Les combinaisons de Scott Mc Cloud	26
2. 2. Procédés dramaturgiques.....	28
2. 2.1. Les ellipses.....	28
2. 2.2 Les cadres	31
2. 2.3. Le découpage	32
2. 2.4. Le verbal	34
2. 3. Dialogue entre la bande dessinée et le théâtre de marionnettes	36

2. 3.1. La remédiation	36
2. 3.2. Les croquis	38
CHAPITRE III	
ANALYSE DE L'ŒUVRE : MAUS, D'ART SPIEGELMAN	40
3. 1. Analyse de <i>MAUS</i>	41
3. 1.1. Un double témoignage, triple temporalité	41
3. 1.2. La polyphonie	43
3. 1.3. Les figures animales de <i>MAUS</i>	44
3. 2. Analyse d'un fragment : les photos de famille (tome II, p. 115-116)	47
3. 3. Représenter l'histoire des camps : de <i>MAUS</i> au théâtre de marionnettes	52
CHAPITRE IV	
PROCESSUS DE CRÉATION I : ADAPTATION ET CONCEPTION.....	55
4. 1. Dramaturgie de l'essai scénique <i>Quand je pense à eux, encore maintenant je pleure</i>	56
4.1.1 Adaptation du texte.....	56
4. 1.2. Sélection des scènes/thématiques	59
4. 1.3. Les laboratoires.....	64
4. 1.4. Sélection des personnages	65
4. 2. Choix techniques, esthétiques et dramaturgiques.....	67
4. 2.1. Concept marionnettique.....	67
4. 2.2. La relation acteur/marionnette	69
4. 2.3. Les figures animales	70
4. 3. Fabrication et utilisation des marionnettes	72
4. 3.1. Les marionnettes à gueule	72
4. 3.2. Les marionnettes à tiges.....	77
4. 3.3. Les marionnettes objet	79
4. 4. Conception scénographique.....	82
4. 4.1. Poésie de l'espace marionnettique	82
4. 4.2. Différents espaces scéniques	83
4. 4.3. Les fonctions des cadres	85

CHAPITRE V	
PROCESSUS DE CRÉATION II : MANIPULATION ET MISE EN SCÈNE.....	92
5. 1. Manipulation et mise en scène	93
5. 1.1. Types de manipulation.....	93
5. 1.2. Les registres de jeu	95
5. 1.3. Statut de l'acteur et convention théâtrale.....	98
5. 2. Écriture scénographique	101
5. 2.1. Manipulation des cadres	101
5. 2.2. Progression dramatique et mise en scène	104
5. 2.3. Le rôle de la lumière	108
5. 2.4. Conception sonore	110
CONCLUSION.....	113
Appendice A	
Conception et fabrication des marionnettes.....	118
Appendice B	
Choix scénographiques : de la maquette au décor	124
Appendice C	
TABLEAU DE MISE EN SCÈNE.....	127
Appendice D	
CAHIER DE MISE EN SCÈNE.....	130
BIBLIOGRAPHIE	179

LISTE DES FIGURES

Figure	Page
4. 1 Manipulation de la marionnette à gueule du personnage de Vladek.	75
4. 2 Manipulation de la marionnette à gueule du personnage d'Art.....	76
4. 3 Les marionnettes à tiges dans la scène de la rencontre (Tableau I, sc. 2) Vladek, Anja et la cousine.....	78
4. 4 Les marionnettes à tiges dans la scène des fours crématoires (Tableau II, sc. 5) Les déportés dans les camps.....	79
4. 5 Les marionnettes effigies et leur utilisation symbolique (Tableau I, sc. 3 : Les pendus et tableau III, sc. 5, les photos de familles).....	80
4. 6 Les marionnettes d'Art et Vladek manipulent les marionnettes à tiges d'Anja et la gitane (Tableau III, sc. 6: Les retrouvailles).....	81
4. 7 L'utilisation des cadres dans l'espace scénique (Tableau II, sc. 5 : Les fours crématoires).....	86-87
4. 8 les cadres et leurs différentes fonctions dramaturgiques (Tableau III, sc. 5 : la mémoire.....	90-91
5. 1 Tableau I, scène 1 : La nourriture (de gauche à droite: les personnages de Vladek, Mala et Art).....	105
5. 2 Tableau II, scène 2: L'entrée dans les camps (personnage de Mandelbaum dans le cadre et Vladek au premier plan).....	106
5. 3 Tableau II, scène 5: Les fours crématoires (Art seul).....	106
5. 4 Fin du tableau II, scène 6: La carnet d'Anja (Art et Vladek).....	107
5. 5 Tableau III, scène 6: Retrouvailles (Vladek et Art en premier plan, Anja disparaît dans le cadre du fond à contre jour).....	108

RÉSUMÉ

Notre mémoire-création interroge les rapports dialogiques entre les dramaturgies du théâtre de marionnettes et le médium de la bande dessinée. A travers l'adaptation de *MAUS* d'Art Spiegelman, nous verrons comment la bande dessinée devient source d'inspiration dans laquelle la marionnette peut puiser un vocabulaire et des outils structurels pour la mise en scène.

Si la marionnette contemporaine n'a de cesse de se réinventer, la partie théorique de notre mémoire se concentre sur l'étude d'un des possibles renouvellements de la dramaturgie au théâtre de marionnettes. Le premier chapitre propose de cerner les liens entre les scénarios de bande dessinée et le théâtre de marionnettes : deux arts qui jouent sur le rapport entre images et textes. Le but étant de concevoir une méthode d'adaptation des bandes dessinées au théâtre de marionnettes. Le second chapitre introduit le cadre conceptuel de notre recherche à partir des théories de la bande dessinée de Scott Mc Cloud et de Thierry Groensteen ainsi que les particularités narratives du roman graphique d'Art Spiegelman sur lesquelles notre recherche s'est basée. L'analyse de *MAUS* nous permettra de distinguer les éléments qui font de cette œuvre un choix pertinent pour mettre en scène la marionnette.

L'essai scénique *Quand je pense à eux, encore maintenant je pleure* est donc le résultat de l'adaptation de cette œuvre complexe. Celle-ci va chercher à mettre en évidence les liens entre les structures de la bande dessinée et les langages de la marionnette. Il s'agira d'expliquer nos choix quant à la dramaturgie, le concept marionnettique et scénographique, ainsi que la mise en scène. Cette recherche-création explore alors les spécificités de l'écriture de cette bande dessinée particulière. Ainsi, la polyphonie, les multiples temporalités, les figures animales, les rapports de domination seront mis en évidence par la manipulation à vue et par les différentes techniques utilisées, de la marionnette à gueule à la marionnette objet.

MOTS-CLÉS : Adaptation scénique, processus de création, dramaturgie marionnettique, intermédialité

INTRODUCTION

La question de la dramaturgie est au cœur des réflexions autour de la marionnette contemporaine. En effet, la construction du récit au théâtre de marionnettes semble trop souvent délaissée au profit de la forme ou de l'esthétique et « [c]ertaines formes marionnettiques illustrent bien l'écueil d'une monstration pure sans intérêt dramaturgique. » (Bazin, 2013, p. 67). Un médium si fort plastiquement se retrouve parfois démuné, car peu soutenu par une dramaturgie solide. Il perd alors de sa force initiale. « Dès lors, que faut-il mettre en avant lorsqu'on aborde une création : une écriture textuelle prenant le pas sur tout autre élément du projet, ou la recherche d'une dramaturgie visuelle et d'une forme d'écriture qui aurait plus à voir avec le travail d'un scénariste? » (Bodson, 2008, p. 9).

C'est toute la complexité de l'écriture et de la dramaturgie pour la marionnette qui est questionnée ici. Partant de ce constat, il s'agit de proposer de nouvelles écritures pour le théâtre de marionnettes. La bande dessinée et ses modalités narratives et picturales pourraient-elles entrer dans un rapport dialogique avec la marionnette? Par quels procédés la bande dessinée peut-elle contribuer à l'élaboration et la structuration d'une dramaturgie marionnettique? En quoi l'adaptation d'une bande dessinée permet-elle de préciser le rapport entre le texte et les images scéniques au théâtre de marionnettes? Si les dramaturgies actuelles du théâtre de marionnettes s'inspirent tout autant de textes dramatiques et non dramatiques, d'une thématique et parfois même de l'objet, elles ont encore peu exploré le répertoire de la bande dessinée. Pourtant, la bande dessinée peut éventuellement nous aider dans la construction d'une dramaturgie élaborée pour la marionnette.

D'un point de vue méthodologique, il s'agissait de définir les différents éléments qui composent notre sujet : les dramaturgies marionnettiques, la narration en bande dessinée et bien sûr, l'introduction de l'œuvre que nous avons choisie : *MAUS* d'Art Spiegelman (1986-1991). Nous avons donc commencé par définir ce qu'on entend par « dramaturgie marionnettique », selon la définition de Julie Sermon. En effet, la marionnette contemporaine est telle qu'on ne peut pas se contenter de définir l'objet marionnettique, il s'agit plutôt de prendre en compte son langage. Car la marionnette, depuis qu'elle est sortie du cadre de son castelet, et que le manipulateur assume sa propre présence, offre de nouvelles perspectives de jeu : la signifiante de cette co-présence influence donc les dramaturgies du théâtre de marionnettes.

Cette première définition nous amène à explorer les rapports entre le texte et la représentation; « un des problèmes majeurs au théâtre contemporain : le statut du texte dans la représentation théâtrale, c'est-à-dire le rapport entre l'écriture et l'image » (Eruli, 1995, p. 9). Or, il s'avère que le statut du texte ne s'établit pas seulement entre « l'écriture et l'image », surtout lorsqu'il s'agit de marionnettes. Dans le cadre de notre création, il faudra prendre en compte certains des éléments qui influencent l'écriture pour la marionnette et que la bande dessinée peut mettre en exergue, c'est-à-dire la matière visuelle, la scénographie, les mouvements, le rythme, le jeu, et la manipulation. Dans un deuxième temps, il s'agit d'introduire la bande dessinée en donnant une définition générale de ce médium et de ses fonctionnements narratifs.

Notre création consiste en l'adaptation scénique du roman graphique *MAUS* d'Art Spiegelman avec des marionnettes. *MAUS* est en fait le point de départ de cette recherche, c'est cette bande dessinée particulière qui nous a poussé à étudier les liens entre bande dessinée et marionnettes. Nous voulions voir les personnages animalisés de *MAUS* se matérialiser sur une scène de théâtre, parler de la survivance, de

l'Holocauste et de la transmission de la mémoire à travers le jeu avec les marionnettes. Notre visite du camp de concentration d'Auschwitz en Pologne a également été un élément déclencheur de création. S'il existe bel et bien une connivence entre la bande dessinée et le théâtre de marionnettes, l'œuvre d'Art Spiegelman, dans la façon dont elle emprunte au langage marionnettique, et dans sa manière d'agencer les images par rapport au texte, c'est-à-dire dans sa structure, pourrait être l'exemple qui incarne le mieux cette proximité. Pour conclure notre premier chapitre, nous rentrerons plus en détail dans l'œuvre de *MAUS* en expliquant son appartenance au courant des romans graphiques, en précisant l'importance de l'autobiographie dans la narration et en proposant un résumé qui permet de compléter ce chapitre d'introduction.

Le deuxième chapitre de ce mémoire ancre notre recherche dans son cadre conceptuel en prenant appui sur les théories de Scott Mc Cloud et de Thierry Groensteen : l'étude des théories de la bande dessinée nous est apparue comme indispensable, car elle permet de mieux cerner les rouages de ce médium pour tenter de les appliquer au théâtre de marionnettes. Notre hypothèse première étant que les associations entre images et textes en bande dessinée et au théâtre de marionnettes peuvent s'influencer, les combinaisons de Mc Cloud démontrent que ces deux médias fonctionnent sur le même principe; celui de l'interdépendance du texte et des images. Grâce à l'ouvrage de Groensteen, intitulé *système de la bande dessinée* (1999 et 2011), nous avons pu établir des liens entre les modes de construction du récit de la bande dessinée et certains procédés dramaturgiques utilisés au théâtre de marionnettes. Nous avons étudié plus précisément les ellipses, l'usage des cadres, le découpage et le verbal¹ pour voir comment ceux-ci interviennent dans la bande dessinée. Enfin, nous nous sommes appliqués à rendre compte des moyens permettant le passage d'un médium à

¹ Énoncés linguistiques contenu dans la bande dessinée. Textes introduit généralement dans une vignette par une bulle ou un récitatif.

l'autre, en s'appuyant encore une fois sur un article de Julie Sermon, à propos de *la remédiation* (2013), qui s'oppose à l'idée de transposition. Il semblait également important de rappeler que les croquis peuvent être un moyen de transition efficace dans l'adaptation de la bande dessinée à la scène.

En amont de la création, il nous est apparu essentiel de procéder à une analyse approfondie de *MAUS* pour que notre adaptation à la scène soit la plus pertinente possible, tout en gardant une approche historique, indissociable du sujet. En effet, l'auteur aborde la survivance de son père dans le camp de concentration d'Auschwitz durant la Seconde Guerre mondiale, mais il parle avant tout de son propre rapport à une Histoire qu'il n'a pas vécue, mais qui l'habite et le hante. Il s'agit de faire ressortir les concepts qui sont à la base de notre adaptation : le double témoignage, celui du père et du fils, les différentes temporalités du récit et les multiples voix qui interviennent dans la narration. Par ailleurs, nous ne pouvons analyser cette œuvre sans considérer la dimension métaphorique des personnages animalisés et les références qui en sont à l'origine. L'analyse d'un fragment de *MAUS* se révèle également utile pour entrer en profondeur dans les mécanismes du récit de Spiegelman : il s'agit d'analyser la façon dont l'auteur utilise les outils de la bande dessinée, les cadres, les ellipses, la mise en page, le verbal pour voir en quoi ceux-ci participent à l'interprétation de l'histoire. C'est en ayant traversé tous ces éléments que nous pourrions vérifier notre hypothèse de départ et voir en quoi le recours à la marionnette peut se révéler efficace, voire irremplaçable, pour l'adaptation à la scène de cette bande dessinée. Enfin, le travail d'adaptation et la dramaturgie marionnettique que nous allons construire à partir de *MAUS* doivent prendre en compte la question de la représentation de la Shoah.

Les deux dernières parties de notre recherche sont dédiées au processus de création qui a mené à l'essai scénique *Quand je pense à eux, encore maintenant je pleure*.

Nous avons donc découpé le travail d'adaptation en deux parties. L'une retrace les différentes étapes de l'adaptation du texte et de la conception de la mise en scène, la conception des marionnettes, leur fabrication, et le concept scénographique. L'autre partie s'attache à expliquer le travail durant les répétitions, la manipulation, le jeu d'acteur, et tout ce qui a trait à la mise en scène proprement dite. Les allers-retours entre la théorie et la pratique ont permis d'appliquer à notre adaptation les nombreux concepts issus des *systèmes de la bande dessinée*. (Groensteen, 1999 et 2011)

CHAPITRE I

LA BANDE DESSINÉE, SOURCE D'INSPIRATION POUR LES DRAMATURGIES MARIONNETTIQUES

Le présent chapitre s'attache à définir les différentes notions qui entrent en jeu dans notre recherche : le théâtre de marionnettes, la bande dessinée et le roman graphique d'Art Spiegelman, *MAUS*.

Dans un premier temps, la définition de la marionnette et des dramaturgies marionnettiques de Julie Sermon nous permettra d'introduire les spécificités de l'écriture et de la narration au théâtre de marionnettes. Ainsi, il sera possible d'ancrer les rapports entre ces deux médiums qui fonctionnent sur le principe d'interdépendance des images et du texte. En effet, au théâtre de marionnettes, il s'agit de « trouver un équilibre entre le texte et le visuel » (Girard, *Alternative théâtrale* 72, p. 5). Cette première approche des liens entre le médium de la bande dessinée et celui du théâtre de marionnettes démontre que l'on peut adapter la bande dessinée au théâtre de marionnettes.

Dans un deuxième temps, nous définirons donc la bande dessinée à l'aide des études de Scott Mc Cloud et des théories de Thierry Groensteen, qui nous permettront d'entrer dans les structures et les procédés narratifs de la bande dessinée. Ces théories sont primordiales pour la compréhension globale de notre mémoire. Enfin, nous introduirons l'œuvre de Spiegelman, qui appartient à un courant bien particulier de la bande dessinée, celui des romans graphiques. Le fait que *MAUS* soit un récit

autobiographique influence notre rapport à l'adaptation et à l'appropriation de cette histoire. Avant d'aller plus loin, il conviendra d'en faire un résumé afin de donner une vision synthétique de l'ouvrage que nous avons adapté.

1. 1. Théâtre de marionnettes et bande dessinée

1. 1.1. Définition des dramaturgies marionnettiques

Le théâtre de marionnettes est un mode de représentation qui possède ses propres règles de théâtralité. Alain Recoing définit la marionnette comme telle ; « La marionnette est un objet mobile d'interprétation dramatique, en opposition avec l'automate et différente aussi de la poupée-jouet, mû par l'intention du manipulateur. » (Bensky, 2000, p. 20) Selon l'auteur, la nature de la marionnette, de par sa tradition orale, n'est pas proche de la littérature, « [l]'art de la marionnette ressort davantage du domaine plastique, étant conçu surtout pour la vue et pour l'ouïe. La parole écrite y prend une importance secondaire. » (p. 13) Cette définition révèle le statut du texte au théâtre de marionnettes. Aujourd'hui, la recherche des marionnettistes vers un renouvellement des formes va pourtant s'intéresser à l'écriture, à la dramaturgie et à la manipulation en puisant dans des textes où le récit pourrait mettre en valeur le jeu entre l'animé et l'inanimé.

Julie Sermon distingue trois caractéristiques par rapport aux dramaturgies de la marionnette : le jeu de l'acteur, les images et la narration. C'est dans ce rapport entre images et narration que le théâtre de marionnettes peut s'inspirer des fonctionnements singuliers de la bande dessinée. Elle précise que l'emploi de l'adjectif « marionnettique » implique de:

[...] ne pas présupposer que seuls les textes écrits et pensés pour les marionnettes engagent une théâtralité « marionnettique » ; considérer au contraire le marionnettique comme un champ esthétique, renvoyant à une certaine manière de dire, de faire et de représenter (l'homme, le monde), qui emprunte au théâtre de marionnettes ses fonctionnements et ses conventions caractéristiques, mais sans nécessairement se destiner à cette forme. (Sermon, 2010, p. 113)

Cette définition a le mérite d'élargir la conception du théâtre de marionnettes au « marionnettique », que celle-ci considère comme un espace de possibles qui comporte des spécificités singulières. Par ailleurs, la « forme » marionnettique naît plutôt de la rencontre entre l'objet et l'acteur qui va le manipuler. Le jeu de l'acteur prend alors une forme toute particulière lorsqu'il devient manipulateur, car il agit à la fois sur l'image et sur le texte, « [l]es auteurs en viennent ainsi à marionnettiser la langue, les situations, les personnages, et à leur suite, la présence et le jeu des acteurs. » (p. 114).

Dès lors, « [y]'a-t-il une écriture spécifique pour la marionnette? » (Girard, *Alternative théâtrale*, 72, p. 5). L'écriture pour la marionnette fait appel à différents niveaux de narrativité, mais elle est avant tout visuelle. Le texte doit alors être pris en compte en tant que matériau. En fait, l'écriture au théâtre de marionnettes est multiple, car « La création, conçue dans son ensemble, se nourrit précisément des allers et retours entre le texte, le jeu et la manipulation. » (*Partitions*, 2008, p. 10) Néanmoins, certains ont tenté de définir ce qui peut caractériser les écritures de la marionnette. Julie Sermon explique que la narration au théâtre de marionnettes est discontinue ;

[...] Très vite, on peut passer d'un endroit à un autre, d'un moment à un autre, sans qu'il y ait besoin ni de transition ni de justification. S'il est un principe

ordonnateur des écritures marionnettiques, il est plutôt d'inspiration cinématographique (ellipse, simultanéité, ubiquité) et musicale (contrepoint, répétition-variation, sérialité). (Sermon, 2010, p. 119)

Nous verrons que ces concepts de la narrativité en marionnettes : ellipses, simultanéité, ubiquité, contrepoint, répétition, sérialité, se retrouvent pour la plupart dans l'écriture de la bande dessinée. Les dramaturgies marionnettiques s'élaborent selon des situations dans lesquelles les actions des personnages sont en rapport avec les dialogues qui s'établissent entre eux. En fait, la narration s'opère à différents niveaux de corporéité : soit la marionnette prend en charge le discours, soit c'est le manipulateur qui prend la parole. Parfois, une voix de narrateur omniscient intervient dans la narration. On se situe dans un discours polyphonique. Lorsque le castelet est éclaté, c'est-à-dire que le marionnettiste est placé au même niveau que sa marionnette, les rapports possibles entre les manipulateurs et leurs marionnettes sont multiples. Le texte, quel qu'il soit, prend en compte cet aspect de la marionnette contemporaine qui agit sur l'image. Il s'agit alors d'aborder le fonctionnement des images au théâtre de marionnettes.

La définition de l'image dans le *Dictionnaire du théâtre* (2002) de Patrice Pavis permet d'introduire une des spécificités du jeu avec la marionnette, car elle s'inscrit toujours dans une suite d'image :

L'image joue un rôle toujours plus grand dans la pratique théâtrale contemporaine, car elle est devenue l'expression et la notion qui s'oppose à celle de texte, de fable ou d'action ayant complètement reconquis sa nature visuelle de représentation, le théâtre d'image en vient même à se réclamer d'une suite d'images scéniques et à traiter les matériaux linguistiques et actanciels comme des images ou des tableaux. (Pavis, 2002, p. 169)

Il nous semble que la bande dessinée, constituée d'une suite d'images juxtaposées en séquences (nous l'expliquerons en détail dans le Chapitre I. 2) rejoint ici la remarque de Pavis. De plus, l'approche psychanalytique de cette définition précise que les images peuvent aussi avoir la capacité de générer des pensées inconscientes. En effet, selon Freud, « Les images constituent un moyen de rendre la pensée consciente et l'on peut dire que la pensée visuelle se rapproche davantage des processus inconscients que la pensée verbale et est plus ancienne que celle-ci [...] » (Essai de psychanalyse, 1972, p.189)

Or, le pouvoir de la marionnette pourrait être à même de révéler cette part inconsciente de nous-mêmes, elle devient alors un médium de projection. La marionnette possède en effet ce pouvoir d'évocation et elle ouvre sur une intériorité qui offre au spectateur la possibilité d'une projection. Émilie Racine y fait allusion dans son mémoire sur *les arts de la marionnette et la figure du double* (2013). Elle introduit son processus en défendant l'idée que l'image chez la marionnette vient avant le langage. Bien que cela puisse être le cas dans certains processus de création, le texte n'empêche pas la marionnette de garder sa puissance d'évocation. Nous pensons que le texte peut justement rendre explicite ce qu'il faut clarifier de l'image.

Par ailleurs, nous avons constaté que le texte prend aujourd'hui une certaine importance notamment pour faire évoluer les dramaturgies du théâtre de marionnettes et c'est ce point de vue que nous défendons dans notre recherche. En effet «[...] il apparaît de plus en plus que le texte dramatique est en train de jeter les bases d'une nouvelle conception du monde des êtres inanimés » (Tackels, *Alternative théâtrale* 72, 2002 p. 6). C'est là que la bande dessinée intervient pour nous permettre de mieux comprendre les rapports entre le texte et les images suscitées par le théâtre de marionnettes.

1. 1.2. Images et texte : De la bande dessinée au théâtre de marionnettes

La bande dessinée pourrait donc servir de support à la création théâtrale et plus particulièrement à la création marionnettique. Et bien que ces deux médiums soient issus de deux domaines bien différents (l'un nous vient des arts plastiques, l'autre des arts vivants, domaines qui par ailleurs ont toujours été en lien par le biais de la scénographie), bande dessinée et théâtre peuvent se rejoindre et s'enrichir l'un l'autre. On retrouve des similitudes dans leurs structures et dans leurs fonctionnements dramaturgiques. Laurent Bazin affirme que :

La bande dessinée peut inspirer le théâtre non seulement par ses procédures de travail, mais aussi par ses agencements singuliers. Elle peut plus généralement faire avancer la question du rapport entre le texte et l'image sur un mode non conflictuel, puisqu'elle rend sans cesse l'un partenaire de l'autre. (Bazin, 2013, p. 69).

Comme nous l'avons dit précédemment, la bande dessinée et le théâtre visuel ou théâtre d'images partent en fait d'une même problématique : celle de la relation du texte et des images qui les accompagnent dans un rapport plus ou moins complexe. En principe, dans un médium comme dans l'autre, l'organisation d'une suite d'images associées à un texte serait le premier facteur de la création, il s'agit de l'écriture du scénario. Si en bande dessinée, on parle de scénario ou de narration, le théâtre, lui, aborde ce problème à travers le texte dramatique et la dramaturgie. Pourtant, le terme de scénario a d'abord été lié au théâtre. Étymologiquement, il vient de l'italien *scenario* qui veut dire « décors de théâtre » ou « description de la mise en scène », synonyme de canevas ou schéma d'une pièce de théâtre (Pavis, 2002). Pourtant, on ne l'emploie plus au théâtre et le scénario est passé au domaine du

cinéma ou de la bande dessinée. Au théâtre, il a été substitué par le texte qui englobe tout ce qui a trait à la composition dramatique. En bande dessinée, le récit se construit dans un rapport d'interdépendance texte/images. Ainsi, chaque vignette comporte la plupart du temps à la fois un élément visuel inséré dans le cadre, et un élément verbal introduit par le phylactère² : le visuel et le verbal vont alors agir en synchronicité.

On peut alors supposer que les préoccupations du scénariste et de l'auteur/dramaturge sont approximativement les mêmes. Il est possible d'établir un parallèle entre mise en récit, mise en image et mise en scène. Tadeusz Kantor l'a d'ailleurs exprimé très clairement dans *Le théâtre de la mort* (1977) : « Depuis longtemps, le problème qui me préoccupe est celui du texte, ou plutôt celui des rapports entre le spectacle, c'est-à-dire la réalité scénique et la réalité du texte. » (Kantor, 1977 :209). Par ailleurs, les marionnettistes sont souvent leur propre metteur en scène, que François Lazaro appelle les « rêveurs en images » (Lazaro et Plassard, *Art press* 2, 38, (2015) p. 34)

Dans ce rapport de texte aux images, la bande dessinée peut être bien plus qu'une source d'inspiration, elle peut servir de support à la mise en scène. En effet, en bande dessinée, « On perçoit une écriture qui ne se situe ni dans les mots, ni dans l'image, mais dans leurs agencements. » (Bazin, 2013 p. 69) Autrement dit, la bande dessinée peut servir à mieux comprendre les rapports entre texte et représentation, notamment au théâtre de marionnettes, où elle peut aider à définir les rapports entre les images, le texte et la mise en scène. D'ailleurs, Laurent Bazin explique qu'« [...] un des apports les plus importants [...] de la bande dessinée est qu'elle nous permet de penser les mots dans leur rapport à un contexte. » (p. 68).

² Le phylactère communément appelé bulle est utilisé en bande dessinée pour donner la parole aux personnages dessinés.

1. 2. La bande dessinée

1. 2.1. Définition

Pour tenter d'établir des liens précis entre théâtre et bande dessinée, rappelons la définition de Scott Mc Cloud, auteur de l'ouvrage *l'art invisible : comprendre la bande dessinée* (2007); il définit la bande dessinée comme une suite d'« [i]mages picturales et autres, volontairement juxtaposées en séquences, destinées à transmettre des informations et/ou à provoquer une réaction esthétique chez le lecteur. » (Mc Cloud, 2007, p. 17) Cette définition met l'accent sur le fait qu'il s'agit d'un art séquentiel, au même titre que le cinéma, qui est aussi une succession d'images mises en mouvement. Pourtant, dans la bande dessinée, c'est le lecteur qui crée le mouvement; par son imagination et son interprétation, les images s'animent. Cette lecture active et participative dans la bande dessinée résulte d'un autre élément clé de ce médium si particulier; l'ellipse. En effet, la bande dessinée est « [u]n média où le public est un participant volontaire et où l'ellipse est le vecteur de la progression, du temps et du mouvement » (p. 73)

La deuxième information principale que donne cette définition est l'interrelation entre le médium et le lecteur, qui réagit à ce qu'il voit et qui construit lui-même ce qu'il ne voit pas. Il en va de même au théâtre et d'autant plus au théâtre de marionnettes, dans le rapport au montré/caché³. Les images et le texte doivent suggérer un ailleurs et ainsi faire appel à l'imagination du spectateur. Nous verrons à travers quels concepts opérationnels la bande dessinée arrive à créer une certaine intimité entre le spectateur

³ Référence à la définition de Julie Sermon citée dans le 1. 1. 2 et la poétique du surgissement du théâtre de marionnette traditionnel.

et l'œuvre, notamment grâce aux ellipses. Ainsi, la bande dessinée instaure un « contrat » ou un accord tacite avec le lecteur, à l'image de certaines conventions théâtrales. Nous allons voir plus en détail les fonctionnements de la narration pour en déduire une « méthode » pour l'adaptation.

L'ouvrage de Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée* (1999 et 2011), nous permettra de définir plus précisément tout ce qui a trait aux concepts opérationnels de la bande dessinée. En effet, il semble utile de s'inspirer de ces analyses pour comprendre les mécanismes de narration de la bande dessinée qui donnent les outils nécessaires à l'adaptation. Il s'agit donc d'établir non pas un système de codes définitif, mais de proposer une méthode d'adaptation de la bande dessinée à la scène.

1. 2.2. Système de la bande dessinée

L'ouvrage de Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, est issu de sa thèse de doctorat soutenue en 1996 à l'université de Toulouse. Il y interroge les fondements de la construction narrative en bande dessinée notamment dans la lecture de l'image liée au texte. L'auteur analyse la sémiotique et l'esthétique de la bande dessinée et tente ainsi d'établir un « système » qui serait propre à ce médium, à savoir comment le dialogue entre les vignettes est vecteur de sens. En créant un parallèle entre ces notions et les dramaturgies marionnettiques, il sera alors possible de les mettre en pratique dans la création de notre essai scénique. Nous verrons en quoi ces analyses sont pertinentes tant au niveau de la recherche qu'au niveau de la création, car elles donnent accès à toute une terminologie que l'on peut appliquer au théâtre. Surtout, elles nous permettent de clarifier ce qui, dans les structures de la bande dessinée, pourra être utile à l'adaptation.

Groensteen différencie deux principes d'articulations dans les images de bandes dessinées ; la « succession » et la « transformation »⁴. Ces deux principes sont à la base de la narration qui s'instaure dans une séquence d'images. La séquence étant composée d'au moins deux vignettes rassemblées dans un multicadre⁵ et articulées par les cases, c'est parce que les images successives subissent une transformation que la narration peut avoir lieu. Les images de bande dessinée jouent donc sur la redondance, c'est-à-dire le travail de répétition et de différences entre chaque image; en effet, « Chaque vignette s'organise autour de l'*information* nouvelle et pertinente qui fera progresser la narration. » (Groensteen, 1999, p. 137).

L'auteur se base sur l'œuvre de Gilles Deleuze et son analyse de l'« image-mouvement » (1983) au cinéma pour expliquer le mouvement qui se crée entre deux images. Selon Deleuze, l'image-mouvement se caractérise par la « différenciation » d'une part et la « spécification » d'autre part; « [c]e n'est pas une énonciation, ce ne sont pas des énoncés. C'est un énonçable. » (p. 125) Groensteen ajoute à la sémantique de l'image les qualités de « descriptible » et d'« interprétable ». En d'autres termes, l'image ne donne pas de description narrative comme ce serait le cas en littérature. Elle est néanmoins descriptible par le lecteur, car chacun va pouvoir retenir tel ou tel détail signifiant dans l'image. Par ailleurs, « [u]ne image est « interprétable » au sens où, dans une narration séquentielle comme celle de la bande dessinée, elle est toujours à rapprocher à d'autres images, situées en amont ou en aval dans le cours du récit » (Groensteen, 1999, p. 149). Ceci peut se rapprocher de la notion de *montage* utilisée au cinéma.

⁴ Groensteen fait référence aux « principes du récit » de Todorov selon lesquels on peut considérer comme narratif « tout énoncé qui relate des actes, des gestes ou des événements ayant entre eux une « relation de succession » et développant un rapport de transformation. » (Groensteen, 2011, p. 122)

⁵ Le multicadre, comme son nom l'indique, est composé d'une succession de cadres formant la planche de bande dessinée.

Groensteen distingue également plusieurs plans de signification successifs que le lecteur traverse lors de sa lecture; il y a d'abord l'image ou l'énonçable, le syntagme ou l'interprétation, et la séquence ou le sens⁶. Parfois, le sens peut dépasser le cadre de la séquence et faire appel à une autre séquence parce que la bande dessinée fonctionne en réseau.

Ainsi, on retrouve dans *Système de la bande dessinée* les termes de dramaturgie, de régie, de mise en scène, de personnages, d'actions, de décors, de rythme et de narration qui sont directement liés au théâtre. Il s'agit de voir comment appliquer toutes ces notions techniques de la bande dessinée au théâtre et plus particulièrement au théâtre de marionnettes. Ces théories peuvent certainement nous servir d'outils pour l'adaptation et permettre de mieux cerner le passage d'un médium à un autre.

La bande dessinée pourrait nous offrir des outils techniques pour l'évolution des dramaturgies marionnettiques; « Notre hypothèse est que la bande dessinée pourrait être une sorte de protoécriture pour décrire ou inventer des écritures de plateau complexes. » (Bazin, 2013, p. 69). En effet, la bande dessinée peut être vue comme une « boîte à outils » pour les écritures marionnettiques. Outils iconographiques et esthétiques d'une part, outils narratifs et dramaturgiques d'autre part. Ainsi, c'est à la fois dans ses figures et dans sa structure que la bande dessinée peut se révéler importante pour la mise en scène.

⁶ L'image, le texte, et la succession des images et du texte en séquence constituent donc l'ensemble narratif qui construit le sens. Au théâtre, ces trois plans de signification correspondent à la mise en scène dans laquelle les images et le texte mis dans un certain ordre de scène est vecteur de sens.

1. 3. MAUS, d'Art Spiegelman

1. 3.1. Le roman graphique

MAUS d'Art Spiegelman est une œuvre originale d'une part parce que c'est une des premières bandes dessinées à traiter d'un sujet tel que la Shoah et d'autre part parce qu'elle utilise une structure narrative et visuelle complexe. *MAUS* est d'abord publiée de façon fragmentée dans la revue américaine *Raw* de 1980 à 1985. Spiegelman retravaille ensuite ces extraits et en 1986, le premier volume de *MAUS*, sous-titré *Mon père saigne l'histoire*, fait son apparition. Celui-ci ayant rencontré un vif succès, le second tome de *MAUS*, intitulé *Et c'est là que mes ennuis ont commencés*, sort en 1991. L'œuvre de Spiegelman gagne alors le Prix Pulitzer en 1992.

MAUS fait partie de ces bandes dessinées qu'on appelle romans graphiques ou *Graphic Novels*. Ce terme est apparu dans les années 70 aux États-Unis en contrecourant des pratiques sérielles en bandes dessinées. Il est utilisé par Will Eisner pour tenter d'élever la bande dessinée au rang de littérature. À l'époque, il n'y a pas encore de bande dessinée dans les librairies. La particularité du roman graphique est qu'il redonne à la bande dessinée la voix de l'auteur. Comme dans un roman donc, l'auteur peut parler en son nom, contrairement aux bandes dessinées en série, pour lesquelles l'auteur a toujours été absent. En effet;

Depuis quelques années, la voix de l'auteur est pourtant venue se superposer à celle des personnages de bande dessinée, dans le genre qui s'impose de plus en plus sous le nom de *graphic novel*, ou roman graphique. Le livre qui a opéré cette évolution – *Maus*, d'Art Spiegelman – s'est immédiatement imposé comme un chef-d'œuvre de la littérature mondiale. (Smolderen, 2005 :74)

Spiegelman a effectivement fait entendre sa propre voix dans *MAUS*, mais il a également joué sur le langage même de la bande dessinée, notamment à travers le travail de polyphonie qui traverse son œuvre. D'une certaine façon, Spiegelman a bouleversé les règles de narration en bande dessinée. Dans un article pour *The Guardian*, Philip Pullman, romancier, se questionne à propos de *MAUS* ; « Est-ce un travail littéraire ou un travail graphique? Ou les deux? [...] Quelque chose de littéraire comme le roman peut-il réellement fonctionner sous forme graphique? Les mots et les images fonctionnent différemment : peuvent-ils travailler ensemble sans tirer dans des directions opposées? » (Pullman, *The Guardian*, 2003) *MAUS* est la preuve que cette alliance entre les mots et les images est non seulement possible, mais qu'elle peut aller beaucoup plus loin qu'on ne le pense.

Le roman graphique relate donc généralement des histoires vécues, parfois mêlées de fictions et se distingue de la bande dessinée par quatre aspects : un refus de la couleur, un format et un volume différents, une seule histoire, une relation entre image et texte beaucoup plus libre dans leurs agencements. En effet, le roman graphique *MAUS* ne respecte pas la tradition des *comics* qui veut créer un équilibre entre images et texte, mais au contraire prend beaucoup de liberté entre la narration et les dialogues, entre le *showing* et le *telling*⁷. Ainsi, l'auteur est tantôt omniprésent, tantôt absent. De plus, Spiegelman travaille la mise en page de façon éclatée; les vignettes changent d'ordre et de tailles pour être au service de la narration. Chaque page est unique. *MAUS* est également en noir et blanc, et il se caractérise par « une histoire unique et d'une certaine ampleur narrative [...] elle se déploie, en effet, sur deux tomes et onze chapitres, soit 256 pages, au fil desquels on découvre 127 personnages différents ». (Delannoy, 2002, p. 31) C'est dire à quel point *MAUS* est

⁷ Termes désignés par Percy Lubbock pour distinguer deux types de narration, le *showing* restitue des dialogues comme si l'auteur était extérieur au récit et le *telling* donne à voir l'auteur comme faisant parti du récit.

une œuvre riche tant au niveau de sa trame narrative qu'au niveau de son iconographie.

1.3.2. Une bande dessinée autobiographique : Contextualisation

L'œuvre de Spiegelman appartient également au courant des bandes dessinées autobiographiques bien que sa narration repose essentiellement sur le témoignage de son père, rescapé des camps de concentration. C'est donc un double récit qui ouvre sur une double temporalité et qui ajoute à la complexité de cette œuvre. Ainsi, l'auteur met en scène des passages autobiographiques en même temps qu'il nous transmet l'histoire de son père. « Dans cette autobiographie, l'auteur raconte comment il règle ses comptes avec son père qui a déchargé sur lui sa mauvaise conscience. » (Delannoy, 2002, p. 12). Pourtant, *Art Spiegelman* ne s'arrête pas là, car il montre aussi l'œuvre en train de se faire. Certains passages montrent en effet l'auteur en train d'écrire et il s'adresse directement au lecteur; ceci participe à modifier la réception de l'œuvre. Ce qui nous interpelle, c'est d'être mis dans la confidence.

Art Spiegelman est d'origine juive, né en Suède en 1948. Ses parents, Vladek et Anja, sont juifs polonais, ils ont vécu la Seconde Guerre mondiale et sont tous les deux rescapés des camps de concentration d'Auschwitz et Birkenau. Ils émigrent aux États-Unis alors qu'Art a 3 ans. Ce dernier a donc grandi dans cette communauté juive qui a trouvé refuge aux États-Unis après la Seconde Guerre mondiale. Il se souvient; « Il était toujours entendu qu'ils avaient survécu « à la guerre », c'était leur terme pour désigner l'Holocauste. [...] Même à l'âge de quatre ans, j'avais conscience que ces gens faisaient partie d'une fraternité. » (Spiegelman, 2012, p. 12) Il s'inscrit

d'abord en études d'art et de philosophie à Harpur collège de Binghamton, mais son admission à l'hôpital psychiatrique en 1968 met fin à ses études. Sa mère, Anja Spiegelman se suicide la même année. C'est le point de départ d'une longue quête autobiographique et artistique. Son père se remarie avec Mala, elle aussi rescapée des camps. Art Spiegelman se marie avec Françoise Mouly en 1977.

L'auteur fait donc partie de la génération « d'après », celle des enfants de survivants. Dans *MAUS*, il entreprend de raconter l'histoire de son père en bande dessinée en parlant aussi de son propre rapport au génocide. Ainsi, il montre les répercussions du traumatisme de son père sur sa vie personnelle; « *MAUS* appartient à une littérature, moins connue et moins marquante qui évoque le mal-être de la génération suivante, taraudée par la mélancolie et par des formes complexes de culpabilité. » (Delannoy, 2002, p. 12) Dans les années 70, au moment où Spiegelman entreprend le projet de *MAUS*, beaucoup d'enfants de survivants, la génération qu'on appelle post-historique, tente de témoigner de leur propre rapport à la Shoah. De nouveau se pose la question de la transmission de la mémoire. Dans les mêmes années, certains écrits négationnistes⁸ viennent nier l'existence des chambres à gaz. D'où l'urgente nécessité de défendre la vérité historique, de témoigner des faits et de les transmettre.

La question de la transmission est donc au centre de ce roman graphique et c'est la façon singulière dont Spiegelman s'empare du langage de la bande dessinée qui lui permet de donner à voir les différents niveaux de la transmission à la réception. Ainsi, il reçoit la parole de son père et nous transmet ce témoignage en même temps que son propre récit de vie. En tant que témoin de témoin, Spiegelman

⁸ Le négationnisme est un terme créé en 1987 par Henri Rousso pour désigner la négation de la Shoah. Le négationnisme néo-nazi est représenté par certaines personnalités issues du front national en France. Paul Rassinier (*Le mensonge d'Ulysse*, 1950), Pierre Guillaume (Éditeur de *La vieille taupe*) et Robert Faurisson (Professeur à l'université) en sont les principaux acteurs. Selon eux, le génocide juif aurait été inventé de toute pièce.

[...] ne se contente pas de raconter l'histoire de son père, il ramène celle-ci aux circonstances précises dans lesquelles elle a été sollicitée par lui et relatée par Vladek. Il le fait de deux manières distinctes et contradictoires :

- Il cherche à restituer, le plus fidèlement possible, les conditions d'énonciations du témoignage.
- Il rend compte de la manière dont, lui, le récepteur, comprend, perçoit, ressent la réalité de la Shoah que lui a décrite son père. (Delannoy, 2002, p. 114)

De plus, ce récit rapporté est rendu sensible par le dessin. L'utilisation des masques de souris propres aux personnages de Spiegelman témoigne d'un réel travail d'interprétation de la part de l'auteur pour arriver à se représenter l'histoire de son père dans les camps. C'est grâce aux masques⁹ qu'il parvient à nous transmettre cette histoire en prenant la distance nécessaire à la représentation des camps. Dans la première scène du tome II, alors que tous les personnages étaient jusque là représentés avec des têtes de souris, on le voit, à sa table de travail, portant lui-même un masque de souris, ce passage reflète la distance que Spiegelman prend sur son travail. Derrière les masques, ce sont des personnes réelles qui ont existé : « [l']auteur confronte son lecteur à la difficulté d'une entreprise portant sur la représentation de la Shoah tout en lui rappelant l'opacité du langage [...] –surtout, peut-être à cause des apparences trompeuses qu'il permet, le langage de l'image! » (Delannoy, 2013 p. 49) C'est là que réside toute la force suggestive des images du roman graphique *MAUS*, dans ce jeu entre les choix iconiques et leur force symbolique, mais il sera temps d'y revenir plus tard dans notre analyse de l'œuvre.

1. 3.3 Résumé de *MAUS*

⁹ C'est ainsi que Spiegelman animalise (en partie) des personnages humains, prenant au pied de la lettre l'imagerie nazie et l'entreprise de deshumanisation dans laquelle elle s'inscrit.

MAUS est un roman graphique rassemblé en deux tomes. Autobiographique avant tout, l'œuvre se construit néanmoins sur le témoignage de son père, Vladek, rescapé du camp de concentration d'Auschwitz. Dans le premier tome de *MAUS, un survivant raconte. Mon père saigne l'histoire*, Spiegelman retrace les débuts de son projet pour se rapprocher de son père et lui demander de récolter son témoignage. « Je veux toujours faire ce livre sur toi [...] Celui dont je t'ai parlé...sur ta vie en Pologne et sur la guerre [...] Commences par maman, comment vous êtes-vous rencontrés? » (Spiegelman, 1987, p. 12). Vladek commence donc à raconter sa rencontre avec Anja. Le récit du père est entrecoupé de passages dans le présent, dans lesquels Art lui rend visite. On découvre petit à petit à travers ces passages les rapports conflictuels entre Vladek et Art. Leur conflit atteint son paroxysme lorsque Vladek avoue qu'il a brûlé les carnets de la mère d'Art.

Spiegelman introduit même au cœur du roman graphique quelques pages d'une de ses premières bandes dessinées « Prisonnier sur la planète enfer » (p. 100) qu'il avait faite en 1968 pour une revue et dans laquelle il parle du suicide de sa mère. Cette intrusion d'un récit antérieur enchâssé dans le récit de *MAUS* est surprenante, mais Spiegelman le fait entrer dans la narration subtilement, en la ramenant aux circonstances particulières du récit. Ici, c'est Vladek qui a découvert la bande dessinée et qui est bouleversé de l'avoir lue. Spiegelman nous donne alors à voir ce qui bouleverse Vladek et nous apprend, de la même façon, la tragédie d'Anja.

Toute la première partie du récit de Vladek est dédiée à son histoire avant qu'il entre dans les camps de concentration; sa rencontre avec Anja en Pologne, la naissance de leur premier fils, Richieu, la montée du nazisme, la période d'occupation, les persécutions et les restrictions, les systèmes de goulags. Petit à petit, l'étau se resserre

et le tome I se termine par l'image de la porte du camp d'Auschwitz, dans lequel les parents d'Art entrent en 1944.

Le deuxième tome de *MAUS* est suivi du sous-titre *et c'est là que mes ennuis ont commencé*. Ce sous-titre pourrait avoir un double sens, car il peut être à la fois la voix du père à propos de son entrée dans les camps et la voix du fils qui se demande comment il va pouvoir représenter les camps. Ce tome est structuré de la même façon que le premier, cependant, un troisième niveau spatio-temporel intervient dans le récit et se mêle aux scènes du présent du témoignage et du passé de Vladek, un temps qu'on appellera le présent de l'écriture. Dès le début de cette deuxième partie, l'accent est donc porté sur l'expérience d'Art quant à la création. Il représente une scène dans laquelle il se demande par quelle figure dessiner sa femme, d'origine française ; l'auteur nous fait entrer dans le « métatexte qui revient sur les codes employés et qui les explicite [...] » (Delannoy, 2013, p. 41). Le deuxième chapitre est crucial, car c'est aussi la première fois où l'on voit le vrai visage d'Art, à son bureau portant un masque de souris. L'auteur nous fait part de ses questionnements et s'adresse directement au lecteur, et nous annonce la mort de Vladek ; « Vladek est mort d'une insuffisance cardiaque le 18 août 1982 » (Tome 2, p. 41). Ce passage introspectif, qui est suivi d'une séance d'Art chez son thérapeute, marque un tournant décisif dans l'œuvre, parce qu'il vient briser les conventions, celles d'un récit basé sur deux espaces-temps, que l'auteur nous avait jusque là fournies. La mort de Vladek participe à créer ce troisième niveau temporel, celle du présent de l'écriture, le témoignage de Vladek fait désormais parti du passé de l'auteur, ce qui l'oblige d'une certaine façon à prendre du recul. Des années se sont en effet écoulées entre la partie I et II de *MAUS* et on apprend que Vladek aura tout de même eu le temps de finir de raconter son histoire.

Ces allers-retours entre le présent de la vie d'Art, le passé de Vladek et le temps de l'écriture structurent l'œuvre. Les passages liés au témoignage de Vladek retracent

son existence dans les camps, leur organisation, ainsi que les anecdotes qui ont permis à Vladek de survivre. On apprend également de quelle façon il a aidé Anja, qui était dans le camp des femmes à Birkenau, et comment le couple s'est retrouvé après la guerre. À la fin de cette partie, la santé de Vladek s'est amplement dégradée, et on voit Art à son chevet. La dernière image du roman graphique représente la pierre tombale de Vladek et Anja Spiegelman.

Avant d'aller plus loin dans l'analyse de *MAUS*, il nous faut établir notre cadre conceptuel afin d'aborder l'adaptation avec les outils de la bande dessinée.

CHAPITRE II

CADRE CONCEPTUEL : VERS UNE ADAPTATION DE LA BANDE DESSINÉE AU THÉÂTRE DE MARIONNETTE

A présent, il s'agit d'aller chercher les outils d'analyse propres aux bandes dessinées pour construire notre cadre conceptuel : pour ce faire, nous emprunterons encore une fois aux travaux de théoriciens tels que Thierry Groensteen et Scott Mc Cloud pour puiser dans les fonctionnements de la bande dessinée. Nous nous appuierons plus particulièrement sur l'étude de Scott Mc Cloud à propos des rapports entre les images, la narration et texte. Puis, grâce aux analyses de Thierry Groensteen, nous nommerons et décrirons les concepts les plus importants de la sémiologie en bande dessinée, c'est-à-dire les outils qui sont vecteurs de sens : les ellipses, les cadres, le découpage et le verbal. Cette étude permettra de déterminer les concepts opérationnels pour l'adaptation.

Les outils théoriques ainsi dégagés des mécanismes de la bande dessinée nous amèneront à établir un dialogue entre les langages de la bande dessinée et ceux du théâtre de marionnettes. En effet, il y a plusieurs manières d'aborder la question de la transmédiabilité : il s'agit de revenir sur certains principes de l'adaptation pour déterminer de quelles façons nous allons procéder au passage de la bande dessinée à la scène. Julie Sermon en fait un état des lieux qui nous servira d'assise théorique.

Toutes ces distinctions nous permettent avant tout d'organiser nos idées et de définir les concepts que nous voulons appliquer à l'adaptation de l'œuvre de Spiegelman. L'analyse de *MAUS* et l'étude de son langage particulier complèteront alors notre démarche afin d'établir un certain nombre de concepts liés à l'adaptation et à la mise en scène de ce roman graphique.

2. 1. Les combinaisons de Scott Mc Cloud

Pour l'adaptation de la bande dessinée à la scène, on peut, entre autres, se référer aux théories de Scott Mc Cloud qui répertorie les différents agencements image et texte en bande dessinée. Nous avons l'intuition que ces combinaisons pourraient s'appliquer au théâtre de marionnettes et nous permettre de mieux comprendre les relations entre images et textes qui y ont lieu. Nous réalisons l'écart qu'il peut y avoir entre ces apports théoriques et leur mise en pratique. Malgré tout, il nous semble important d'avoir connaissance de ces combinaisons afin d'utiliser ce vocabulaire. Mais surtout, il s'agit après coup, de voir comment celles-ci ont pu s'appliquer à notre adaptation finale. Elles ont donc davantage un intérêt théorique et analytique de la mise en scène que nous avons faite de *MAUS*.

Scott Mc Cloud établit sept combinaisons images et textes en bande dessinée que nous avons rassemblées :

- 1) La compréhension du texte repose sur les images
- 2) Le texte est autosuffisant et l'image a une certaine liberté
- 3) La redondance entre le texte et l'image
- 4) Les images et le texte s'additionnent pour préciser une idée
- 5) La combinaison parallèle : images et texte nous racontent deux histoires différentes
- 6) L'interdépendance du texte et des images

7) Le texte permet de comprendre les images (Mc Cloud, 2007)

Certaines de ces combinaisons peuvent être regroupées, par exemple lorsqu'il y a interdépendance du texte et de l'image (6), l'image peut également permettre de préciser le texte (4). La combinaison de l'interdépendance entre le texte et l'image (6) est celle qui est la plus courante en bande dessinée, il semble que celle-ci puisse également être essentielle au théâtre de marionnettes. La seconde combinaison la plus utilisée pourrait être celle où le texte est autosuffisant et l'image a une certaine liberté (2). Par exemple, dans notre adaptation, elle pourrait s'appliquer aux scènes de narration durant lesquelles le père parle de ses souvenirs. On va alors créer des images symboliques, allégoriques ou mimétiques tout en essayant de ne pas se contenter d'illustrer le texte pour ne pas tomber dans une autre combinaison, celle de la redondance entre texte et image (3).

La troisième combinaison importante dans le cadre de notre création est celle où l'image vient préciser une idée dans le texte (4). La plupart du temps, toutes les scènes qui entrent dans les combinaisons précédentes correspondent également à celle dans laquelle le texte permet d'interpréter les images (7). Dans ce cas, l'image scénique agit au niveau sémantique, elle précise le sens que l'on souhaite donner au texte. Au théâtre de marionnettes, lorsque la dramaturgie est essentiellement visuelle, il arrive souvent que les images permettent de comprendre le texte (1). Ce n'est pas le cas de notre adaptation, puisque *MAUS* se situe dans un genre où la narration est prédominante, et les images accompagnent le texte. En fait, dans *MAUS*, les images sont signifiantes, elles participent à créer une convention symbolique dont Spiegelman se sert pour aborder la Shoah. Enfin, la combinaison (5) selon laquelle images et textes racontent deux choses différentes est primordiale au théâtre et pour la marionnette car le plus souvent, elle permet d'apporter au texte une profondeur car l'image ne vient pas uniquement se coller au récit mais apporte un discours supplémentaire.

Ainsi, les différentes combinaisons texte image que l'on retrouve dans la bande dessinée peuvent très bien s'appliquer au théâtre en général et au théâtre de marionnettes tout particulièrement. On peut affirmer que les images et le texte dans ces deux médiums sont reliés sémantiquement, puisqu'en effet, l'économie du texte est palliée par la présence des images. Texte et images sont alors dans la majorité des cas, interdépendants. Dans notre essai scénique, il s'agit de voir comment les images scéniques peuvent servir la narration que ce soit pour donner vie à un dialogue ou pour soutenir un silence. En effet, dans la bande dessinée, « le silence n'est pas le vide, ou l'absence de signe : une case sans bulle permet de mieux voir un sourire, de s'arrêter sur les mains d'un personnage » (Laurent Bazin, 2013, p. 70).

Si les images et le texte agissent sémantiquement que ce soit au théâtre ou en bande dessinée, bien d'autres outils conceptuels interviennent également dans la vectorisation du sens. Nous allons voir quels sont ces concepts dans la bande dessinée en tentant toujours de les mettre en dialogue avec l'adaptation pour définir des procédés qui serviront à bâtir notre dramaturgie.

2. 2. Procédés dramaturgiques

2. 2.1. Les ellipses

Commençons par les ellipses : en bande dessinée, ce ne sont pas seulement les images qu'il faut interpréter. Comme nous l'avons vu avec Scott Mc Cloud, c'est également entre les vignettes que la narration s'établit. C'est ce que Thierry Groensteen appelle les blancs inter-iconiques ou les « images manquantes »

(Groensteen, 2011, p.132). C'est l'interaction entre les images polysémiques et les blancs polysyntaxiques¹⁰ qui construit le sens. Groensteen introduit également la notion de plurivectorialité dans la bande dessinée. En fait, c'est de la confrontation des images que naît la narration. En effet, s'il y a une vectorisation dans la lecture des vignettes (en Occident, le sens de la lecture se fait généralement de la gauche vers la droite), il n'y en a pas nécessairement dans la construction du sens, car la bande dessinée fonctionne en réseau, entre les vignettes, mais aussi entre les pages. Le blanc inter-iconique est à la fois symbolique; « il est l'écran intérieur sur lequel chacun projette l'image (ou les images manquantes) » (Groensteen, 1999, p. 132). Il est aussi simplement utilitaire ; « [i]l faut au contraire que le blanc annule (provisoirement) la vignette déjà lue pour permettre à la suivante d'exister à son tour en tant que forme pleine et compacte. » (Ibid. :133)

En quoi les ellipses dans la bande dessinée pourraient nous interroger sur la dramaturgie, les procédés signifiants ou les modalités de la perception du spectateur? D'une certaine façon, les ellipses sont déjà présentes au théâtre ainsi qu'au théâtre de marionnettes : le plus souvent, elles ont lieu entre deux scènes, car les textes de théâtre induisent des changements d'espace et de temps dans l'écriture même. Il est donc évident que la marionnette joue également sur les ellipses, c'est même un phénomène récurrent des dramaturgies marionnettiques. Comme ça peut être le cas avec les apparitions et disparitions des personnages, les changements de cadre et d'espace, ou la multiplicité de la manipulation. Dans *MAUS*, les ellipses ne sont pas uniquement présentes entre les cases de la bande dessinée, elles ont lieu dans la narration, dans le texte. Nous verrons à quel point *MAUS* utilise les ellipses de toutes les façons possibles. Ces sauts dans le temps peuvent être introduits par le narrateur, par exemple lorsque Spiegelman interroge son père et que le récit nous plonge dans le

¹⁰ Groensteen explique que le blanc participe à l'énoncé, le blanc polysyntaxique est donc vecteur de sens puisqu'il intervient toujours entre deux images. Le lecteur participe donc pleinement à l'interprétation des ellipses.

passé. Même si une partie du texte nous éclaire sur les sauts dans le temps, ce sont avant tout les images qui vont nous montrer que nous entrons dans les souvenirs du père ou que nous revenons au présent. Delannoy explique le recours au médium de la bande dessinée pour Spiegelman : « [1]e multcadre de *MAUS* nous transporte, d'une image dessinée à l'autre, du présent au passé, et vice versa, d'Auschwitz à New York, du Vladek vieux au Vladek jeune, de souris aux humains... » (Delannoy, 2002, p. 125). Si Art Spiegelman choisit le médium de la bande dessinée, c'est entre autres parce que les blancs inter-iconiques permettent ce changement incessant entre les différents récits dont témoigne *MAUS*.

D'un point de vue dramaturgique, les ellipses de la bande dessinée peuvent éventuellement nous indiquer à quels moments le focus est mis sur le présent donc la relation entre le père et le fils, et à quels moments l'auteur choisi de représenter l'histoire de son père. Quant aux ellipses qui ont lieu entre chacune des cases, c'est une modalité qui appartient à la bande dessinée et à la lecture. Les traduire dramaturgiquement reviendrait à découper chaque seconde de la pièce. Cependant, avoir recours au noir peut être une solution possible qui peut se révéler utile pour effectuer un changement de décor, pour exprimer un saut dans le temps ou dans l'espace. Mais au théâtre, les transitions peuvent être tout aussi efficaces si elles sont faites à vue. De plus, au théâtre de marionnettes, le fait de montrer les changements d'espace et les déplacements participe à rendre le spectateur conscient et actif dans la construction de la fable, mais nous y reviendrons dans le chapitre III. Pour l'adaptation, il apparaît donc important de jouer sur l'éclairage pour ainsi permettre un changement de focus, un déplacement du regard comme dans la lecture d'une bande dessinée.

2. 2.2 Les cadres

Ce qui nous amène à parler des cadres de la bande dessinée, car ceux-ci viennent structurer le récit et le mettre en images. En fait, les cadres organisent la séquence d'images. Comme les ellipses, les cases de la bande dessinée permettent à Spiegelman de mélanger plusieurs récits, le témoignage de son père et le sien sur une même page.

Or, les cases de la bande dessinée (ou vignettes) nous rappellent non seulement le cadre de la scène de théâtre, mais aussi le castelet au théâtre de marionnettes. Ainsi, l'espace scénique de la marionnette privilégie la multiplication des aires de jeux. D'après Julie Sermon, les cadres sont une caractéristique des dramaturgies marionnettiques, on les retrouve donc autant dans le jeu avec la marionnette que dans son écriture :

D'une certaine manière, le mode de caractérisation silhouettique est déjà une forme de cadre, en ce qu'il vient dessiner et contraindre le corps du personnage, figé dans une attitude isolée ou pliée à toute une série d'attitudes. Mais la prise de vue cadrée, la scène nettement découpée, constitue, plus globalement, l'unité élémentaire des écritures marionnettiques – dramaturgies du fragment, de l'esquisse, de la vignette. (Sermon, J. 2010, p .117)

Scénographiquement, c'est un processus souvent utilisé, car le décor structure la scène et découpe des espaces multiples qui serviront non seulement à la progression de l'histoire, mais aussi à créer des métaphores symboliques. C'est un des éléments flagrants utilisés dans le concept scénographique de Jean Lambert-Wild pour la création de *War sweet war* présenté en février 2012 à La comédie de Caen. Bien que ce ne soit pas un spectacle de marionnette, il constitue néanmoins un exemple

éloquent pour exposer le rôle du cadre dans la scénographie. En effet, le décor de *War street war* a été pensé et réalisé en collaboration avec l'artiste de bande dessinée Stéphane Blanquet et montre une structure d'appartement auquel on aurait enlevé le 4^e mur, créant ainsi des cases dans lesquels les personnages évoluent. L'espace scénique de *War street war* est partagé en deux espaces distincts et les pièces juxtaposées les unes au-dessus des autres rappellent les cases de la bande dessinée. Les deux étages sont identiques, mais vont mettre en scène deux temporalités différentes. S'inspirer des procédés mis en œuvre dans certaines créations nous aide à voir comment à notre tour nous voulons utiliser les spécificités de la bande dessinée dans l'adaptation de *MAUS*. Comment matérialiser les cadres sur scène? À quoi font-ils référence? Quel sens symbolique ont-ils dans la bande dessinée *MAUS* et quel sens auront-ils dans une transposition à un décor au théâtre de marionnettes? Comment peuvent-ils participer à la mise en scène?

2. 2.3. Le découpage

Dans la bande dessinée, les vignettes englobent trois paramètres, l'image, le texte et le cadre. Mais ces paramètres sont à analyser en même temps que « les relations qui se tissent entre les vignettes, le(s) mode(s) d'articulation de ces unités complexes » (Groensteen, 2013, p. 34). Or, selon Groensteen, il y a plusieurs façons d'articuler ces vignettes entre elles. Cela relève du découpage et de la mise en scène. Si on utilisait les cadres dans une scénographie, ils pourraient certainement permettre d'articuler le découpage de la mise en scène. Dans la bande dessinée, le découpage d'une séquence est lié d'une part à la dramaturgie, suivant le principe de la

chronologie, de la cause et de la conséquence¹¹, et d'autre part, le découpage va organiser les images entre elles. Cela va donc jouer sur leur contenu : le cadrage, l'angle de vue, le « jeu » des personnages, la composition, l'éclairage. En effet :

Le découpage répartit les informations (dans les vignettes): il leur attribue un mode d'énonciation (iconique ou linguistique), puis les distille dans le temps en organisant leur coopération diachronique et leurs déterminations réciproques. Il commande enfin la mise en scène, c'est-à-dire l'utilisation coordonnée de tous les paramètres de l'énonciation iconique, dans la mesure où elle participe de la narration et conditionne la perception et l'interprétation par le lecteur. (Groensteen, 1999, p. 167-168)

Le travail de découpage (Dispositif chrono-topique) est le premier agent du processus d'écriture d'une bande dessinée, et il ne va pas sans prendre en compte la mise en page, qui va jouer sur l'espace que vont prendre les vignettes (Dispositif « spatio-topique »). C'est ainsi que « découpage et mise en page s'informent mutuellement » (p. 168), l'un organise le temps narratif, l'autre organise l'espace de la séquence. Les deux agissent dans la bande dessinée de façon à donner du sens à une suite d'images.

En fait, le découpage en bande dessinée serait l'équivalent de la dramaturgie, tandis que la mise en page serait de l'ordre de la mise en scène. Pour notre essai scénique, l'objectif était de travailler de la même façon qu'en bande dessinée. C'est-à-dire de partir de la narration de *MAUS*, de procéder à un découpage dramaturgique, et d'organiser l'espace que va prendre telle ou telle « vignette » ou passage de l'histoire. Il est intéressant de noter que dans le processus d'écriture de la bande dessinée, le découpage vient le plus souvent avant la mise en page. Effectivement, nous avons élaboré la dramaturgie avant la mise en scène, mais les choix de mise en scène peuvent influencer notre dramaturgie initiale, cela relève tout de même d'un va et vient entre les deux.

¹¹ Groensteen s'appuie ici sur l'article de Roland Barthes paru en 1966 : « Introduction à l'analyse structurale du récit ».

2. 2.4. Le verbal

Enfin, il reste à préciser les différentes fonctions du verbal dans la bande dessinée, car même si c'est un médium dans lequel le texte n'est pas indispensable (puisqu'il s'appuie essentiellement sur une narration visuelle porteuse de sens), le verbal peut compléter l'image et n'est donc pas négligeable. Groensteen distingue alors deux fonctions du texte en bande dessinée; une fonction de « dramatisation » et une de « réalisme »; la « dramatisation » ajoute une dimension tragique, comique ou pathétique à la situation, et le « réalisme » participe à apporter un effet de réel; « [c]'est un point que l'on omet généralement de signaler : il y a un effet de réel qui s'attache à l'activité verbale des personnages, pour la simple raison que dans la vie, les gens parlent (y compris, beaucoup, pour ne rien dire, ou du moins rien d'essentiel). » (Groensteen, 1999, p. 151) Ce que suggère avec humour Thierry Groensteen, est particulièrement vrai pour les marionnettes; selon nous, lorsque celles-ci se mettent à verbaliser leurs mouvements et leurs pensées, elles accèdent à un autre niveau de réel. En effet, tant en bande dessinée qu'au théâtre de marionnettes « [l]'image traduit tout ce qui peut l'être : personnages, décors, objets, atmosphères, expressions, gestes, actions. » (p. 151) tandis que le texte (le verbal) nous donne accès à la parole et aux pensées des personnages.

Selon Barthes et sa « rhétorique de l'image » (1964) la fonction de l'écriture est l'« ancrage » et le « relais ». La fonction de « relais » est surtout utilisée en bande dessinée pour passer d'une image à l'autre. Tandis que l'« ancrage » va permettre de préciser une séquence; « Toute image étant polysémique, le message linguistique aide à identifier et à interpréter la scène représentée. » (Groensteen, 1999, p. 153) Le texte

vient donc « ancrer » la signification du geste. Cette notion est encore une fois très pertinente pour cette recherche, car l'écriture pour la marionnette pourrait fonctionner de la même façon. En effet, comparativement à une mise en scène dans laquelle la marionnette reste muette, le texte peut « ancrer » une scène en donnant des indications au spectateur sur un personnage, une situation, une action. Le verbal va donc matérialiser la pensée de la marionnette, qui prend corps à travers le mouvement et la voix pour mieux donner vie à l'objet. Groensteen ajoute à ces deux fonctions du texte énoncées par Barthes trois autres fonctions de l'écriture dans la bande dessinée. Une fonction de « suture » qui permet de faire le pont entre deux images, une fonction de « régie » pour la gestion du temps narratif et une fonction « rythmique ».

Pour une adaptation au théâtre de marionnettes, il s'agira d'utiliser le verbal comme il est utilisé en bande dessinée. Ainsi, l'énonciation peut être celle du narrateur, être la parole d'un personnage, ou encore exprimer la pensée d'un personnage¹². Il s'agit donc d'envisager toutes ces possibilités dans l'adaptation de *MAUS*, à savoir quel type de narration Spiegelman utilise, et comment ces procédés narratifs se traduisent-ils au théâtre avec des marionnettes. Comme nous l'avons repéré, chacune de ces notions est inhérente à la bande dessinée; l'ellipse, les cadres, la séquence, le découpage, la mise en page, le texte et son énonciation. Elles entrent en résonance avec des procédés utilisés dans les dramaturgies marionnettiques et peuvent servir de base à l'adaptation d'un texte et la conceptualisation d'une écriture scénique particulière. Il s'agit donc de voir comment on peut procéder à l'adaptation dans un rapport dialogique entre les médiums.

¹² Dans le spectacle d'Anja Tillberg, *Eve vient-elle chez Adam ce soir?* Présenté dans le cadre du festival Actoral à l'Usine C, qui a eu lieu en octobre 2014, on entend une voix préenregistrée qui nous fait entrer dans les réflexions du protagoniste.

2. 3. Dialogue entre la bande dessinée et le théâtre de marionnettes

2. 3.1. La remédiation

Le but de ce mémoire création est d'adapter la bande dessinée *MAUS* d'Art Spiegelman au théâtre de marionnettes et de se servir de ses outils structurels dans la mise en scène. Il a donc fallu faire attention à ne pas transposer simplement les éléments visuels et textuels tels qu'ils sont représentés dans la bande dessinée. Au contraire, il s'agit d'avantage de s'inspirer des structures propres à la bande dessinée, en tenant compte des questions liées à l'adaptation : la sélection de certains passages, les critères de sélection et le point de vue que l'on prend.

Si le théâtre peut entrer en dialogue avec la bande dessinée, la marionnette serait l'élément théâtral le plus enclin à servir de médiateur dans ce dialogue. Le style visuel ou plastique des personnages de bande dessinée et des marionnettes participe à ce dialogue. Comme le dit Scott Mc Cloud, « simplifier à dessein des personnages et des images est un procédé de narration efficace quel que soit le moyen d'expression » (Mc Cloud, 2007, p. 39). Le fait est que les marionnettes et la plupart des bandes dessinées ont le pouvoir de se rapprocher d'une certaine universalité, car à travers les images, elles touchent à l'inconscient collectif, donc à l'universel : « [l]oin de toute dimension psychologique, elle(s) symbolise(nt) des types de personnages provenant de grands schèmes de la pensée et s'exprime(nt) par les symboles issus de thèmes universels. » (Racine, 2013, p. 17).

Si de plus en plus de bandes dessinées sont adaptées au cinéma, force est de constater qu'il existe encore peu d'adaptation de la bande dessinée au théâtre. Pourtant, bien

que le cinéma ait plus de facilités à s'approprier les scénarios de bande dessinée, le théâtre a lui aussi les moyens de créer avec la bande dessinée de nouvelles formes de récit. Mais comment procéder à l'adaptation? Quel type de dialogue veut-on établir entre ces deux médiums? Peut-être que le principe de *remédiation* introduit par Julie Sermon serait plus à même de répondre aux enjeux liés à l'adaptation :

La vertu de l'adaptation consisterait plutôt en l'invention d'un langage tiers, qui mobilise et joue de la mémoire - perceptive, émotionnelle, narrative, culturelle - propre au médium source (*adapté*), tout en produisant une réflexion sur le médium d'accueil (*adaptant*) à travers le prisme de l'autre. En ce sens, l'adaptation, quand elle ne considère pas le médium dans lequel elle puise son propos comme un simple contenant, mais s'accompagne d'une réflexion structurelle sur le passage d'un médium à un autre, est déjà une forme de *remédiation*. (Sermon, 2013, p.15)

En effet, la *remédiation* consiste à véritablement engager un dialogue entre deux types de médias, dans un principe d'échange et d'enrichissement des formes. On parlera alors de *remédiation* plutôt que d'intermedialité, car la *remédiation* définit les mouvements d'aller-retour permanents qui peuvent intervenir entre les différentes étapes du processus de l'adaptation. Les théories de la bande dessinée pourraient apporter des éléments techniques qui aideraient à mieux définir les dramaturgies de la marionnette.

C'est donc dans sa mécanique propre, mais aussi dans chaque type de bande dessinée que l'on peut puiser un nouveau vocabulaire : la liaison entre les vignettes, la mise en page, les ellipses, les silences, les icônes, les cadres et les sorties de cadres, les voix intérieures et le fait que l'on puisse revenir à un passage ou rester sur une vignette. Ce sont toutes ces articulations de la bande dessinée qu'il s'agit de questionner dans cette recherche et d'expérimenter dans notre essai scénique. Les fonctionnements¹³ de la

¹³ Par fonctionnement, nous entendons la manière dont fonctionnent les récits en bande dessinée et leur système de narration notamment dans le rapport du texte aux images.

bande dessinée peuvent nous conduire à voir et concevoir une autre forme d'écriture scénique et à l'appliquer aux dramaturgies marionnettiques. Il est d'autant plus important de bien analyser le médium de départ, c'est-à-dire dans le cas de notre mémoire-création, la bande dessinée particulière de Spiegelman. Le but étant de faire ressortir la complexité narrative de *MAUS* dans nos choix de mise en scène.

2. 3.2. Les croquis

Les croquis ont été utiles pour nous détacher des images de *MAUS* et pour développer notre propre imaginaire. «[...] Le rôle du croquis dépasse peut-être celui du simple outil de prise de note pour la préparation des répétitions ou la mémoire de celle-ci » (Cousin, 2013, p. 95). Selon Marion Cousin, il y a trois façons d'utiliser les dessins pour la scène : les esquisses préparatoires (croquis réalisés en amont des répétitions et qui représentent des idées de mise en scène), les croquis détaillés (destinés à être matérialisés sur scène) et les notes de travail (pour garder en mémoire une idée ou une action passée). De manière générale, le dessin ou le scénarimage nous sert à « structurer la représentation » :

Ainsi le dessin annoté associe éléments visuels (corps, objets, mouvements, projections) et éléments sonores (bruit, musique, paroles prononcées) pour donner d'une séquence une représentation métonymique, mais complète suivant un principe fondamental de la bande dessinée [...]. Le croquis ne sert plus seulement à esquisser une idée à mettre en scène, il devient, à un certain stade du travail scénique, un outil de composition de la séquence qui articule les données spatiales et temporelles. » (Cousin, 2013, p. 99)

Le fait de s'appuyer sur des croquis nous semble donc important dans notre travail, il s'agit surtout de se servir des trois types de dessins cités par Cousin qui apparaissent en effet utiles pour s'éloigner du graphisme de *MAUS* et imaginer des actions dans

l'espace de la scène. Ceux-ci nous ont amené à visualiser efficacement ce que nous voulions expérimenter dans la mise en scène, tout en nous permettant d'aborder le travail de plateau. Les croquis nous ont également aidés à mettre en place une scénographie. Ils servent donc à faire le lien entre le travail dramaturgique et l'élaboration d'un concept scénographique qui ne peut se faire sans une première étape de travail sur le plateau.

L'apport de Groensteen nous a permis de structurer nos idées de mise en scène et de souligner nos choix par rapport à l'adaptation. Plus que tout, les outils qui ressortent de ces analyses nous servent de cadre conceptuel dans le contexte de l'adaptation, il est essentiel de les utiliser dans la création, mais aussi dans le but d'une analyse *post*-création. Avant d'aller plus loin, il s'agit d'analyser l'œuvre que nous avons choisi d'adapter afin d'en faire ressortir les spécificités narratives et iconographiques; c'est sur ce matériel que nous allons travailler.

CHAPITRE III

ANALYSE DE L'ŒUVRE : *MAUS*, D'ART SPIEGELMAN

Ce chapitre propose d'entrer dans une analyse approfondie des mécanismes narratifs de *MAUS* en partant de sa structure globale pour aller jusqu'à l'analyse d'un fragment. Comme nous l'avons vu, *MAUS* appartient au roman graphique et autobiographique. Nous avons donné un aperçu de sa structure et de ses personnages principaux. Il s'agit maintenant d'entrer dans une analyse de l'ensemble de l'œuvre qui nous permettra de mieux aborder l'adaptation, le travail de Pierre Alban Delannoy aura été pour nous d'une grande importance, car c'est le seul théoricien qui analyse l'œuvre de *MAUS* dans sa totalité. En premier lieu, nous aborderons la narration qui repose sur différentes temporalités et différents espaces, résultat de ce double témoignage; celui du père et celui du fils. Ensuite, nous parlerons des différentes voix présentes dans l'œuvre; la polyphonie. Puis nous analyserons un fragment de l'œuvre qui révèle les procédés structurels spécifiques à la narration de Spiegelman : l'utilisation des cadres, les différentes échelles, le rapport aux images, la mise en page et le verbal.

Enfin, nous tiendrons compte des questions liées à la représentation de la Shoah. Si la nature même du projet de ce roman graphique n'a pas un but strictement documentaire, il résonne d'autant plus en nous, car l'histoire de la l'Holocauste y est abordée à travers l'histoire personnelle d'Art Spiegelman et de Vladek.

Le but de notre recherche-cr ation est donc de consid erer   la fois les outils structurels et les proc ed s dramaturgiques que nous empruntons   la bande dessin e en g n ral, mais aussi de prendre en compte les modes de repr esentation et de narration sp cifiques au roman graphique de Spiegelman, pour aller vers l'adaptation dramaturgique de *MAUS* au th atre de marionnettes.   la lumi re de cette  tude et des diff erentes analyses du texte et du mat riau *MAUS*, il a  t  possible de formuler certains concepts de mise en sc ne qui sont apparus pertinents pour le passage de cette bande dessin e   une  criture sc nique et marionnettique.

3. 1. Analyse de *MAUS*

3. 1.1. Un double t moignage, triple temporalit 

MAUS est donc le r sultat d'un double t moignage; le r cit de Vladek, bien qu'il soit l' l ment d clencheur de la cr ation de ce roman graphique, est ench ss  dans le r cit autobiographique du fils. Delannoy affirme que *MAUS* est avant tout une  uvre autobiographique; « Parce qu'il r sulte des sollicitations incessantes d'Artie, le t moignage du p re est une pi ce du dispositif autobiographique dont une grande partie consiste   en raconter pr cis ment la gen se » (Delannoy, 2002, p. 64) En fait, Art reconstitue et restitue au lecteur sa propre vision de la Shoah et de ce que son p re a v cu dans les camps. De la m me fa on, il nous fait part des difficult s qu'il rencontre en se positionnant comme m diateur de l'Histoire qu'il n'a pas v cue.

Ces deux histoires imbriqu es l'une dans l'autre appartiennent donc   deux temporalit s diff erentes. Celle des rencontres entre Art et Vladek, le pr sent, et celle

de la vie de Vladek, le passé de la Shoah. Les deux récits se superposent tout au long de l'œuvre suivant deux trames chronologiques qui se suivent. Ainsi, on peut lire de manière épisodique, d'un côté, la vie d'Art et ses rencontres avec son père et de l'autre, le récit du père. Le plus souvent, le récit du père est enchâssé entre deux épisodes mettant en scène la rencontre entre les protagonistes. Ces rencontres durant lesquelles Art interroge son père servent d'ouverture et de fermeture au récit de la Shoah et construisent d'une certaine façon la structure générale de l'œuvre. Il faut ajouter à ces deux temporalités une troisième, plus actuelle encore, qui représente le présent de la création : Art face à l'écriture. Cette nouvelle couche temporelle apparaît seulement dans le tome II de *MAUS*, bien qu'elle soit déjà implicite dans le tome I.

La narration s'établit donc à travers trois dimensions spatio-temporelles différentes : le témoignage du père, le temps de la réception du témoignage par Art Spiegelman et le temps de l'écriture. « Autrement dit, il tente de faire passer le passé dans le présent, le passé historique dans le présent de l'écriture et dans le futur de la lecture. » (Delannoy, 2002, p. 210) Dans le roman graphique, ces passages d'un temps à un autre sont amenés et organisés grâce aux cases. Par exemple, on peut voir dans une case le fils qui interroge son père, ce dernier commence à lui raconter un souvenir du passé et la case d'après nous emmène dans ce souvenir. Spiegelman joue de ce procédé de manière très libre, ainsi, l'alternance des temps est variable d'une page à une autre : certains passages de la Shoah peuvent prendre plusieurs pages sans revenir au présent (Tome II, p. 30), d'autres sont entrecoupés de présent de sorte que l'on a une case/présent, une case/passé, une case/présent, etc. (Tome II, p. 35) Chaque page est unique.

Or, le théâtre de marionnettes suit cette même logique ; «[...] la prise de vue cadrée, la scène nettement découpée, constitue, plus globalement, l'unité élémentaire des

écritures marionnettiques - dramaturgies du fragment, de l'esquisse, de la vignette » (Sermon. 2010, p. 117). Les passages d'un temps à un autre et d'un espace à un autre font partie des particularités qui sont en lien avec les dramaturgies marionnettiques. De plus, dans le cas précis de *MAUS*, une case ne correspond pas forcément à un moment défini, il s'agit donc pour le lecteur comme pour le spectateur d'être « conscient des différents moments qui habitent le même espace » (Delannoy, 2002, p. 125) La question est de savoir comment représenter de façon scénique ces différentes temporalités dans l'adaptation de *MAUS*.

3. 1.2. La polyphonie

À travers les différents temps du récit, Spiegelman crée un œuvre polyphonique où se mêlent ainsi différentes voix; « On retrouve ici les trois voix, caractéristique de l'autobiographie, trois voix distinctes, trois instances. » (Delannoy, 2002. P. 72). Ces trois voix appartiennent en fait à une seule et même personne, le narrateur fondamental (l'auteur), le narrateur singulier (Art racontant sa vie), le personnage d'Artie. Le personnage de Vladek lui aussi a deux voix dans le récit, la voix du narrateur (Vladek vieux) et la voix du personnage (Vladek jeune).

Ces allers-retours entre présent, passé, voix du père et du fils nous font pénétrer tantôt dans le réel du quotidien, tantôt dans le cauchemar des camps imaginé par l'auteur d'après le récit de son père. On peut faire un lien avec le « jeu de rêve » évoqué par Jean-Pierre Sarrazac à propos de certains textes dramatiques qui utilisent la subjectivité de l'auteur pour créer des détours tout au long de la narration. « [...] C'est

grâce au jeu de rêve strindbergien¹⁴ que la dramaturgie moderne de la subjectivité trouve une assise. Chaque pièce qui s'engage dans cette forme, dans ce type de détour pour aborder la réalité, se constitue comme un monodrame polyphonique. » (Sarrazac, 2010, p. 106). De plus, dans les épisodes de *MAUS* dans lesquels l'auteur parle de sa création, Spiegelman s'adresse directement au lecteur dans une sorte de méta-récit, et le lecteur/spectateur est alors pris à témoin.

Illustrer cette polyphonie et ces détours dans la création à l'aide de marionnettes fait partie du défi de l'adaptation de *MAUS*. En effet, est-il possible ou nécessaire de représenter toutes ses voix? Dans la bande dessinée, l'alternance de *voix off* et *voix in* est utile pour assurer le lien narratif entre les images, mais est-elle efficace sur une scène de théâtre? Si cette bande dessinée entretient des liens particuliers avec les langages dits « marionnettiques », c'est en premier lieu à travers ces procédés d'écritures; les différentes temporalités du récit et les différentes voix de l'auteur-narrateur. C'est également à travers les personnages animalisés de *MAUS* que l'on peut prétendre à une adaptation marionnettique de ce roman graphique.

3. 1.3. Les figures animales de *MAUS*

Les personnages de *MAUS* sont tous sans exception animalisés de différentes façons. Spiegelman a choisi de représenter les juifs en souris et les nazis en chats, tous identiques. Mais il a poussé la métaphore animale plus loin en représentant les Polonais en cochon, les Américains en chien, etc. Les personnages de *MAUS* sont donc représentés par certains stéréotypes liés à l'origine des personnages. C'est ce

¹⁴ Dans son lexique du drame moderne et contemporain, Sarrazac fait référence à l'œuvre de Strindberg du même nom (*Songe*-1901). Le jeu de rêve définit ce type de dramaturgie qui mêle le quotidien à l'onirique voir au merveilleux.

que Delannoy, auteur d'un livre qui s'intitule *MAUS d'Art Spiegelman : Bande dessinée et Shoah* (2002) appelle « la poétique de l'ironie » (p.48). Ces choix iconographiques ne sont pas faits au hasard, c'est pourquoi il affirme que l'« [o]n ne peut s'engager dans l'étude de *MAUS* sans analyser très vite la délicate question des choix de son auteur en matière de personnages. Pourquoi Spiegelman nous raconte-t-il la Shoah à l'aide de figurines venues tout droit des *cartoons*? Pourquoi des chats et des souris, mais aussi des cochons, des chiens, des rennes...? » (Delannoy, 2002, p. 36)

Tout commence alors que Spiegelman fait ses débuts dans la bande dessinée *underground* dans les années 70. Ce mouvement contestataire de dessinateurs voulait reprendre des caractéristiques de *cartoons* (dessins animés) comme les animaux pour dénoncer entre autres certaines inégalités sociales et raciales. Robert Crumb initia sa propre revue *Zap comix*, le *x* montrant la différence avec les *comics* ordinaires. Ces revues s'adressaient pour la première fois aux adultes, et les auteurs pouvaient désormais parler de sujets politiques, voire sexuels et provocateurs. Aux prémices des personnages de *MAUS*, il y a donc les influences de ses travaux antérieurs dans les revues de bandes dessinées *underground* et l'influence du dessin animé *Tom et Jerry*. À propos de cette référence, il explique l'évolution de son dessin; « Quand j'ai commencé à travailler sur le long *Maus*, mon premier réflexe a été de dessiner de gros chats et de petites souris. J'ai trouvé une solution satisfaisante au problème en minimisant la disparité, si bien que les chats et les souris sont devenus plus ou moins des masques. » (Spiegelman, 2012, p. 118)

Mais Spiegelman nous donne des indices quant à ces choix iconographiques; dans le premier tome, il cite une phrase d'Hitler : « Les juifs sont indubitablement une race, mais ils ne sont pas humains. » Donner aux juifs des têtes de souris est avant tout une idée liée à l'imaginaire et aux stéréotypes de la propagande nazie alors qu'ils étaient

sans cesse comparés à de la vermine. La citation qui introduit le second tome provient d'un article allemand des années 30 :

Mickey Mouse est l'idéal le plus lamentable qui ait jamais vu le jour... de saines institutions incitent tous les jeunes gens indépendants et toute la jeunesse respectable à penser que cette vermine dégoûtante et couverte de saletés, le plus grand porteur de bactéries du règne animal, ne peut être le type animal idéal... Finissons-en avec la tyrannie que les juifs exercent sur le peuple! À bas Mickey Mouse! Portez la croix gammée! (*MAUS*, tome II, 1998)

Mickey Mouse est bien sûr l'ultime référence de Spiegelman. En fait, l'auteur reprend les clichés de la propagande nazie et en créant la métaphore des nazis en chats et des juifs en souris, il détourne l'image initiale des souris comme vermine pour qu'elle devienne l'image de l'oppression. Il s'agit donc d'approfondir ce lien entre les figures animales et les questions liées à la représentation de la « catastrophe humaine ».

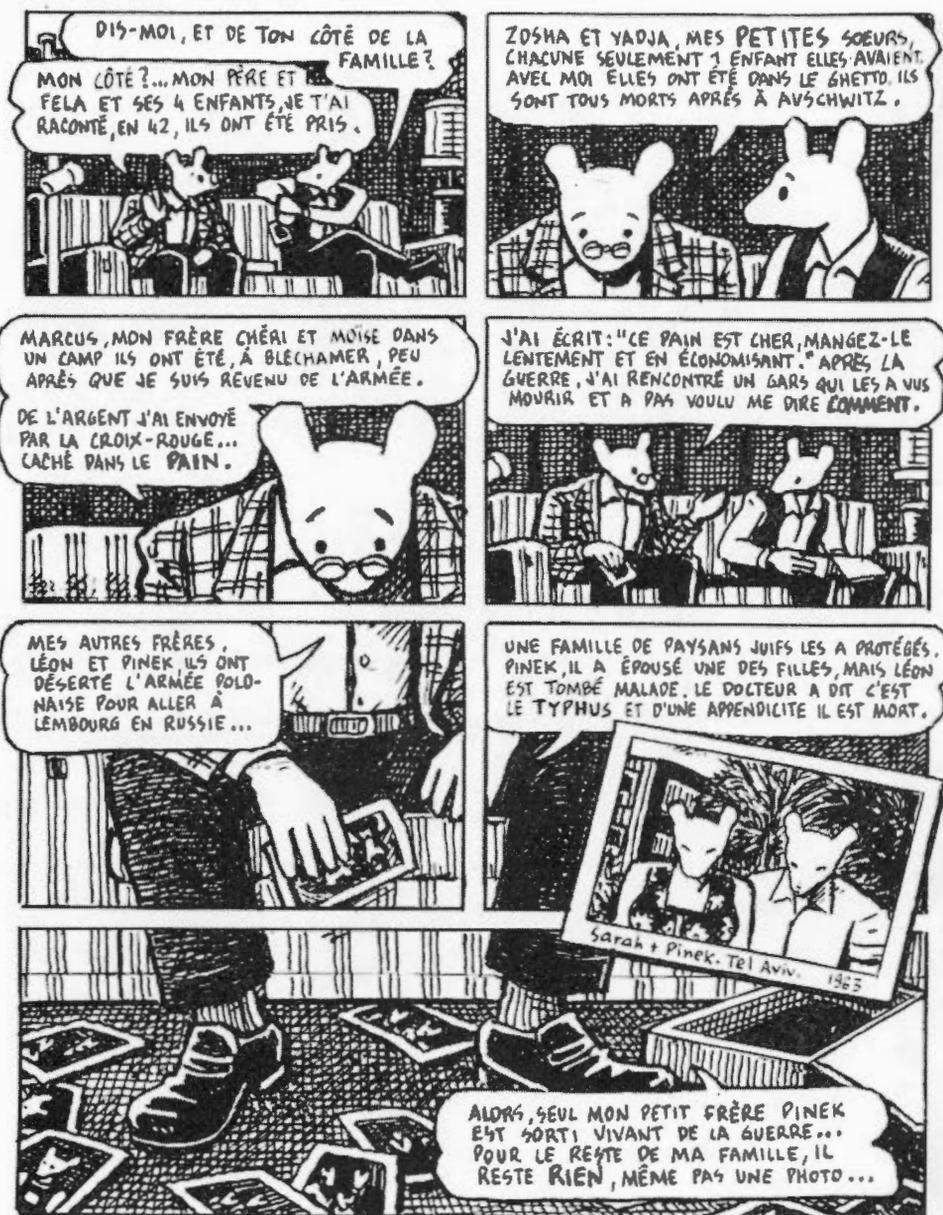
Les personnages déshumanisés de Spiegelman sont selon nous un appel à la forme marionnettique. En effet, en choisissant de prendre les personnages à têtes d'animaux comme concept iconographique, Spiegelman a d'une certaine façon « marionnettisé »¹⁵ ses personnages. Puisque les figures animalisées des juifs en souris ont ici un sens métaphorique, elles permettent à l'auteur de prendre de la distance par rapport au réel et de se donner les moyens d'aborder un sujet tel que la Shoah. Les souris sont pour lui un moyen de se représenter la « catastrophe » qu'a vécue son père. Or, les marionnettes peuvent non seulement être fabriquées à l'image des personnages de Spiegelman, mais surtout, elles peuvent permettre elles aussi de prendre la distance nécessaire par rapport à l'histoire de la Shoah.

¹⁵ Cette affirmation sera explicitée dans sous-chapitre 2.3.1. Problématique de la représentation et de la réception

3. 2. Analyse d'un fragment : les photos de famille (tome II, p. 115-116)

Choisir un passage de *MAUS* à analyser n'est pas chose aisée, car chaque page de ce roman graphique comporte des particularités structurales et narratives intéressantes. Néanmoins, les pages 115 et 116 ont retenu notre attention, car elles viennent briser la structure habituelle du récit. En effet, ce fragment ne montre pas la mixité du présent ou du passé, de même qu'il ne montre pas les images imaginées par l'auteur pour représenter les épisodes de la Shoah.





Cette double page amène un nouvel élément graphique : les photos des membres de la famille Spiegelman (qui pour la plupart sont morts dans les camps). La première planche (p.115) montre l'importance que prennent ces photos, une importance réelle rendue concrète par le multcadre de la page qui semble envahi par les reproductions de ces photos.

Ainsi, seule la première case de la page 115 n'est pas envahie par les photos. Progressivement, elles prennent de plus en plus d'espace jusqu'à effacer le contenu des cases ainsi que les ellipses qui les séparent. Art et Vladek se retrouvent en quelque sorte, encerclés par cet amoncellement de souvenirs. D'un point de vue métaphorique, les photos viennent anéantir le travail d'Art ; « Entraînées par leur poids, elles tombent effectivement au bas de la page, plus bas que les limites de la planche, sortes de nature morte, masquant les cases de la diégèse, la perturbant, l'enrayant, rendant inopérante la narration vive par laquelle Spiegelman cherche à nouer le présent au passé. » (Delannoy, 2002, p. 123). La page 115 illustre parfaitement le conflit entre les images réelles du passé et les images imaginées par l'auteur. En représentant des images dans l'image, le visuel excède le cadre et rompt avec la mise en page habituelle de la bande dessinée. C'est ainsi que Spiegelman parvient à mettre en scène, à travers cette planche, l'impossibilité de montrer, de tout dire, de rendre compte de l'entièreté de l'histoire, car il en manquera toujours des bouts.

Le but de Spiegelman est en effet de se rapprocher autant que possible de la vérité, et puisqu'il n'a pas vécu les camps, le moyen le plus efficace d'en parler est de parler de sa propre vérité. S'il avait voulu représenter l'histoire de la Shoah comme une quête documentaire, son entreprise aurait probablement été un échec. À la place, il se positionne en tant que témoin d'un survivant (son père). C'est ainsi que, dans la page 116, Vladek occupe une place prépondérante dans la planche : son corps est dessiné

de façon fragmentée au travers du multcadre. Spiegelman joue sur l'échelle du personnage en représentant Vladek qui occupe cinq cases sur les 8, il reconfigure les vignettes pour mettre en valeur la figure du père face à la multitude des photos qui occupaient l'espace de la page précédente : à ses pieds, on retrouve les mêmes qui sont bel et bien tombées et qui sont éparpillées comme autant de souvenirs et qui ont repris leurs proportions d'origines.

Cette double page montre bien les fonctionnements de la spatio-topie et de l'arthrologie de la bande dessinée. Selon Groensteen, la spatio-topie est la mise en relation d'espace tandis que l'arthrologie, la mise en relation de contenus. Or, « les articulations du discours de la bande dessinée portent indissociablement sur des contenus-incarnés-dans-un-espace, ou si l'on préfère sur des espace-investis-d'un-contenu. » (Groensteen, 2013, p. 27). Spiegelman utilise donc le médium de la bande dessinée de façon brillante : en jouant avec les cases et leur contenu, il nous révèle que l'espace de la page et de la double page est perméable aux images qu'elle contient. C'est ainsi qu'il nous donne son point de vue sur l'histoire et oriente l'interprétation du lecteur.

De plus, la narration est ici monopolisée par Vladek, celui-ci décrit certaines photos en les replaçant dans leur contexte. Le verbal occupe une place importante dans la double page et prend la fonction de *dramatisation* et de *réalisme* : le dialogue ajoute au pathétique de la situation, toutes les personnes dont le père parle sont mortes pendant la guerre. Le personnage d'Art est celui qui reçoit la parole du père, il n'intervient qu'une seule fois dans la double page, et ce uniquement pour relancer le récit de Vladek.

Ce passage montre que le personnage du père est le point central du roman graphique, son témoignage est le pivot du récit. Tout tourne autour du témoignage de Vladek, on peut donc lire « la volonté de Spiegelman de marquer, physiquement par l'image, le caractère *unique et irremplaçable* de sa parole » (Delannoy, 2002, p. 127). Cette rupture dans la narration, les photos sortant du multicaadre et la figure monumentale du père nous donne des indications sur les perceptions de l'auteur lorsqu'il reçoit le témoignage et influence notre propre lecture. Ces pages montrent alors, mieux que toutes autres, le désœuvrement et la solitude des survivants de l'Holocauste et de leurs descendants.

3. 3. Représenter l'histoire des camps : de *MAUS* au théâtre de marionnettes

L'adaptation d'une bande dessinée telle que *MAUS* ne peut pas être abordée sans tenir compte d'une approche historique directement liée à la problématique de la représentation de l'Holocauste. En effet, « [l']ouverture des camps, qui ébranle le concept même de « culture » », pose d'inextricables questions – éthiques et esthétiques – aux artistes ayant pour ambition de relayer l'ampleur du désastre. » (Martz-Kuhn, 2013, p. 1) De nombreux rescapés ont ressenti le besoin d'écrire sur leur expérience des camps de concentration, certains historiens ont tenté de retracer la vérité des faits :

[I]a nécessité de parler de l'expérience des camps pour les survivants et les témoins de la Shoah, le besoin de savoir ce qui s'y était passé pour les autres, l'urgence impérieuse de transmettre aussi, ont permis de constituer depuis plus de cinquante ans une abondante somme de documents sur les ghettos et les camps de la mort. (Delannoy, 2002, p. 12)

Mais avoir une approche artistique vis-à-vis de la « catastrophe humaine » est un autre problème, car « Le cataclysme échappe à toute forme de représentation. » (Martz-Kuhn, 2013, p. 13) Cela pose la question de la légitimité et de l'authenticité, comment parler des camps de la mort et comment les représenter sans déformer ou atténuer ce qui a réellement eu lieu? Comment le dire avec des mots et comment mettre des images sur ces évènements?

Cela renvoie évidemment aux questions évoquées dans *Images malgré tout*; « Pour savoir, il faut s'imaginer. » (Didi-Huberman, 2003, p. 11). C'est justement ce que fait Art Spiegelman avec *MAUS*, il veut savoir ce qui s'est réellement passé et pour cela, il prend le risque d' « imaginer », de mettre en images les mots du témoignage. La force de son travail vient du fait qu'il exprime ses doutes sur sa capacité à les représenter : « Une partie de moi ne veut pas dessiner Auschwitz ni même y penser. Je n'arrive ni à visualiser ni à imaginer ce qu'on y ressentait. » (*MAUS*, tome II, p. 46) Dans ce passage chez son psy, Art évoque la difficulté à poursuivre la tâche qu'il s'est donné comme devoir d'accomplir. Cependant, il y parvient et pour y arriver, Spiegelman a choisi d'aller vers l'abstraction. Ainsi dans les premières ébauches, le graphisme des personnages de *MAUS* était détaillé, puis il est devenu de plus en plus simple. C'est une des règles qu'il s'agira de suivre dans l'adaptation, arriver à une grande simplicité dans la conception des marionnettes tout en gardant la force de la dramaturgie.

Par ailleurs, il semble intéressant de rappeler que les conditions de vie des déportés des camps n'étaient pas éloignées de ce que Julie Sermon appelle les « corps de représentation », c'est-à-dire des corps qui ont perdu leur identité et qui nous sont présentés comme de simples figures à observer. Or, c'est effectivement le but premier des nazis que d'assujettir les détenus;

[l]es Allemands nous imposaient de dire, concernant les corps, qu'il s'agissait de Figuren, c'est-à-dire de marionnettes, de poupées, des Schmattes, des chiffons ». Voici ce que seraient les personnages de *MAUS*, ces souris toutes pareilles : des Figuren, des marionnettes, des formes abstraites à la limite de la lisibilité. (Delannoy, 2002, p. 148)

Donc, comme l'affirme Delannoy, les personnages de *MAUS* sont en quelque sorte déjà des marionnettes et c'est par ce procédé que Spiegelman résout le problème de la représentation de la Shoah. Le fait qu'il choisisse de représenter les juifs par des figures animales joue sur l'impression que tous les personnages se ressemblent. En effet, « [n]ul visage dans *MAUS*. L'emploi des figures animales serait une manière de dire l'impossibilité de montrer. » (p. 147)

La marionnette peut s'adapter aux différents niveaux d'abstraction liés aux dessins de la bande dessinée, car « [l]es marionnettes contemporaines oscillent entre l'humain et le non humain – animal, objet ou simple matériau. Corps presque morts, humains rongés par la bestialité, êtres indistincts mettant en scène l'humanité pour une fable d'aujourd'hui, elles offrent un portrait de l'homme en chose, une image redoublée de l'altérité. » (Plassard, *Puck* 8 (2009), p. 25). la marionnette a ce pouvoir de monstration qui permet au spectateur d'accepter de voir l'insupportable. En effet, elle est capable de mourir sur scène parce qu'elle n'imité pas la mort, elle peut perdre la vie simplement en retournant à son état d'objet. Ainsi, elle peut dire l'indicible et montrer l'irreprésentable parce que c'est un être fictif et qu'elle assume cet état : « la marionnette amène sur le chemin d'une radicalité » (Lazarro, *Artpress* 2, 38 (2015), p. 34).

CHAPITRE IV

PROCESSUS DE CRÉATION I : ADAPTATION ET CONCEPTION

Le troisième chapitre est organisé de façon à retracer les premières étapes du processus de création : l'adaptation du texte, les choix techniques et esthétiques en rapport avec la dramaturgie, jusqu'à la fabrication des marionnettes et la conception scénographique. Ainsi, nous sommes partis du matériau initial ; le roman graphique de *MAUS* de Spiegelman (analysé dans le précédent chapitre) et nous avons procédé à un découpage du texte pour créer notre dramaturgie. Nous retracerons toutes les étapes liées à ce découpage.

L'essai scénique *Quand je pense à eux, encore maintenant je pleure*, est le résultat de notre analyse et de notre interprétation de l'œuvre de *MAUS*. Les choix techniques et esthétiques des marionnettes font partie de cette interprétation et ont influencé pour beaucoup la construction de la fable.

En fait, parler des choix esthétiques revient à parler des choix dramaturgiques, traiter de la forme nous amène à traiter du fond. C'est pourquoi on abordera également les choix scénographiques qui occupent une place importante dans la mise en scène marionnettique. Nous verrons que les laboratoires de recherches menés en amont des répétitions ont grandement contribué à l'évolution de notre travail d'adaptation.

4. 1. Dramaturgie de l'essai scénique *Quand je pense à eux, encore maintenant je pleure*

4.1.1 Adaptation du texte

Le passage du matériau de la bande dessinée au texte dramatique s'est effectué selon plusieurs étapes. Dans un premier temps, nous devons privilégier le matériau textuel de *MAUS* pour commencer à dégager un début de dramaturgie. Se détacher des images du roman graphique permettrait de rentrer plus précisément dans le texte. Il nous a donc semblé important, en prévision de l'adaptation, de séparer la trame visuelle de la trame textuelle. Cela sert également à visualiser une esquisse de mise en scène et à accueillir de nouvelles images suscitées par le texte seul, ce qui n'empêche pas de revenir aux images du roman graphique après l'adaptation. En fait, il s'agit simplement d'éviter de choisir certaines scènes en fonction de leur attrait esthétique, mais par rapport à leur intérêt dramaturgique, le but étant de ne pas reproduire les images propres à l'auteur, mais bien de s'approprier l'histoire de *MAUS* pour la mettre en scène et trouver nos propres images. C'est ce qu'explique Lassalle lorsqu'il définit le rapport entre la mise en scène et le matériau textuel qui sert à la mise en scène :

Mettre en scène, c'est représenter, dans l'ici et le maintenant de la représentation, le rapport singulier que le metteur en scène, le plasticien, l'acteur entretiennent avec le texte, dans la prise en compte très rigoureuse d'une écriture comme composition, respiration, corpus sémantique, syntaxe. Et cela produit un autre texte qui ne doit être ni le redoublement, ni l'illustration, ni la mise en péril du premier, mais sa résonance, son jeu d'écho en nous et chez le spectateur. » (Lassalle, *Théâtre/Public*, 32 (1980), p. 13)

Il s'agissait donc de procéder d'abord et avant tout à la retranscription complète de la bande dessinée en respectant sa structure narrative et dialogique. Cela permet d'avoir une vue d'ensemble de la structure globale de l'œuvre, de différencier les voix qui entrent en jeu dans une même scène, et de distinguer les instances d'énonciation propre au roman graphique. Cette tâche donne une version du texte qui ressemble à celle d'un roman avec des passages dialogiques que nous retranscrivons à la manière d'un texte théâtral. En voici un exemple :

CHAPITRE UN. LE CHEIK.

(Art narrateur) J'allais voir mon père à Rego Park. Je ne l'avais pas vu depuis longtemps. Nous n'étions pas très proches.

Artie. - Papa!

Vladek. - Oïe, Artie. Tu es en retard, j'étais inquiet. Dommage Françoise aussi n'est pas venue.

Il avait beaucoup vieilli depuis la dernière fois. Le suicide de ma mère et ses deux infarctus l'avait marqué.

Vladek. - Mala! Regarde qui est là! Artie!

Il s'était remarié. Mala avait connu mes parents en Pologne avant la guerre. C'était une rescapée comme la plupart de leurs amis.

Mala. - Bonjour, Artie, donne-moi ton manteau. Le dîner est prêt...

Vladek. - Acch, Mala! Un cintre en fer, tu lui donnes! J'ai pas vu Artie depuis deux ans, des cintres en bois nous avons, non?

Ils ne s'entendaient pas très bien. Après dîner, il m'emmena dans mon ancienne chambre...

Une fois ce travail accompli, le texte final totalisait une centaine de pages. Étant donné l'ampleur du récit, il fallait opter pour une réduction/adaptation du texte. Il s'agit de procéder à un premier découpage de cette matière textuelle.

L'objectif étant de suivre la chronologie de la bande dessinée, de resserrer le texte tout en respectant la trame narrative de *MAUS*, des passages ont d'abord été choisis en fonction de leur pertinence quant aux spécificités de la narration du roman

graphique. Il était nécessaire en effet, de garder un équilibre entre les trois temporalités distinctes de l'œuvre. Ensuite, il fallait tenir compte du médium pour lequel nous allions adapter le texte, la marionnette. Enfin, nous voulions donner une vision d'ensemble du passage de Vladek dans les camps : comment il y est entré, comment a-t-il survécu, comment en est-il sorti? Cette réduction va nécessairement entraîner des coupures dans le récit. Selon les théories de Groensteen, le découpage des vignettes en bande dessinée participe à l'arthrologie générale du récit, c'est-à-dire l'articulation des images entre elles et la mise en relation de leur contenu. Il est intéressant de faire le lien entre l'arthrologie en bande dessinée et la dramaturgie au théâtre, car celle-ci consiste justement à articuler différentes scènes ensemble pour former un tout qui soit cohérent au niveau narratif.

Or, la trame narrative de *MAUS* est chronologique; on suit l'évolution de l'histoire qui progresse linéairement jusqu'à la fin du témoignage du père. En même temps, les différents récits qui s'entremêlent tout au long de l'histoire provoquent une sensation de discontinuité, car on passe sans cesse d'un lieu à un autre, d'une époque à une autre, « dans un mouvement d'incessants allers-retours entre le passé historique et le présent, entre la Pologne et l'Amérique, Auschwitz et New York [...] » (Delannoy, 2002, p. 12). Il semble donc pertinent de garder ce fil chronologique tout en condensant certains passages du récit. Les quelques scènes que nous avons gardées ont nécessairement accentué les « ellipses » déjà présentes dans *MAUS*. Comme nous l'avons vu dans le chapitre I (1.3.1) les blancs intericoniques n'ont de valeurs sémantiques que s'ils font partie d' « une suite d'*énonçables* (les vignettes) en un *énoncé* unique et cohérent (le récit) » (Groensteen, 1999, p. 134) L'adaptation de *MAUS* que nous avons créée comporte nécessairement de longues ellipses (beaucoup de temps peut s'être écoulé entre deux scènes) qui doivent être lisibles et interprétables. Les laboratoires nous ont permis d'explorer différents agencements de

scènes et différents découpages afin de déterminer les axes thématiques et les critères de sélection pour établir l'adaptation finale.

En somme, il a fallu dégager de *MAUS* une première mouture de notre adaptation. Ceci étant, il s'agissait de faire l'analyse dramaturgique de cette nouvelle structure, «[...] qui consiste à définir les caractères spécifiques du texte et de la représentation. L'analyse dramaturgique tente d'éclairer le passage de *l'écriture dramatique* à *l'écriture scénique* » (Pavis. 2002, p. 108). La dramaturgie établie jusque-là peut alors évoluer en fonction des explorations menées en laboratoire. Par ailleurs, nous avons vu que les concepts marionnettiques et scénographiques influencent également certains choix dramaturgiques, dont le découpage du texte. Par exemple, le choix des marionnettes que nous avons fabriquées va influencer sur le choix des personnages que nous allons garder dans la dramaturgie, qui à son tour va induire le choix des scènes.

4. 1.2. Sélection des scènes/thématiques

Pour ce qui est de la dramaturgie de l'essai scénique *Quand je pense à eux, encore maintenant je pleure*, il a donc fallu procéder à une sélection de certains passages de *MAUS*. Comme nous l'avons annoncé, ce découpage dans l'œuvre représente une part importante du travail de l'adaptation. Nous avons suivi trois thèmes de *MAUS* qui nous intéressaient plus particulièrement : la transmission de la mémoire, la relation père/fils, et les questionnements de l'auteur face à la transmission.

Là encore, nous avons respecté plusieurs étapes. Après la retranscription du texte complet, nous avons décidé de garder ce qui nous paraissait essentiel, voire indispensable à la compréhension de l'histoire. Il s'agissait de définir les éléments assurant la cohérence des deux fils narratifs de *MAUS* ; l'Histoire de la Shoah et

l'histoire d'Art Spiegelman.

À partir de ces considérations dramaturgiques, nous avons pu faire des choix plus précis. En effet, il s'agit avant tout d'adapter le texte du roman graphique afin de montrer comment cette histoire résonne en nous aujourd'hui. Là est l'enjeu de l'adaptation ; la question de l'actualisation, et le changement de contexte socioculturel. Nous devons nous approprier un langage qui n'est pas le nôtre, la question est donc d'adopter un point de vue en choisissant un axe de recherche : la problématique de la représentation de l'Holocauste. Comment Spiegelman a-t-il transmis l'histoire de la Shoah à travers le médium de la bande dessinée? De quelle manière adapter cette histoire au théâtre de marionnettes? Comment la marionnette peut-elle à son tour être un outil de transmission?

Le premier thème de *MAUS* que nous avons retenu était donc celui de **la transmission**; transmission de l'histoire du père à son fils. Transmission des pensées du fils à ses lecteurs, de sa propre histoire et de l'histoire de la Shoah, et enfin notre souci de transmettre et de partager cette histoire à un public. La transmission est au cœur de l'œuvre de Spiegelman et c'est aussi notre principale motivation, c'est le thème général qui englobe toutes les autres thématiques. Afin de mettre en valeur la transmission de la mémoire et l'héritage transgénérationnel, nous avons choisi **la relation père-fils** comme le second axe dramaturgique. Prendre ces deux thématiques qui relèvent de deux temporalités différentes comme axes principaux de l'adaptation nous permet de mettre l'accent sur la structure narrative initiale de l'œuvre.

Donc, au départ, deux thématiques de *MAUS* ont été retenues: la transmission de l'histoire de Vladek et la relation père-fils, ces passages bien qu'ils se recoupent, se déroulent dans deux espaces-temps différents. Le passé du père et de la Seconde Guerre mondiale et le présent des années 80 à New York. Notre troisième thème tourne autour des **questionnements de l'auteur** face à la transmission. Il apparaît

alors un troisième espace-temps, le présent autobiographique, qui se réfère à la présence solitaire d'Art. C'est autour de ces trois thèmes et de nos axes de recherches que nous avons donc construit une première mouture dramaturgique.

L'élaboration de cette première version de l'adaptation du texte a mis en évidence un quatrième thème, **l'absence de la mère**. En effet, l'histoire du père, la relation père/fils, les réflexions d'Art sont intimement liées à l'absence de la mère. Le sujet de la mère est une source de conflit entre Vladek et Art. En brûlant le cahier d'Anja, Vladek a en effet détruit les données de l'histoire de la mère. Son fantôme est omniprésent dans l'œuvre de Spiegelman bien que nous ne l'ayons pas décelé de prime abord, ce sujet ne pouvait pas échapper à la réécriture.

[...] il faut avoir au préalable réellement traversé soi-même, en tant que lecteur, l'architecture ou les réseaux de sens qui parcourent le texte pour couper, recomposer et proposer de nouvelles ouvertures. Couper n'est jamais fait parce qu'on n'a pas le temps, mais parce que c'est trop long. Ce qui m'intéresse, c'est la surprise finale. » (Visniec et al., 2002)

Comme le dit très bien Visniec à propos des adaptations de textes au théâtre de marionnettes, certaines coupures entraînent parfois des choses que nous n'avions pas prévues. Dans notre cas, l'absence de la mère est une thématique qui n'a pas été déterminée à l'avance, mais qui est arrivée par « surprise ». Pourtant, elle prend une certaine place dans notre dramaturgie et les personnages d'Art et de Vladek l'évoquent à plusieurs reprises. La mère apparaît dans le passé de Vladek et on apprend qu'elle a survécu aux camps. Pourtant, elle est absente dans le présent du témoignage de Vladek. Le découpage a entraîné avec lui tous les passages de la bande dessinée dans lesquels le suicide d'Anja était explicite, ce qui va créer une nouvelle ellipse : On ne sait pas comment Anja est morte, mais on comprend qu'elle est morte. C'est en traversant la totalité de l'adaptation que cette absence va devenir

interprétable par le spectateur.

Dans ce travail d'adaptation et de transformation de l'œuvre, nous nous sommes beaucoup questionnés, dans le travail dramaturgique, sur l'agencement des scènes. Le fait de couper dans le texte nous oblige d'une certaine manière à déconstruire la trame textuelle de la bande dessinée afin de reconstruire une fable. Or, comme nous l'avons vu, l'univers de la marionnette supporte parfaitement l'éclatement, Julie Sermon mentionne à ce propos que les écritures marionnettiques sont des « dramaturgies du fragment, de l'esquisse, de la vignette. » (Sermon, 2010, p. 117) Nous avons donc essayé de rompre avec la chronologie dramaturgique dans notre première ébauche. Mais la complexité de *MAUS* et le fait qu'il y ait déjà un éclatement au niveau de l'espace et du temps rendaient la tâche ardue. De plus, comme nous ne gardions qu'une partie du récit, la dramaturgie avait déjà un aspect fragmenté. Notre découpage final respecte donc une certaine chronologie tout en alternant en permanence entre les différents temps du récit.

Nous avons alors travaillé sur le rythme entre les différentes scènes sélectionnées, dans le but de trouver un équilibre dramaturgique entre les sphères spatio-temporelles et leur organisation. Nous avons donc élaboré une dramaturgie où s'alternaient le passé de la Shoah, le présent du témoignage et les monologues d'Art d'une façon régulière. Ainsi, la dramaturgie finale se découpe en trois tableaux de cinq à sept scènes qui appartiennent aux trois espaces-temps différents (se reporter à l'appendice c : tableau de mise en scène). Ce travail dramaturgique s'est fait durant les laboratoires et les explorations scéniques.

La dramaturgie de notre adaptation se compose de trois tableaux. Les deux premiers tableaux ont une structure similaires : Ils sont introduits par une scène du présent quotidien, avant de se poursuivre dans le passé de Vladek. Deux monologues d'Art servent à conclure chacun des tableaux. Cependant on a voulu ancrer le deuxième

tableau dans le quotidien et ainsi mettre l'accent sur la deuxième thématique, la relation père-fils. C'est pourquoi deux scènes du présent (tableau II, scène 4 et 6) font irruption entre les scènes du passé. Ce tableau introduit aussi l'absence de la mère. Le dernier tableau commence par le camp des femmes, on retrouve ainsi quatre instances du passé dans lesquels Vladek raconte la fin de la guerre et seulement deux passages dans le présent (tableau III, scène 2 et 5). Du point de vue de la progression dramatique, il s'agissait d'avoir un premier tableau introductif aux personnages et à l'Histoire de la Shoah, le deuxième tableau opère une montée dramatique qui met en parallèle la tension entre Vladek et Art, et les événements tragiques des camps, tandis que le dernier tableau représente la fin de la transmission, l'accalmie de la relation père-fils, la fin de la guerre et la mort du père. Il y a donc une alternance entre les dialogues au présent et la narration du père, de sorte que le présent est toujours interrompu par des scènes du passé.

TABLEAU I : COMMENT RÉUSSIR À INTERROGER MON PÈRE?

- Scène 1 : La nourriture
- Scène 2 : La rencontre d'Anja et Vladek
- Scène 3 : Les pendus
- Scène 4 : Le poison de Tosha
- Scène 5 : Les cauchemars d'Art

TABLEAU II : ÊTRE UN ENFANT DE SURVIVANT

- Scène 1 : Présentation des pendus
- Scène 2 : L'entrée dans les camps
- Scène 3 : Mandelbaum
- Scène 4 : Le manteau
- Scène 5 : Les fours crématoires
- Scène 6 : Le carnet d'Anja
- Scène 7 : Introspection

TABLEAU III : ET APRÈS ?

- Scène 1 : Le camp des femmes (Birkenau)
- Scène 2 : Les photos
- Scène 3 : Le train pour Breslau

Scène 4 : Fin officielle de la guerre
Scène 5 : La mémoire
Scène 6 : Retrouvailles

Le fait de donner des titres aux tableaux et aux scènes nous permettait avant tout de nommer les passages que nous voulions mettre en scène. Ces titres n'existant pas dans le roman graphique, ils nous ont permis de clarifier notre découpage.

4. 1.3. Les laboratoires

Ce découpage est l'aboutissement d'une longue recherche qui s'est effectuée selon une approche heuristique, c'est-à-dire dans un va-et-vient permanent entre les laboratoires et le travail dramaturgique. Comme en bande dessinée, la conception visuelle s'est faite en simultanéité avec le scénario. L'ouvrage collectif intitulé *L'engendrement des images en bande dessinée* explore la question du processus créatif en bande dessinée, et notamment le rapport entre la création des images et l'intervention du texte. Ce processus complexe se fait d'allers-retours entre les esquisses de dessin et l'écriture du scénario : les images et le texte sont deux choses indissociables, ils doivent être créés, si ce n'est simultanément, du moins parallèlement. La méthode est sensiblement la même pour l'adaptation théâtrale. Précisons que dans le cas d'une création théâtrale, l'élaboration dramatique ne peut se faire indépendamment de la visualisation des scènes et de la conceptualisation de la mise en scène.

Il est important de noter que les acteurs, la dramaturge, l'assistant à la mise en scène et les directrices de recherche ont tous et toutes contribué à l'élaboration de la dramaturgie. La dramaturgie s'est donc construite au fil des laboratoires, en parallèle

de nos explorations et avec les marionnettes. Nous allons voir en quoi ces dernières ont jouées un rôle décisif dans la réécriture. Ces laboratoires ont en grande partie permis d'expérimenter le texte en commençant par des lectures et des explorations avec les acteurs et leurs marionnettes. Les lectures ont d'abord montré certaines incohérences dans l'agencement des scènes. Les discussions à la table nous ont aussi révélé le caractère ambigu de certaines scènes, par exemple, le problème de la présentation de certains personnages. Ainsi, à l'image du travail de Benoit Peeters, scénariste de bande dessinée, le montage, l'adaptation du texte et son agencement ont été modifiés jusqu'au dernier moment.

Au fur et à mesure des lectures, nous avons éliminé des scènes et/ou des personnages. Certaines scènes à deux personnages sont devenues des monologues comme la scène entre Art et son psychanalyste. Dans notre essai scénique, Art s'adresse alors au public. Le travail de réécriture n'a pas été de réécrire le texte de Spiegelman, mais plutôt de modifier les scènes en coupant encore une fois dans le texte afin de simplifier notre dramaturgie et de respecter les thèmes définis. Après chaque laboratoire, nous replongions donc dans le travail du texte et nous revoyions alors ce qui pouvait être transformé, modifié ou réécrit pour améliorer la dramaturgie et avoir un ensemble structuré et complet. L'objectif était de modifier le moins possible les propos des personnages et d'arriver à garder une structure équilibrée entre les dialogues et les moments de narration, mais aussi de répartir les trois récits spatio-temporels qui s'engendrent dans l'œuvre originale ; l'histoire du père et sa survivance, les rapports conflictuels entre le père et le fils, la culpabilité d'Art.

4. 1.4. Sélection des personnages

Notre dramaturgie s'est aussi basée sur une sélection des personnages. Plusieurs

critères entrent alors en jeu : le nombre d'acteurs/marionnettistes, les techniques de marionnettes et la complexité de la fabrication. En d'autres termes, il faut aussi penser la dramaturgie en fonction de l'économie de moyens. Pour cette production, trois acteurs jouent l'ensemble des personnages. Pour le présent du témoignage, nous avons donc choisi de représenter trois des personnages du roman graphique. Nous avons bien sûr gardé les deux personnages principaux, Vladek et Art.

En ce qui concerne le personnage féminin, nous avons privilégié la figure de Mala au détriment de Françoise, la femme d'Art. Dans le sens de notre dramaturgie, nous avons donc retravaillé le texte des scènes du roman graphique dans lesquelles Françoise apparaissait : la parole d'Art qui s'adresse à Françoise devient un monologue dans notre adaptation. Mala, est la femme avec qui Vladek s'est remarié, non seulement c'est elle qui renforce le thème de l'absence/présence de la mère d'Art, mais elle aussi a survécu aux camps. Pourtant, la bande dessinée ne fait pas mention de son histoire ni de sa survivance. Dans le roman graphique, elle a peu de place dans le récit, mais elle a un rôle très important dans la relation père/fils. Elle sert de médiateur :

Les échanges entre Spiegelman et son père, notamment, sont spatialisés de manière à souligner la mise à l'écart de Mala, la belle-mère, qui se trouve systématiquement reléguée dans les parenthèses du récit, dans la cuisine, le hall d'entrée, avant ou après le témoignage « central » du père. [...] Le témoignage égocentrique du père (qui ignore totalement l'histoire de Mala) se retrouve ainsi commenté, relativisé et jugé par cette présence muette qui s'efface. (Smolderen 2005, p. 75)

Ce que semble souligner Thierry Smolderen, c'est que Mala, bien qu'elle soit un personnage secondaire, nous permet de prendre de la distance par rapport au témoignage de Vladek. Par ses commentaires, elle ramène sans cesse les discussions au présent. Par sa discrétion, elle nous fait relativiser l'histoire du père. C'est

pourquoi nous avons décidé de l'inclure dans toutes les scènes du présent.

Les personnages du passé de la Shoah sont très nombreux, mais, avec la dramaturge, nous nous sommes arrêtés à un certain nombre de marionnettes, cinq au total, qui pourraient représenter différents personnages de l'histoire (notamment par leur neutralité). Ainsi, prises séparément, elles peuvent servir à donner vie à un personnage en particulier, c'est le cas d'Anja, la mère, de Tosha, la cousine ou de Mandelbaum, l'ami de Vladek. D'autre part, elles pouvaient également donner l'image d'une multitude indéfinie, comme les personnages anonymes dans les camps de concentration. Déterminer le nombre de marionnettes influence donc l'écriture et l'adaptation que l'on fait de la bande dessinée. La sélection des personnages s'est faite simultanément à la sélection des passages de *MAUS*. Ces choix font partie du processus de création; ils entrent en corrélation avec l'écriture, la mise en scène, la conception des marionnettes et révèlent la complexité de l'élaboration d'un tel projet.

4. 2. Choix techniques, esthétiques et dramaturgiques

4. 2.1. Concept marionnettique

À partir des précédentes études, nous avons établi un certain nombre de concepts autour de l'adaptation de *MAUS*. Ils concernent à la fois les marionnettes, le statut de l'acteur et la scénographie. La fabrication des prototypes des marionnettes puis des marionnettes définitives occupe une place prépondérante dans le processus de création de notre essai scénique. Les personnages/marionnettes et les différentes techniques de manipulation jouent en effet un rôle crucial dans le développement de la dramaturgie. Parce que les images créées à travers le jeu avec la marionnette font

bien plus qu'accompagner le récit : elles participent à la construction narrative. Il y a en bande dessinée, une évidence qui peut nous permettre d'expliquer pourquoi les images sont aussi essentielles que le texte et doivent donc faire partie du processus. À propos de l'image, Groensteen affirme que ; « [s]a prédominance au sein du système tient à ce que l'essentiel de la production du sens s'effectue à travers elle. » (Groensteen, 1999, p. 10). Comme les premières esquisses du dessinateur, les prototypes des marionnettistes vont permettre de construire l'arrimage texte/image et d'élaborer la mise en scène. Il est nécessaire de construire les prototypes des marionnettes et des décors en amont des laboratoires en vue de travailler avec du matériel visuel concret. Il s'agit de savoir quel type de marionnettes et quelles manipulations seront les plus adaptés à servir ce récit.

Pour l'adaptation, il s'agit de prendre en compte non seulement les différents niveaux temporels du récit, mais également les différentes fonctions des personnages (Art narrateur, Art personnage) pour mettre en scène la polyphonie qui s'instaure tout au long de l'œuvre. Ainsi, nous avons imaginé différentes tailles de marionnettes et différents types de manipulations pour distinguer chacun des temps de l'histoire de *MAUS*. En premier lieu, les marionnettes de tailles humaines, « marionnettes à gueule » avec lesquels le marionnettiste fait corps, serviraient le récit de la vie quotidienne, c'est-à-dire Artie interrogeant son père, le présent du témoignage. Un deuxième type de marionnettes, des « marionnettes à tiges » plus petites (environ 40 pouces), et moins détaillées, représenteraient le passé de Vladek, donc les passages sur la Shoah. Et enfin, un troisième type de marionnettes encore plus petites (environ 12 pouces) et d'un esthétisme plus abstrait, les « marionnettes objets » serviraient à représenter les morts de l'histoire. Le concept de mise en scène marionnettique suivrait donc cette idée d'enchâssement comme dans le roman graphique; ainsi, plus on plonge dans le passé, plus les marionnettes sont petites, plus elles sont abstraites et

plus leur manipulation est distanciée. Nous verrons plus précisément ce que cela implique au niveau de la fabrication et de la manipulation.

Mais il est certain que selon la taille de la marionnette et son type de manipulation, sa relation avec le marionnettiste modifie notre interprétation de l'image. La présence de l'acteur et sa relation avec la marionnette jouent donc sur notre rapport à la dramaturgie. En effet, certaines compagnies utilisent la taille réduite des marionnettes pour «construire une partie de leur dramaturgie sur le rapport entre un être minuscule, démuné, sans apprentissage du monde, et le visage ou le corps démesurément grand du marionnettiste.» (Plassard. *Théâtre/Public 193* (2009), p. 23). Or, ces relations de pouvoir sont présentes dans le roman graphique de *MAUS*, entre les chats (nazis) et les souris (déportés), il s'agit de les interpréter.

4. 2.2. La relation acteur/marionnette

Art Spiegelman choisi d'utiliser les figures animales pour représenter ses personnages. Cela lui permet de parler des rapports de force qui ont eu lieu pendant l'Holocauste. « Dans *MAUS*, les prémices des chats et des souris présentent des relations de pouvoir, de rapports de force entre nazis et juifs, suggérant la nature prédatrice de l'oppression nazie. » (Delannoy, 2002, p. 46). Ici, nous pouvons encore établir un lien direct avec les dramaturgies dans le théâtre de marionnettes. Car lorsqu'on parle de manipulation, l'acteur, dès lors qu'il est visible, est toujours dans un certain rapport de force avec sa marionnette. Notre essai scénique doit suivre ce principe de manipulation à vue, ne serait-ce que pour montrer le fait que c'est l'acteur qui manipule l'objet et donc l'histoire elle-même. Car cela nous ramène à une question primordiale des dramaturgies de la marionnette. En effet, « Sur le plan

dramaturgique, la co-présence de la marionnette et de son manipulateur peut donner lieu à de multiples interactions dès que l'artiste commence à mettre en scène la manipulation. » (Plassard, 2009, p. 24). Autrement dit, il ne s'agit pas de cacher l'acteur/manipulateur, mais d'assumer sa présence. Les rapports de manipulation engagés dans l'essai scénique ne jouent pas sur la domination du marionnettiste envers les personnages marionnettiques, ils n'en sont pas les bourreaux, nous voulions que les interprètes soient présents comme des témoins de l'histoire.

L'acteur interagit et établit un rapport ludique avec la marionnette, la duplicité acteur/marionnette, et le jeu entre animé et inanimé, parle de notre humanité : « [e]n misant sur les rapports implicites et explicites figurés par le couple marionnette/marionnettiste, cette écriture des corps dans l'espace introduit une dimension métathéâtrale à sa dramaturgie pour lui conférer une portée signifiante, constituant une part essentielle de son langage visuel axé sur la figure du double. » (Racine, 2013, p. 33) Mettre en scène la manipulation permet donc de jouer des conventions du théâtre de marionnettes c'est-à-dire de montrer les acteurs en train de nous raconter une histoire et de l'agencer devant nos yeux, ainsi, ils ne prétendent pas être tel ou tel personnage, ils animent les marionnettes qui les représentent. C'est en jouant avec différents types de marionnettes et de manipulations que pourront être retranscrites toute la richesse et la complexité du roman graphique de *MAUS*. L'effet d'étrangeté qui apparaît avec la manipulation à vue, va être amplifié par les figures animales de *MAUS*.

4. 2.3. Les figures animales

Dans notre adaptation, il va de soi que nous reprendrons les personnages animalisés

du roman graphique, mais faut-il représenter les chats et les souris, les chiens, les cochons? Nous l'avons vu, pour des raisons techniques et dramaturgiques, nous avons sélectionné un certain nombre de personnages et choisi de suivre différentes thématiques.

Dans notre adaptation, les figures des souris ont tout de suite eu plus d'importance que les autres personnages animalisés du roman graphique, c'est pourquoi nous avons finalement décidé de ne pas les transposer en marionnettes. Encore une fois, ce choix fait parti de la construction de la dramaturgie : son intérêt porte sur le récit, la transmission, et la relation père/fils. Comme nous l'avons abordé dans l'analyse de *MAUS*, les figures des souris appartiennent à une interprétation de l'Histoire de la Shoah, mais aussi à l'imaginaire collectif d'un animal qui provoque à la fois sympathie et répulsion. Le fait de ne représenter que des souris dans notre adaptation met l'accent sur la façon dont Spiegelman arrive à transmettre le récit de Vladek : les souris sont son premier outil de transmission. C'est cet outil qui nous servira à transmettre à notre tour cette histoire d'Art et Vladek.

De plus, dans le cadre de l'adaptation, les personnages marionnettiques anthropomorphes entrent en confrontation avec les corps et les visages humains des acteurs/manipulateur, ce qui renforce l'effet d'étrangeté lié à la manipulation à vue. Cet effet est encore plus probant lorsque les acteurs manipulent les marionnettes à gueule, car le corps de l'interprète s'unit à celui de sa marionnette, créant l'image d'un double, une image d'autant plus altérée que ce double n'a pas le visage d'un humain, mais celui d'une souris. Cette dichotomie est ce qui correspondait le mieux à notre concept.

Ceci dit, il est intéressant de noter certaines idées qui fonctionnent lorsqu'elles sont de

l'ordre du conceptuel, mais non d'un point de vue pratique. Par exemple, l'idée d'un masque hyperréaliste de souris pour les monologues d'Art a été expérimentée lors des laboratoires, mais s'est révélée peu convaincante par la suite. Au niveau dramaturgique, le masque venait appuyer la présence de l'acteur et ne permettait pas de clarifier le propos, l'image de l'acteur portant un masque renforçait la présence du manipulateur, le double acteur/marionnette n'existait plus et cela venait brouiller notre concept dramaturgique. À présent, il s'agit de décrire comment toutes ces marionnettes ont été conçues en parallèle de la construction de la dramaturgie et des laboratoires.

4. 3. Fabrication et utilisation des marionnettes

4. 3.1. Les marionnettes à gueule

Les premiers choix quant à la conception des marionnettes ont été faits par rapport au concept dramaturgique. Les marionnettes à gueule, les marionnettes à tiges et les marionnettes-objets sont donc fabriquées pour soutenir la dramaturgie. Le fait de jouer sur différentes échelles et différents types de marionnettes en fonction des différents niveaux de temporalité du récit montre bien les liens intrinsèques entre la conception des marionnettes et la dramaturgie, et ce, quel que soit le type de création : « L'esthétique des marionnettes, les choix de matériaux, les techniques de manipulation, les types de mécanismes ; tous ces éléments font l'objet de décisions primordiales dans l'élaboration d'une écriture scénique pour la marionnette. » (Racine, E, 2014, p. 60-61)

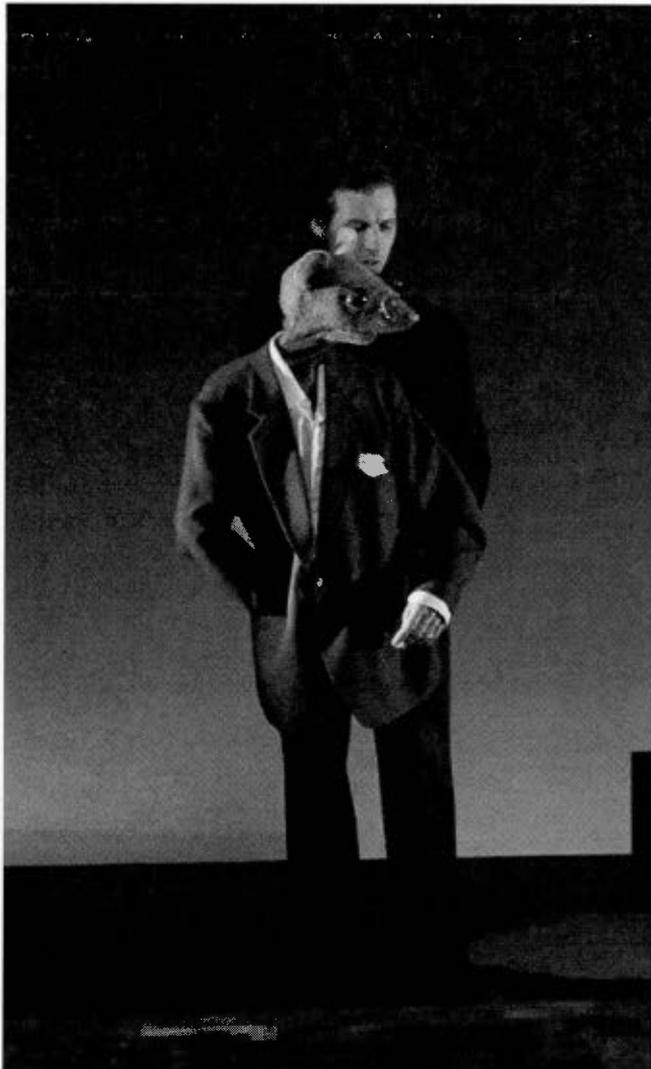
Là aussi, nous avons suivi plusieurs étapes de construction. Il s'agit d'avoir déjà le

matériel visuel nous permettant d'expérimenter le texte en laboratoire. Les choix techniques préliminaires étaient d'utiliser les marionnettes à gueule et les marionnettes à tiges pour commencer à manipuler et initier les acteurs à ce type de manipulation. Pour éviter de prendre des décisions hâtives quant à l'esthétique et aux matériaux, nous avons donc réalisé des prototypes de ces marionnettes. Avant le travail en laboratoire, nous avons donc fabriqué la base des trois personnages de marionnettes à gueule, Vladek, Art et Mala. Les différents éléments de ces marionnettes, têtes, mâchoires, épaules, torses et bras ont alors été assemblés afin de pouvoir servir en laboratoire et si besoin, ils pourraient être ajustés aux corps des acteurs marionnettistes (voir appendice A). Cette technique de marionnette à gueule utilise un principe de marionnettes à main prenante et doit être le prolongement du corps du marionnettiste.

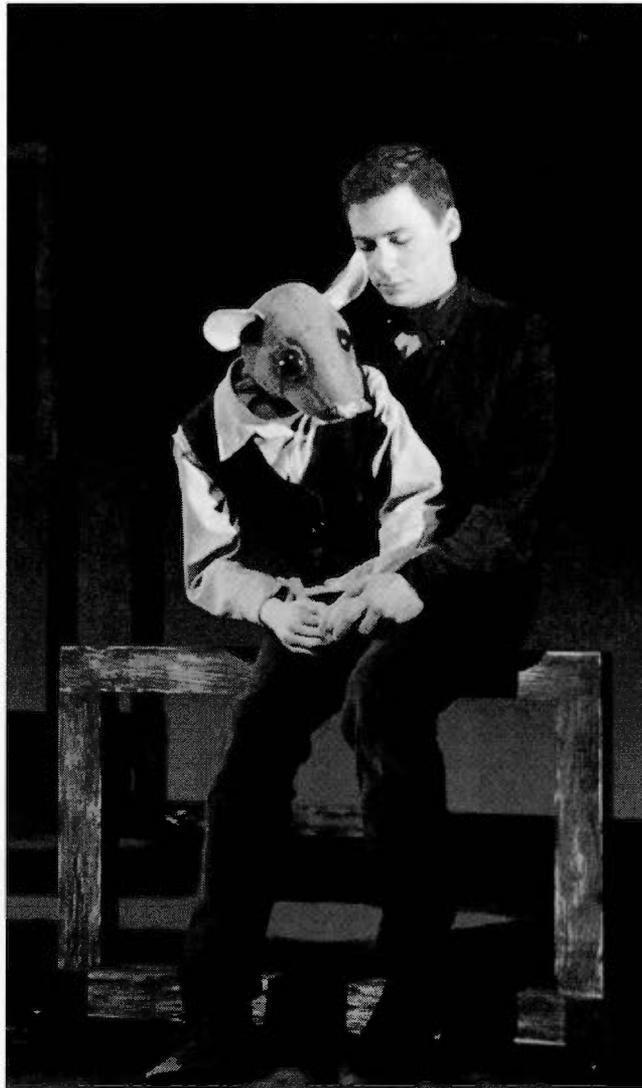
Le choix de cette technique de manipulation est lié au fait qu'elles servent les moments du présent et la narration, c'est pourquoi il était important qu'elles aient cette capacité de « parler ». À noter que les marionnettes ne parlent pas qu'avec la bouche, mais aussi avec le corps. En effet, le corps du marionnettiste (entre autres ses jambes et ses mains) est pleinement impliqué. En fait, ce type de marionnettes joue sur une double corporéité, et le corps de la marionnette se détache de celui de son manipulateur à partir du tronc. Ainsi, elle cache les parties du corps de l'acteur qui va rester en retrait, au service de cet être fictif qui semblerait presque parfois, avoir le contrôle sur son manipulateur. Les marionnettes à gueule ont une capacité d'expressivité particulièrement riche justement parce qu'elles viennent épouser le jeu de l'acteur qui va exagérer sa gestuelle pour accentuer le phrasé de la marionnette. Cependant, nous avons gardé deux sortes de manipulations avec les marionnettes à gueule : celles à main prenante et celle avec des mains artificielles. Vladek, le personnage du père est celui qui parle le plus puisque c'est le personnage central et que le récit se construit autour de son témoignage sur la guerre. Le père est donc

manipulé avec une main qui manipule la tête et l'autre directement dans la manche de sorte qu'il n'ait pas de main artificielle.

À l'inverse, les personnages d'Art et de Mala ont deux mains artificielles. La manipulation est moins directe tout en permettant un maximum de mouvements. Ainsi, le personnage du père est volontairement mis en avant pour que les moments de narrations pures soient plus « vivants ». La gestualité de la marionnette et ses particularités de manipulation sont toujours signifiantes. Ainsi, si la main du manipulateur apparaît plutôt qu'une main artificielle, cela peut, par exemple, créer un lien plus intime avec le spectateur ou lui donner une personnalité plus sensible, moins factice.



4. 1. Manipulation de la marionnette à gueule du personnage de Vladek (main prenante).



4.2. Manipulation de la marionnette à gueule du personnage d'Art (mains artificielles)

L'esthétique de ces marionnettes à gueule manipulées à vue a été travaillée de façon à leur donner le plus de caractère possible. Elles devaient être plus naturalistes que les marionnettes à tiges, plus personnifiées aussi. Les matériaux ont été utilisés selon certains critères fondamentaux de fabrication de marionnettes de taille humaine : légèreté, malléabilité, souplesse et confort. Quant aux finitions, le travail fut minutieux, de patronage et d'assemblage de tissus de laine de différent ton de gris, le

feutré de la laine pouvant évoquer le poil. Il a fallu sculpter et mouler en plâtre le nez et les oreilles pour faire des tirages en latex et mousse de latex (Appendice A, a). Et enfin, nous avons travaillé des détails comme l'apprêtage et la patine des yeux, nez et oreilles, en allant jusqu'à piquer des moustaches aux souris. Il ne restait que les costumes qui ont été choisis et souvent ajustés aux marionnettes en s'inspirant le plus possible des personnages réels (photographies d'Art et de son père) et de l'époque durant lesquelles le récit a eu lieu (années quatre-vingt). Comme nous l'avons vu, l'effet d'étrangeté de ces marionnettes réside dans le contraste entre le réalisme de leur corporéité et leur animalité, c'est-à-dire dans la duplicité entre la présence réelle du corps du manipulateur et ce corps fictif, qui s'anime et qui vit à travers le jeu de l'acteur.

4. 3.2. Les marionnettes à tiges

Pour ce qui est des marionnettes à tiges, les premiers prototypes suivaient une esthétique mi-vivante, mi-squelette, ce qui stigmatisait trop les personnages venant du passé de la Shoah alors que ceux-là auraient gagné à être plus neutres. Or, comme nous l'avons vu précédemment, les marionnettes à tiges sont à l'image des rescapés des camps de concentration. Ils ne sont plus identifiables en tant qu'individu, mais en tant que figures, tous semblables, bien que tous différents. C'est pourquoi par la suite, avant le début des répétitions, au moment de réaliser les marionnettes finales, nous avons choisi de sculpter un visage de souris le plus neutre possible et faire plusieurs tirages du même visage afin qu'elles soient toutes identiques. Les mains ont également été sculptées et tirées en plusieurs exemplaires (voir appendice A.a). De plus, selon notre dramaturgie les marionnettes à tiges sont l'incarnation des souvenirs. Elles sont ces visages flous qui font partie de notre mémoire, ou de notre imaginaire.

Pour les matériaux et les couleurs des robes, c'est-à-dire le corps de la marionnette, nous avons choisi d'utiliser du coton qu'il s'agissait de teindre dans des tons bleus et terres. De cette façon, les marionnettes du passé restent sobres et semblables, mais l'on peut toutefois les différencier. Cela permet également de laisser au spectateur tout le champ d'association imaginaire possible. Nous avons également choisi de ne pas dessiner les lignes des costumes concentrationnaires puisque ces personnages nous racontent leur histoire dans, mais aussi en dehors des camps. Au début de notre découpage, la scène de la rencontre de Vladek et d'Anja se déroule en Pologne bien avant l'entrée dans les camps. Il nous a semblé nécessaire d'ajouter des accessoires (châles et veston) aux personnages d'Anja, de Vladek et de la cousine pour signifier qu'ils n'étaient pas encore entrés dans les camps.



**4.3 les marionnettes à tiges dans la scène de la rencontre (Tableau I, sc. 2)
Vladek, Anja et la cousine**

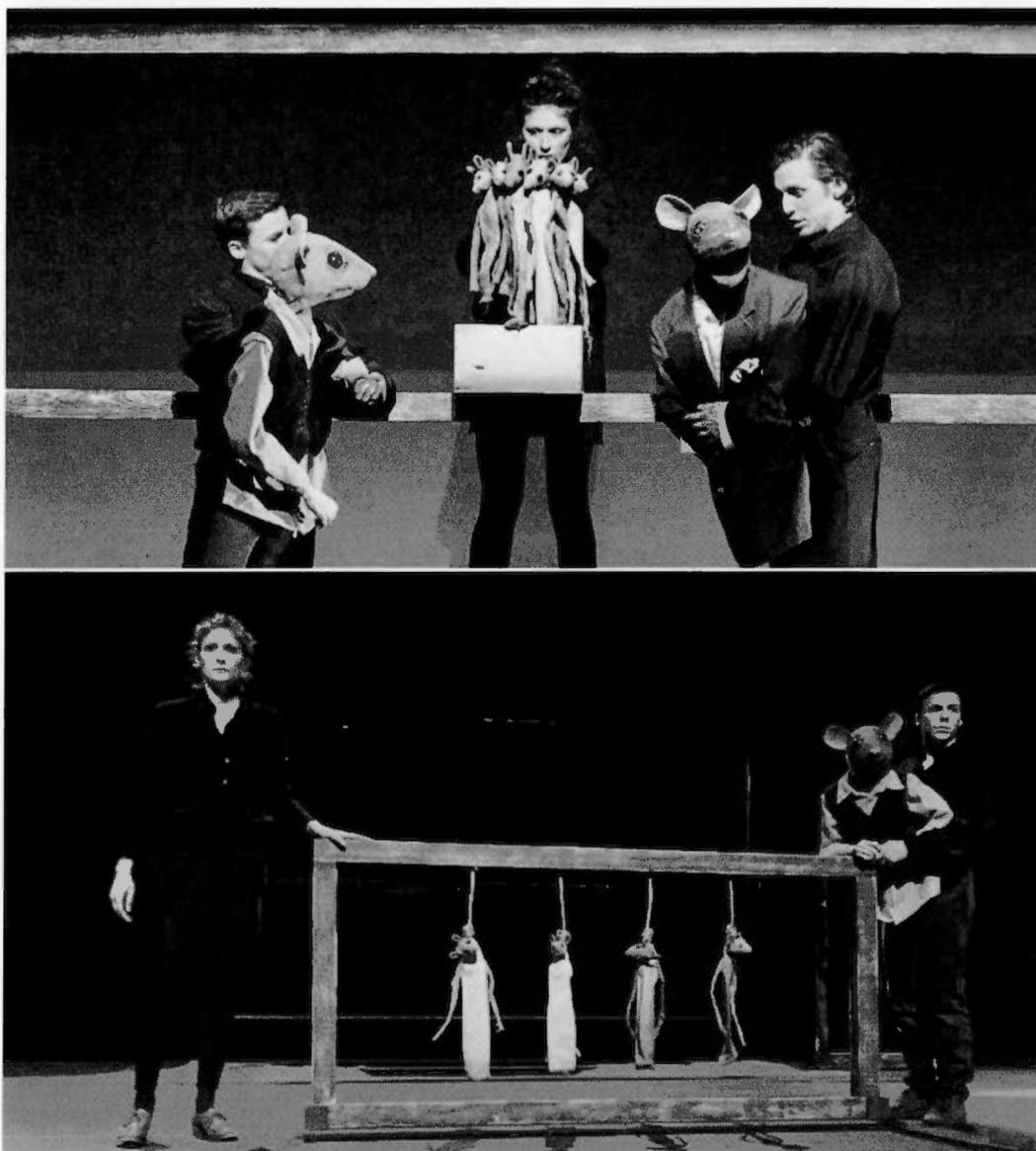


4.4 les marionnettes à tiges dans la scène des fours crématoires (Tableau II, scène 5) Des déportés dans les camps

4.3.3. Les marionnettes objet

Notre troisième type de marionnettes correspond aux marionnettes objets. Fabriquées à partir de toile de jute et de coton, leur visage est simplifié à l'extrême, de simples boutons noirs leur font office de regard et les oreilles sont en cuir et en laine. Elles ont un aspect très brut et sont bien plus petites que les marionnettes à tiges. Elles ont la taille d'une poupée et leur manipulation est volontairement limitée; seule la tête bouge sur un corps de tissu vide et des bras en jute qui pendent près du corps. Ces choix esthétiques et techniques ont été faits parce qu'elles ont été conçues pour représenter les morts, ceux qui n'ont pas survécu à la guerre. Bien qu'elles n'aient pas été prévues au départ dans notre conception, elles sont apparues nécessaires lors des laboratoires

pour servir la représentation de certaines scènes : les pendus, le poison de Tosha et les photos de familles (Voir Appendice B). Elles ont un sens plus symbolique que les autres marionnettes, leur taille et leur esthétique les rendent vulnérables, fragiles en contraste avec les autres marionnettes. Elles suivent de près notre concept dramaturgique en accentuant la mise en abyme des différents temps de l'histoire.



4.5 les marionnettes effigies et leur utilisation symbolique (Tabelau I, sc. 3 : Les pendus et tableau III, sc. 5 : les photos de familles)

Par ailleurs, il était intéressant que ces marionnettes objet ainsi que les marionnettes à tiges puissent être manipulées non seulement par les acteurs, mais aussi par les plus grandes marionnettes, celles du présent du témoignage. Cela participe donc à la mise en scène de l'enchâssement des différents temps de l'histoire, comme dans le roman graphique de Spiegelman. Les acteurs manipulent les marionnettes qui manipulent d'autres personnages de leur histoire passée, ainsi, elles fabriquent, elles aussi, l'histoire qui se déroulent devant nos yeux. Nous pouvons donc constater que la conception et la réalisation des marionnettes ont suivi de près les expérimentations en laboratoire, la construction dramaturgique, mais aussi, nous allons le voir, la conception scénographique.



4.6 Les marionnettes d'Art et Vladek manipulent les marionnettes à tiges d'Anja et la gitane (Tableau III, sc. 6: Les retrouvailles)

4. 4. Conception scénographique

4. 4.1. Poésie de l'espace marionnettique

En effet, comme le mentionne Didier Plassard, dans *La scène disjointe : Une fêlure dans le règne du visible* (2013), la marionnette est un médium fascinant, car elle interagît dans et avec le milieu scénique. Elle forme un tout avec l'espace de la scène. Selon l'auteur, l'espace du théâtre de marionnettes est devenu hybride depuis l'héritage laissé par Craig¹⁶; il joue sur différents registres de matérialité, sur la multiplication de scènes, la segmentation de l'image scénique, la combinaison de plusieurs types de marionnettes. Ce sont les marionnettes qui modulent l'organisation de l'espace; « Différences de taille, différences de matérialité, différence de mode de manipulation transforment l'espace scénique en un lieu hybride, scindé en plusieurs plans contradictoires. » (Plassard, 2013, p. 33)

Comme nous l'avons vu, les différents types de marionnettes que nous avons choisi d'utiliser pour notre adaptation ne l'ont pas été au hasard. Si les marionnettes sont de plus en plus petites selon leur appartenance au présent ou au passé, il s'agit de suivre cette idée pour notre décor. En effet, « La variation des tailles donne naissance à une métaphore dramatique » (Jurkowski, 2008, p. 149). Ainsi, l'espace a lui aussi une dimension métaphorique, car il vient former l'image de la scène. C'est ce que fait le groupe « il Carretto » en 1988 pour sa création de l'Illiade; « Tout au long du spectacle, l'espace de la scène s'avère organisé non pas en fonction d'un décor esthétisant, mais de la volonté de faire ressortir les significations superposées et

¹⁶ Edward Gordon Craig (1872-1966) est l'un des premiers scénographe moderne, il considère l'art théâtral comme un art total dans lequel tous les éléments auraient une portée symbolique.

parfois dialectiques qui construisent chaque image » (Brunella Erulli, *Puck 2*, (1989), p. 36). La recherche du décor se matérialise dans le but de renforcer le concept dramaturgique de l'adaptation, mais aussi dans le but de venir accentuer la métaphore marionnettique que nous voulons créer, c'est-à-dire l'immersion du passé dans la vie des personnages. C'est de cette façon, à travers l'espace, que pourra être retranscrite la charge poétique que nous voulons transmettre. Comme dans la bande dessinée, les personnages évoluent dans un décor qui participe à la réception et à l'interprétation du récit.

Parce que l'espace de la marionnette est interprétable, il change notre rapport aux personnages marionnettiques, mais aussi notre rapport à la dramaturgie donc au récit. L'espace a donc un rôle poétique qui peut occuper une place importante dans la narration. C'est pourquoi nous avons ressenti très tôt dans notre processus de création le besoin d'avoir des éléments du décor afin que les marionnettistes et leurs marionnettes puissent interagir avec ces éléments. La multiplicité des niveaux temporels existant dans la dramaturgie et nos choix en termes de marionnettes nous amènent à vouloir ancrer les actions dans différents espaces de jeu. Dès les premiers laboratoires, nous avons donc eu recours à des prototypes du futur décor.

4. 4.2. Différents espaces scéniques

Pour la scénographie, il s'agit de rester le plus simple possible, mais de jouer sur toutes les possibilités qu'offre un décor pour les marionnettes. Notre concept est donc de jouer avec des cadres de différentes formes et tailles en référence aux cases de la bande dessinée. Comme le dit Groensteen à ce propos « [t]oute portion d'image isolée par un cadre accède, par le fait même au statut d'énoncé à part entière »

(Delannoy, 2002, p. 67). Ces cadres peuvent bouger et évoluer pour permettre d'organiser le récit. Ils servent à la fois de lieux symboliques ou réalistes pour les acteurs et pour les marionnettes. Mais les cadres ne font pas seulement référence à la bande dessinée, car c'est précisément eux qui font le pont entre les deux médiums. En effet, ils font également référence au castelet du théâtre de marionnettes. Nous allons voir comment toutes ces idées se sont précisées et affirmées tout au long de la mise en scène.

Comme nous l'avons abordé dans le chapitre 1.2., l'idée des cadres provient à la fois du médium de la bande dessinée et des arts de la marionnette. Dans la bande dessinée comme au théâtre de marionnettes, le cadre va structurer la narration et organiser l'espace de page ou de la scène. Par rapport à l'espace marionnettique, plusieurs contraintes s'imposent en fonction du type de manipulation :

Tandis que son cadre s'ouvre, la mise en scène des spectacles de marionnettes est confrontée à la cohabitation, dans un espace agrandi, des objets acteurs et du manipulateur. Dans le castelet, quelle que soit cette manipulation, un cadre définit un espace à l'échelle des marionnettes et se trouve aménagé dans une boîte en général proportionnée au(x) corps du ou des manipulateurs : en dessous pour la gaine ou la marotte, au-dessus pour les marionnettes à fils ou à tringle. Le castelet permet d'organiser « au plus serré » les espaces de la technique et ceux de la représentation. (Guinebault-Szlamowicz, 2005, p. 89)

Au bout du compte, nous ne voulions pas nécessairement recréer une planche de bande dessinée mais utiliser les cadres sur scène pour structurer le récit et l'espace de la scène. Il ne s'agit pas seulement de segmenter l'espace, mais de faire avancer la fable. « La question est donc de trouver comment la forme peut servir le drame. » (Ibid. :89). Au niveau marionnettique, les cadres viennent donc former plusieurs

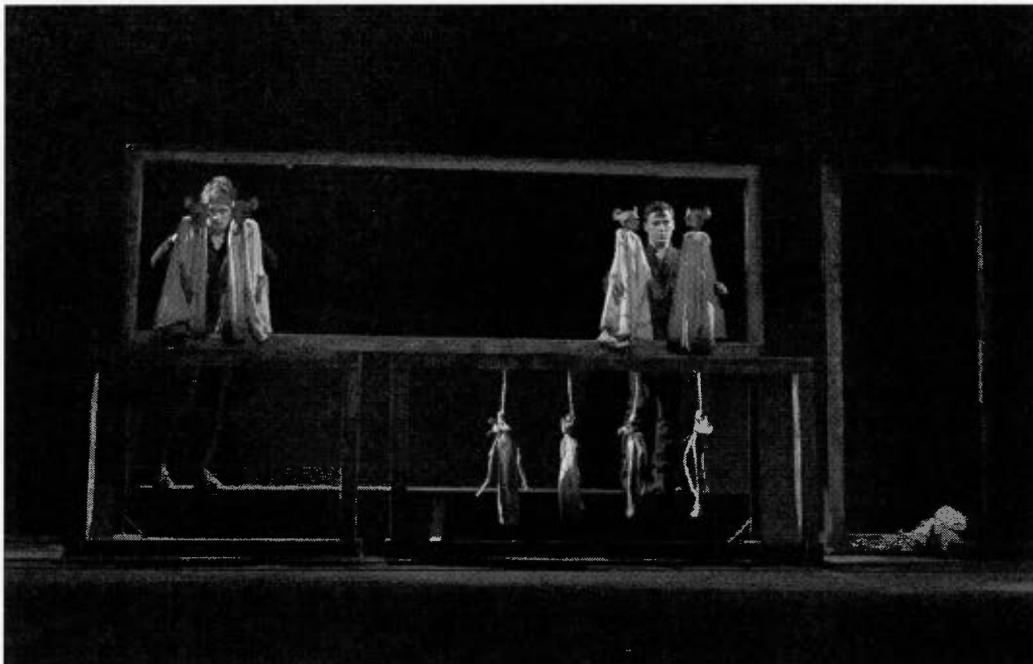
espaces sur la scène et vont permettre d'organiser et les différents espaces-temps qui interviennent dans l'œuvre de *MAUS*. Suivre ce principe de structuration propre aux cadres de la bande dessinée en créant des images avec les marionnettes nous a permis d'ouvrir des espaces imaginaires sur scènes.

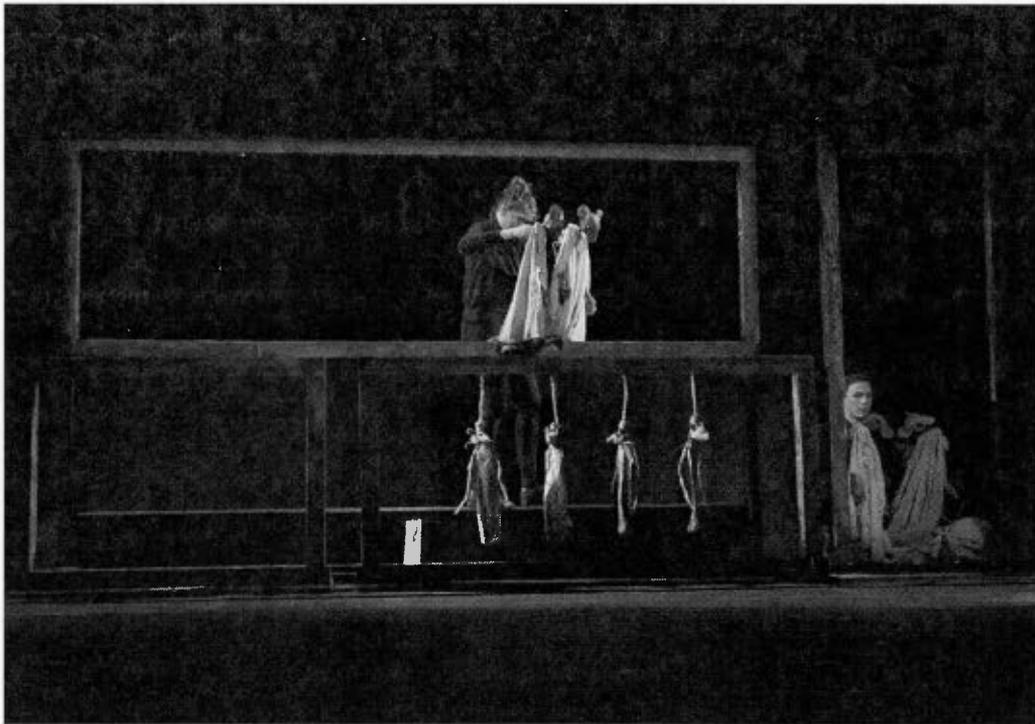
4. 4.3. Les fonctions des cadres

Dans l'idée de clarifier l'usage des cadres dans notre concept scénographique, nous prendrons appui sur les théories de la bande dessinée. Thierry Groensteen répertorie différentes fonctions du cadre en bande dessinée dont la plupart font écho à notre adaptation. En effet, traditionnellement, le castelet permet de cadrer la scène à l'échelle des marionnettes et de cacher les manipulateurs. Dans cette création, par la multiplicité des types de marionnettes et des temps narratifs qui leur correspondent, les cadres/castelets que nous avons utilisés remplissent différentes fonctions : une fonction structurante, une fonction expressive et une fonction dramaturgique. Les deux premières fonctions appartiennent déjà aux théories de la bande dessinée, mais nous allons voir que celles-ci s'appliquent tout à fait à notre travail et participent à la construction de la dramaturgie.

La première de ces fonctions, la fonction structurante, permet d'isoler une scène par rapport à une autre. Ainsi, « Le cadre découpe une fenêtre sur une action particulière et que l'on veut isoler du reste (ses contours fonctionnent alors comme des repoussoirs). » (Guinebault-Szlamowicz, 2005, p. 92) Cette fonction est utilisée en particulier pour les scènes du passé avec les marionnettes à tiges. La fonction

structurante est celle qui va influencer non seulement la composition de l'image, ce qu'elle contient, mais aussi l'action et son orientation. Ainsi, le mouvement dans les cases de la bande dessinée se fait généralement dans le sens de la lecture, de gauche à droite. Remarquons que dans l'adaptation, les marionnettes se déplacent beaucoup de la gauche vers la droite dans les cadres bien qu'elles n'aient pas besoin de respecter un sens de lecture particulier. Groensteen ajoute deux autres fonctions, la fonction de clôture et la fonction séparatrice, qui précisent cette idée de structuration et d'isolement des images. La fonction de clôture est exploitée grâce aux cadres fermés, qui permettent d'insister sur le principe du montré/caché, et sur les changements d'espace et de temps, ce qui dans notre adaptation, a été d'une importance primordiale. La fonction séparatrice désigne, quant à elle, le fait de différencier les images par les cadres afin de donner une meilleure compréhension du texte et de la narration. Enfin, comme nous l'avons vu, cette structuration permet également d'organiser l'espace de la scène. Ainsi, les cadres participent à l'arthrologie générale de la bande dessinée, et de la même façon, ils influencent l'arthrologie de la mise en scène.





4.7 L'utilisation des cadres dans l'espace scénique (Tableau II, scène 5 : Les fours crématoires)

La deuxième fonction du cadre est expressive, c'est-à-dire qu'il y a un lien entre l'organisation formelle des cadres et le signifié de l'image; « le cadre de la vignette BD peut connoter ou indexer le représenté qu'il renferme » (Groensteen, 1999, p. 61) Dans le cas de l'adaptation au théâtre de marionnettes, cette fonction expressive peut prendre deux formes : l'une est figurative, le cadre peut servir d'objet et ainsi représenter une fenêtre, une table, un trou, etc. Par exemple, pour la scène des pendus (Acte I scène 4), le cadre se transforme en échafaud. L'autre forme est symbolique ou métaphorique, comme lorsque les cadres représentent plusieurs espaces dans les camps de concentration (Acte II, scène 2). Les cadres peuvent alors prendre une dimension poétique que le spectateur est libre d'interpréter « Cette gestion des signes dans l'espace, notamment au travers des ruptures d'échelle, est

importante : elle permet d'ouvrir sur l'imaginaire. » (Guinebault-Szlamowicz, 2005, p. 91). Cela vient confirmer le fait que la présence de castelets de différentes tailles peut avoir un lien direct avec la dramaturgie ; dans notre création, lorsque les cadres font apparaître les marionnettes à tiges, cela signifie qu'on entre dans les souvenirs et dans la mémoire du père. Or, Groensteen spécifie que le cadre, selon la manière dont il est contourné peut également « indiquer, par exemple, un flashback, ou l'entrée dans une séquence onirique » (Groensteen, 1999, p. 64)

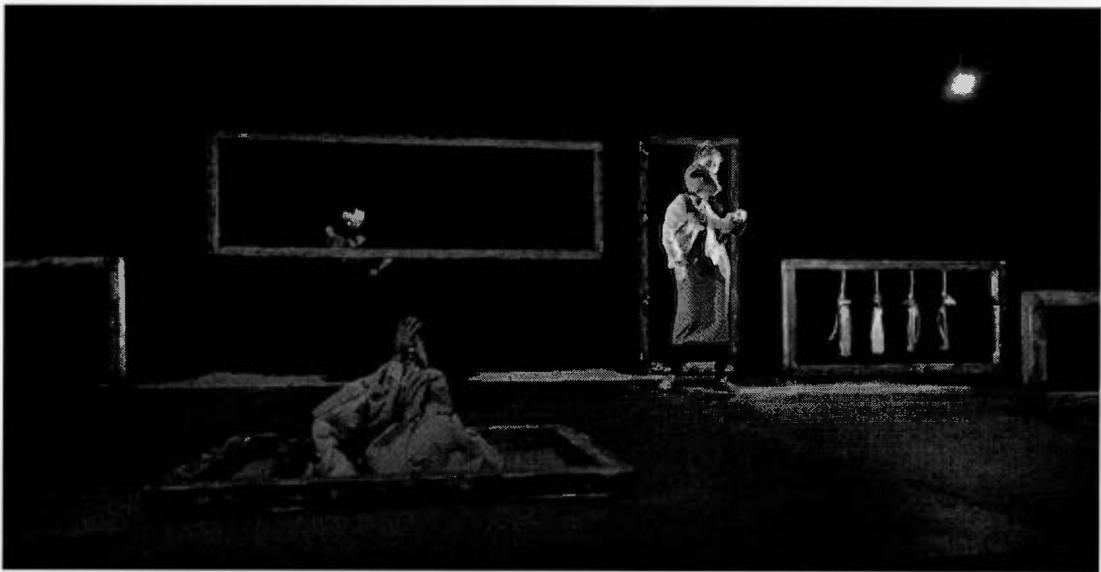
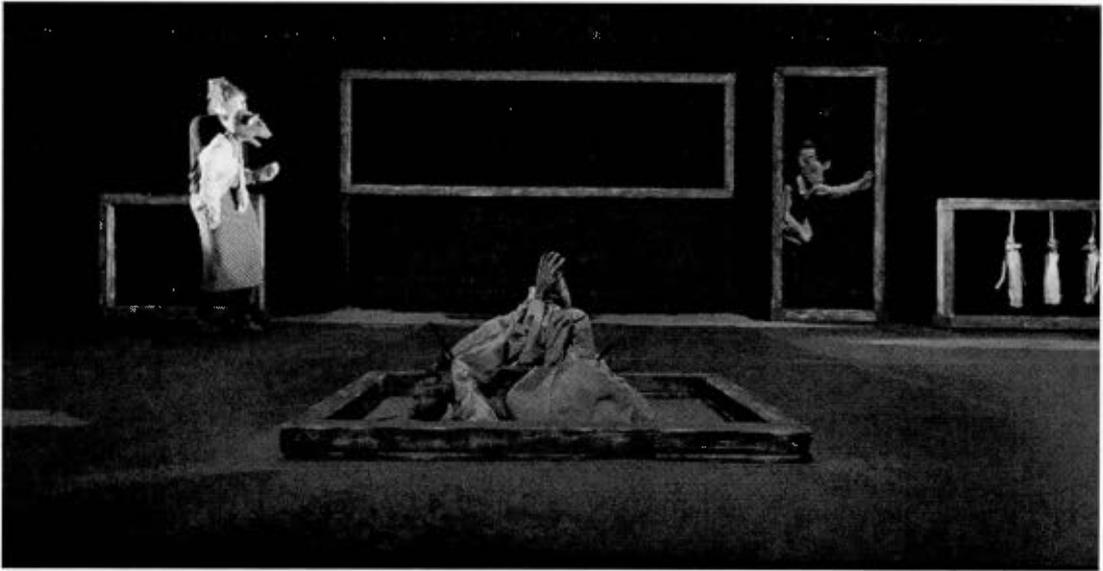
Tout cela n'est possible qu'en faisant usage des cadres/castelets de façon non traditionnelle, c'est-à-dire en choisissant de ne garder du castelet que le cadre. Il n'y a plus de cache ni d'écran afin de permettre une superposition des scènes et de garder une manipulation à vue tout au long du spectacle. C'est ce que l'on appelle le castelet éclaté, « l'intérêt du castelet éclaté est de décomposer son dispositif originel en éléments d'une syntaxe » (Guinebault-Szlamowicz, 2005, p. 92). Les choix scénographiques se sont donc affinés au fur et à mesure du travail dramaturgique, du travail en laboratoire, et en fonction des choix de conception des différentes marionnettes. Le choix du nombre et de la taille de ces cadres devait se faire en fonction leur utilité, de la manipulation, de la taille des marionnettes, de l'espace de la scène et bien entendu des niveaux de récit. Les manipulateurs devant pouvoir déplacer facilement les cadres à vue, ces derniers se devaient d'être construits de manière légère. Mais surtout, les cadres devaient pouvoir s' « assembler » de façon à former comme une page de bande dessinée. Il était donc important de porter attention à tous ces aspects de la mise en scène avant de réaliser le décor final.

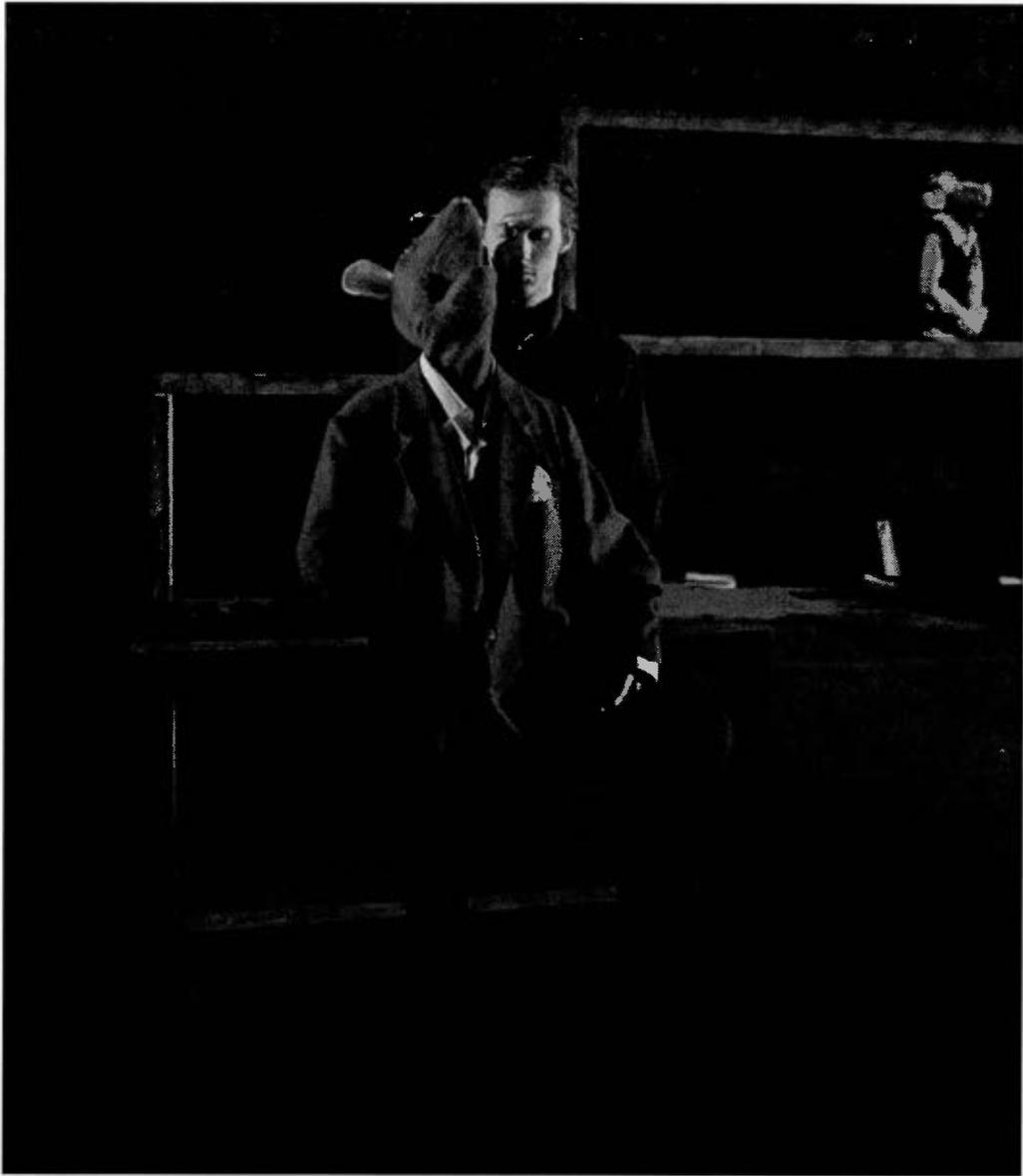
C'est pourquoi l'emploi du terme de « scénographie » semble si juste en ce qui concerne l'aménagement scénique d'un spectacle de marionnettes. L'« écriture de la scène » procède bien à une composition visant un projet

d'ensemble. Celui-ci inclut d'ailleurs souvent la conception des marionnettes et on a vu effectivement comment ces corps et leur manipulation influent sur l'espace scénique. Qu'il s'agisse de construire un castelet autonome ou bien de moduler la scène de théâtre, une vision analytique et une conception synthétique de l'aspect formel, fonctionnel, symbolique et esthétique sont nécessaires. (Guinebault-Szlamowicz, 2005 : 93)

Enfin, si les cadres sont issus de concepts théoriques concrets que ce soit les vignettes de la bande dessinée ou le castelet des marionnettes, nous voulions qu'il y ait sur scène quelque chose de plus sensible, plus instinctif, quelque chose qui vienne casser la structure géométrique et stable des cadres rectangulaires. Nous avons besoin d'une matière organique capable de symboliser le temps qui passe, l'histoire qui nous échappe, le passé et les morts... La terre ou le sable étaient des éléments propices pour illustrer notre propos. Il fallait que cela soit subtil tout en gardant une force évocatrice. Nous avons donc décidé que les cadres par lesquels surgit le passé soient simplement posés sur le sable. De plus, lorsque les cadres entraînent en mouvements, ils laissent des traces, créant là encore une métaphore intéressante par rapport au sujet de MAUS. Ces traces physiques symbolisent les traces que l'histoire de la Shoah laisse encore aujourd'hui en nous et autour de nous.

La scénographie peut donc avoir cette fonction symbolique ou réaliste, mais elle peut également avoir une fonction dramaturgique, dans le sens où elle participe à l'interprétation de la fable. C'est pourquoi pour notre essai scénique, nous parlerons d'écriture scénographique qui accompagne la mise en scène avec les marionnettes; « L'élaboration d'un langage marionnettique correspondrait dès lors à une approche expérimentale de la scène, en tant qu'espace vivant, approche qui oscille entre l'expressivité des arts plastiques et celle de l'art dramatique. » (Guinebault-Szlamowicz, 2005, p. 95)





**4.8 les cadres et leur différente fonction dramaturgique
(Tableau III, scène 5 : La mémoire)**

CHAPITRE V

PROCESSUS DE CRÉATION II : MANIPULATION ET MISE EN SCÈNE

Dans un premier temps, le cinquième chapitre cherche à décrire le processus de création au niveau du travail de direction d'acteur et de la mise en scène afin de faire ressortir certaines questions liées à l'adaptation : comment la manipulation et la relation entre les acteurs et les marionnettes peuvent-elles influencer l'adaptation dramaturgique et la mise en scène?

Nous aborderons également la question de l'écriture scénographique, une écriture qui se fait avec les éléments du décor et qui participe à la construction dramaturgique de l'adaptation : nous explorerons la recherche du jeu dans l'espace avec les cadres en évoquant les problématiques de la manipulation à vue. En bande dessinée, il s'agit du système spatio-topique, qui est la mise en relation des différents espaces (les cadres) dans le multicadre, et de l'arthrologie générale qui relève de la mise en relation des contenus. Selon Groensteen, la spatio-topie et l'arthrologie (cf. p. 58 de ce mémoire) sont indissociables, c'est sur ces deux instances que se construit la bande dessinée. Nous pouvons donc penser la mise en scène de la même façon, c'est-à-dire un système qui comprend à la fois le décor, la régie, le rythme, la narration, les personnages, leur action, et le jeu. Nous verrons enfin que l'éclairage et le son agissent également comme signifiants, car ils accompagnent l'écriture scénographique et permettent de soutenir encore une fois la dramaturgie. En effet, lumière et son interviennent sur la composition de l'espace, le cadrage des marionnettes, le rythme et le jeu.

5. 1. Manipulation et mise en scène

5. 1.1. Types de manipulation

Comme nous avons pu le voir, nous avons trois types de marionnettes qui servent l'adaptation de *MAUS* : marionnettes à gueule, marionnettes à tiges et marionnettes objet. Ce choix n'est pas seulement esthétique ou dramaturgique, il répond à certaines contraintes techniques liées à la manipulation. En effet, dans cette mise en scène dans laquelle trois acteurs doivent manipuler seize marionnettes (trois marionnettes à gueule, cinq marionnettes à tiges et 8 marionnettes objets), chacune des marionnettes devait pouvoir être portée par un seul acteur. Ainsi, chaque marionnettiste est autonome dans son travail de manipulation.

Pour l'acteur, il s'agit de jouer sur différents niveaux de manipulation, les marionnettes à gueule impliquent une manipulation à prise directe : le marionnettiste ne fait qu'un avec sa poupée, puisque ses jambes sont les jambes du personnage, et la marionnette est d'une certaine façon « enfilée » par le marionnettiste. Ces marionnettes à gueule manipulées à vue sont de véritables doubles de l'acteur. Elles représentent le présent dans l'histoire, et la bande dessinée nous offre beaucoup de détails quant aux caractères des personnages. Or, nous avons décidé de prendre les marionnettes à gueule pour les représenter, car cette technique permet de conférer aux marionnettes une certaine ampleur de caractère et de personnalité. Pour suivre notre dramaturgie, ces marionnettes devaient être au plus proche de l'humain, que ce soit dans la manipulation comme dans le jeu.

Parce que ce type de marionnette joue sur le dédoublement, l'acteur s'identifie d'autant plus à sa marionnette, il ne fait plus qu'un avec l'objet auquel il donne vie en lui prêtant, sa voix, son corps, sa pensée;

[...] Le manipulateur entre profondément dans sa vérité double d'objet-personnage, jusqu'au point de modifier parfois en lui-même son propre « schéma corporel », c'est-à-dire, la notion qu'il a de son corps. Pour que sa main devienne symboliquement « un être pensant », il lui faut une faculté prodigieuse de dédoublement [...] (Bensky, 2000, p. 76)

Les marionnettes à tiges, quant à elles, correspondent à un autre type de manipulation. On pourrait dire qu'il s'agit d'une manipulation distancée, déjà parce qu'elles sont dirigées à l'aide de tiges comme leur nom l'indique, et qu'elles sont situées à une certaine distance du corps du marionnettiste. De taille plus petite, elles représentent donc les personnages du passé. D'un point de vue métaphorique, la distance qui se crée entre le manipulateur et l'objet représente la difficulté qu'il peut y avoir à s'imaginer les événements et les êtres qui appartiennent au passé, notamment à l'histoire de la Shoah. Un acteur peut manipuler jusqu'à deux marionnettes à tiges en même temps, voire plus, mais cela réduit de beaucoup les possibilités de mouvement. En effet, ces marionnettes ont trois tiges, une qui sert à manipuler la tête, et les deux autres pour les mains. Le manipulateur a donc toujours une main sur la tige principale (la tête). S'il manipule deux marionnettes, il perd la possibilité de manipuler les mains des marionnettes. Le fait que le marionnettiste ait une emprise moins directe sur le personnage qu'il anime n'empêche pas une implication tout aussi importante au niveau du jeu. En effet, ici encore, la marionnette devient cet « être pensant » et agissant par le biais de la manipulation.

Enfin, le troisième type de marionnettes, les marionnettes-objets sont, pour ce spectacle, littéralement manipulées comme de simples effigies puisqu'elles

représentent les morts de l'histoire. Cela illustre encore une fois notre rapport aux choses qui sont loin de nous, ce sont des êtres que nous n'avons pas connus, ils appartiennent aux souvenirs du père. Dans la scène des photos de familles, ils représentent justement ces photos. Et s'ils jouent une scène où ils sont vivants, c'est que la mort n'est pas loin et qu'ils n'ont pas survécu à la guerre. Par exemple, Richieu, le frère d'Art, mort avant la guerre, est toujours représenté par une marionnette objet.

5. 1.2. Les registres de jeu

Dans le jeu, les différents types de marionnettes et leur façon d'être incarnées répondent à un certain nombre de règles de manipulation qui diffèrent d'une marionnette à l'autre. Bensky dans *Recherches sur les structures et la symbolique de la marionnette* (2000) analyse les éléments de l'interprétation avec la marionnette; le jeu, les attitudes, la marche, le geste. Mais ce n'est pas tant la grammaire de la manipulation qu'il nous faut répertorier ici, mais plutôt les différents registres auxquels se réfère chaque marionnette. Pour la bande dessinée, Groensteen attribue au moins deux fonctions au verbal que je comparerais aux registres de jeu : une fonction de « réalisme » qui a pour but de participer à l'« effet de réel » et une fonction de « dramatisation » (Groensteen, 2011, p. 150-159), qui donne une dimension tragique, comique ou pathétique aux personnages et/ou au récit. Dans l'adaptation, on pourrait reprendre ces fonctions pour décrire les différents registres de jeu avec la marionnette.

Ainsi, les marionnettes à gueule appartiennent à la fonction « réaliste ». Bien qu'elles puissent avoir une dimension comique ou burlesque, elles ont un jeu qui est très

proche du jeu naturaliste de l'acteur, tandis que les marionnettes à tiges appartiennent à la fonction de dramatisation, leur dialogue ajoutent au tragique de la situation. Lorsqu'elles sont muettes, elles entrent dans un registre plus poétique, chorégraphique et musical. En règle générale, « L'exagération de l'expression théâtrale s'impose (donc) à la marionnette, afin qu'elle puisse arracher à son néant le truchement d'une existence factice. C'est pourquoi l'art d'animer la poupée exige une connaissance profonde de sa nature et de ses pouvoirs. » (Bensky, 2000, p. 51). Toute manipulation entraîne donc une légère exagération du jeu, que ce soit dans le mouvement, les gestes, la voix, le phrasé, les attitudes, etc.

Cependant, certaines marionnettes tolèrent mieux l'exagération que d'autres. La marionnette à gueule se prête beaucoup plus à un jeu et une gestuelle basés sur l'exagération. Chaque geste doit être amplifié par rapport au jeu d'acteur : tout doit être démesuré. La recherche du burlesque correspond bien à ces marionnettes qui se sont toujours révélées efficaces pour ce type de représentation, par exemple, avec les marionnettes du *Muppets show*. Pour les trois personnages du présent, nous avons recherché un effet burlesque qui correspondait aux passages de dialogue entre les protagonistes et qui nous semblait nécessaire pour équilibrer l'ensemble des registres de narration.

De plus, dans le roman graphique, les personnages du père et de Mala sont déjà quelque peu caricaturaux et ont par moments des comportements que l'auteur tourne en dérision. Ainsi nous avons travaillé les personnages en accentuant leurs tics de langages, leurs attitudes et leur façon de marcher en prenant appui sur les personnages de *MAUS*. Par contre, la narration de Vladek lorsqu'il évoque ses souvenirs ou les monologues d'Art, entraînent un jeu beaucoup plus posé, moins excentrique. Pour notre adaptation, il s'agit de bien distinguer l'écart entre le présent et le passé dans le récit. Nous souhaitions, par rapport aux marionnettes, montrer cet

écart à travers différentes tailles de marionnettes, différents types de manipulations, mais aussi différentes interprétations et registres de jeu.

Les marionnettes à tiges ont une manière d'être au monde toute différente, la manipulation distanciée implique une plus grande précision dans leur manipulation. Ainsi, elles vont rechercher une certaine simplicité pour mettre en scène le passé. Elles viennent créer des images sur les paroles du narrateur, c'est-à-dire les souvenirs du père. Mais surtout elles participent à mettre en action les mots; « [l]a marionnette est une parole qui agit » (Bensky, 2000). C'est pour cela que nous avons privilégié les moments qui laissent place à l'action, et qui ont lieu lors de la narration du père même si celui-ci reste présent sur scène. En effet, « les marionnettes ne peuvent parler que si les parties du discours sont perpétuellement relayées par l'action. C'est bien avec des images comme celles d'un peintre ou d'un illustrateur que le marionnettiste dit le monde » (Du Vignal, *Puck 2* (1989), p. 42). En effet, dans les moments de narration du père, Spiegelman met en image dans le roman graphique, la mémoire qu'il reçoit et qu'il imagine. Il nous donne donc son interprétation de l'histoire. Pendant les laboratoires puis les répétitions, nous avons beaucoup travaillé à la recherche de nos propres images, les images marionnettiques. Cela est d'autant plus délicat que ces passages traitent directement de la représentation de la Shoah. Nous avons opté pour que la manipulation et le jeu des marionnettes à tiges soient sobres, et nous avons tenté de ne jamais tomber dans l'illustration pure et simple de la narration. Ainsi, le mouvement des tiges était chorégraphié, et leur « danse » ne cessait que pour participer à de courtes interlocutions qui, d'une certaine manière, faisaient vivre ces tableaux du passé.

Par ailleurs, nous allons voir que si l'interprétation de l'acteur change bel et bien en fonction de la manipulation des marionnettes, le statut de l'acteur peut lui aussi être

modifié pour chaque type de marionnettes. Cette autre question nous a suivie durant tout le processus.

5. 1.3. Statut de l'acteur et convention théâtrale

L'adaptation de *MAUS* ne s'est pas prêtée à un jeu de dissociation entre l'acteur et sa marionnette. Tout d'abord parce qu'il ne peut pas y avoir ce rapport dominant-dominé entre l'animateur et l'objet, mais aussi parce que la présence de l'acteur, s'il interprétait un rôle à part entière dans la dramaturgie, viendrait annuler la force évocatrice des marionnettes. Ce type de dissociation très présente dans les créations contemporaines, et qui peut se révéler très intéressante à développer dans certains processus, n'a pas trouvé sa place dans cette adaptation car il ne suivait pas notre axe de mise en scène basé sur le témoignage. Comme nous l'avons expliqué précédemment, le récit de *MAUS* est suffisamment complexe pour ne pas y ajouter une nouvelle relation entre l'acteur et sa marionnette. L'acteur est pleinement au service de l'histoire et des marionnettes, il ne joue pas un « rôle » à proprement parler dans la dramaturgie, il est le témoin qui raconte l'histoire. Par l'utilisation de la manipulation à vue, l'acteur a d'emblée un rôle symbolique à jouer tout au long de la pièce; « À travers la manipulation à vue, en effet, se jouent tout à la fois l'histoire racontée par les marionnettes et l'histoire des comédiens-manipulateurs qui nous la racontent [...] » (Plassard, 1995, Puck 8, p. 18)

Nous avons d'abord cherché, au cours des laboratoires, à inclure l'acteur en le faisant s'adresser au public directement sans passer par l'intermédiaire de l'objet. En effet, une partie de la narration aurait pu être transposée à la troisième personne au lieu de faire parler le père de ses propres souvenirs. La question de la prise en charge de la

narration est en lien avec le statut de l'acteur marionnettiste. Nous avons aussi expérimenté dans la dramaturgie, puis en laboratoire, certains dialogues entre les acteurs et leur marionnette à gueule et en particulier pour le personnage d'Art, en reprenant le passage dans lequel Art va suivre une thérapie, par exemple (Tome II, ch. 2). L'acteur prenait le rôle du thérapeute et posait alors les questions à sa marionnette. Mais toutes ces tentatives de réécritures semblaient nous éloigner de l'essence du texte au lieu de servir l'adaptation. Néanmoins, pour le spectateur, la simple présence du manipulateur peut être interprétée, car au théâtre, tout fait signe. « Jouer n'est pas seulement reproduire un mouvement sur le corps de la marionnette avec son propre corps, mais c'est définir l'ordre des signes qui permet une projection symbolique. » (Kartùn, *E pur se mueve* 5 (2006), p. 16). Dans l'optique d'appuyer la présence de l'acteur sans le faire intervenir verbalement, il a fallu diriger les acteurs pour qu'ils puissent comprendre leur statut à la fois lorsqu'ils manipulent les marionnettes, mais aussi lorsqu'ils viennent modifier le décor. L'intervention d'un assistant à la mise en scène, Ricard Soler-Mallol, très présent par rapport à la direction d'acteur, a été d'une grande aide pour arriver à diriger les acteurs dans cette double fonction : celle d'interpréter leur personnage tout en jouant leur rôle de manipulateur.

Si les acteurs n'ont pas toujours un rôle spécifique dans les pièces de marionnettes, ils sont néanmoins implicitement des accompagnateurs, des témoins de l'histoire, ils portent un regard sur leurs marionnettes et sur l'histoire qu'ils partagent avec le public. Il s'agissait donc pour les manipulateurs d'appuyer leur regard, de nous faire voir quelle est la relation qu'ils entretiennent avec les marionnettes, et avec l'histoire qu'ils sont en train de jouer devant nous. C'est une des conventions qui a lieu bien souvent au théâtre de marionnettes : montrer le théâtre en train de se faire et assumer le fait d'être en représentation. Dans notre essai scénique, nous voulions instaurer cette convention dès le début. C'est pourquoi, au tout premier tableau, lorsque les

acteurs entrent en scène, ils ne portent les marionnettes à gueule qu'à bout de bras, ils posent alors leurs regards sur le public avant d' « enfiler » les marionnettes et de leur insuffler la vie. C'est là que réside la magie du théâtre de marionnettes, le spectateur est toujours conscient du côté factice des choses, mais il accepte les conventions qui lui sont données lorsqu'elles sont claires dès le départ :

Le théâtre de marionnettes est un condensé de théâtre, une concentration de beaucoup de procédés propres à la scène et en particulier de ce que Meyerhold appelle la « convention consciente » : c'est-à-dire le fait que ce que nous allons y voir, ce n'est pas seulement une histoire qui nous est racontée, mais aussi la fabrique de cette histoire, un travail de l'imagination que nous sommes amenés à compléter par nous-mêmes » (Teicher et Plassard, 2010, p. 31)

Le spectateur se fait alors partenaire de la représentation, car il participe par son imagination à créer l'illusion et à oublier tout ce qui est extérieur à la scène (en commençant par la salle de théâtre, les autres spectateurs, etc.) Contrairement à la bande dessinée, dans laquelle, selon Mc Cloud, le lecteur signe en quelque sorte un contrat dans lequel il se charge de remplir une part du travail en imaginant ce qu'il ne peut pas voir (dans les ellipses), le spectateur, lui, accepte de voir certaines choses (par exemple les manipulateurs), mais d'en faire abstraction quand il le faut.

Ainsi, la narration du père s'adresse autant à la marionnette d'Art qu'au public lui-même. Par ailleurs, dans notre cas, il était important que le regard du marionnettiste ne s'adresse pas uniquement à sa marionnette, mais aussi au public. En de rares moments, l'acteur, lorsqu'il ne manipule pas, pouvait adresser un regard au public pour retenir l'attention des spectateurs. Il s'agit en fait de poser un regard sur l'Histoire de la Shoah. C'est tout notre rapport à l'histoire de la Shoah qui est questionné : le fait d'être témoin de cette histoire en train de s'écrire devant nos yeux, voilà ce qui pouvait interpeller le spectateur. Les interprètes avaient comme devoir de

raconter cette histoire particulière, mais aussi de donner une interprétation de l'Histoire à l'aide des marionnettes. Comme nous l'avons déjà vu avec Didier Plassard, ce que la manipulation suscite, « [c]'est toute la question de la responsabilité face à l'autre qu'il (le marionnettiste) met en jeu, celle du rapport à l'autre. » (Teicher et Plassard, 2010, p. 33). C'est aussi notre responsabilité en tant qu'artiste/marionnettiste face à l'histoire et face aux morts. Dans cette mise en scène des souvenirs d'un survivant de la Shoah, les marionnettistes devaient avoir de l'empathie envers les marionnettes qu'ils manipulent, et en particulier celles qui représentent le passé et les morts. Pour conclure, je dirais que dans cette adaptation comme dans la bande dessinée, « les gestes mêmes de l'animation prennent le sens d'un refus de laisser l'autre mourir. » (Ibid. p. 33) En effet, le fait de tenir à raconter cette histoire et de vouloir d'une certaine façon ramener tous ces personnages à la vie, n'est-ce pas la preuve d'un refus de laisser mourir non seulement les personnages, mais aussi la mémoire collective et individuelle liée aux camps de concentration?

5. 2. Écriture scénographique

5. 2.1. Manipulation des cadres

Le fait que les cadres soient utilisés tout au long du spectacle participe à l'évolution de la fable et à la dramatisation. Les éléments de cadrage permettent de préciser un réseau complexe de sens propre à cette histoire particulière, on peut donc les considérer comme des éléments de dramatisation¹⁷. L'adaptation de la bande dessinée

¹⁷ Selon la définition de Pavis, la dramatisation est l'adaptation d'un texte en un matériau pour la scène (Pavis, 2002)

au théâtre de marionnettes nécessite une écriture dramaturgique qui ne soit pas seulement verbale, mais aussi visuelle, c'est une écriture qui se fait en jouant avec les éléments du décor, on parle alors d'écriture scénographique. Nous avons déjà évoqué les différentes fonctions des cadres, il s'agit de voir ce que leur mise en mouvement implique au niveau structurel.

La manipulation à vue des éléments du décor se réfère à celle des marionnettes ; « Cette nouvelle référence à une manipulation à vue et à un rapport conscient des spectateurs au spectacle confirme l'instauration d'une convention d'un nouveau genre. » (Guinebault-Szlamovicz, 2005, p. 88). Ainsi, lorsque les cadres sont déplacés par les acteurs, cela dévoile les mécanismes liés à la fabrique théâtrale, mais ils peuvent aussi être déplacés par les marionnettes. Dans ce cas, on découvre les personnages qui jouent à se remémorer (Vladek) ou à s'imaginer (Art) les souvenirs passés. Ces différentes façons de manipuler les cadres engendrent des réseaux de sens qui interviennent dans la mise en scène.

Avant tout, les mouvements des cadres permettent d'opérer des changements de lieu et de temps, et à partir de là, il s'agit d'articuler ces mouvements pour clarifier la dramaturgie et la chronologie de l'histoire. Dans ce travail de mise en scène, les marionnettes à gueule évoluent tout autour des cadres ou s'en servent tels des objets figuratifs, tandis que les marionnettes à tiges apparaissent presque toujours à l'intérieur des cadres qui prennent alors un sens plus symbolique. Le but est de donner cette convention au spectateur au début du spectacle mais de la déconstruire au fur et à mesure de la fable pour créer une évolution par rapport à la manipulation.

Ainsi, le père plonge de plus en plus dans ses souvenirs et les marionnettes du passé finissent par sortir de leurs cadres, comme dans le troisième tableau de notre dramaturgie, les scènes du train pour Breslau, de la fin de la guerre et des retrouvailles d'Anja et Vladek (scène 3, 4 et 6). Métaphoriquement, les marionnettes font irruption dans le présent, comme si les souvenirs envahissaient l'espace mental du père. Notre intention était de concevoir une scénographie qui « s'appuie sur la dramaturgie en séquence et l'exploite du point de vue de l'espace, en jouant la décomposition de ces scènes éparses de la vie, çà et là, comme des souvenirs » (Guinebault-Szlamovicz, 2005, p. 92). Dans notre création, on donne à voir le père qui revit les scènes de son passé et qui, progressivement, perd la notion de réalité, vit dans ses souvenirs. Dans sa dernière réplique, il appelle même Art par le nom de son premier fils mort pendant la guerre, Richieu.

C'est donc tout un réseau de sens qui apparaît alors avec la manipulation des cadres. Le mouvement des cadres participe en premier lieu aux changements de scènes. Ils sont donc généralement manipulés par les acteurs qui font progresser l'histoire. Mais il arrive que ce soit la marionnette de Vladek qui amène un nouveau cadre dans lequel va se jouer une scène du passé. Art, à son tour va participer au déplacement des cadres. Notre intention de mise en scène était donc de souligner dans la manipulation que le personnage du père vit dans le décor de ses souvenirs, tandis que son fils tente de se représenter les souvenirs du père. Ainsi, les acteurs manipulent les marionnettes et les cadres jusqu'à ce que les marionnettes elles-mêmes finissent par manipuler cadres et marionnettes du passé. Les personnages d'Art et Vladek prennent progressivement possession de ces souvenirs. Dans l'interprétation, on peut donc lire la manipulation des cadres comme l'illustration des différentes mises en abyme qui ont lieu dans l'histoire ; le passé dans le présent, les scènes sur la scène, le théâtre

dans le théâtre. Il s'agit maintenant de voir comment cette progression s'articule dans notre mise en scène.

5.2.2. Progression dramatique et mise en scène

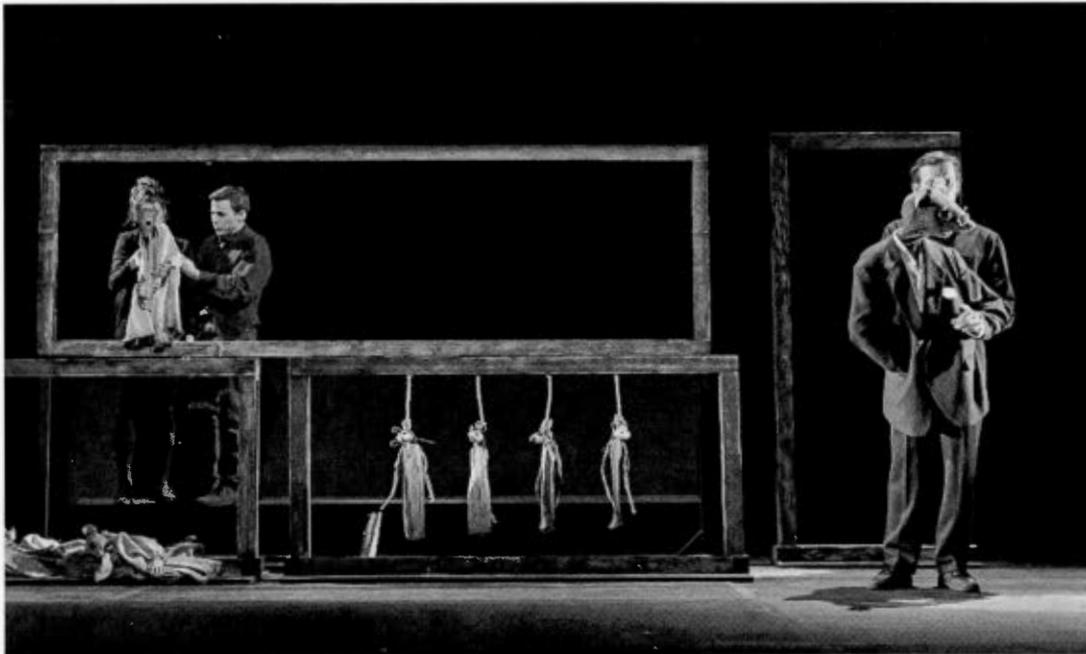
Dans notre essai scénique, les marionnettes à tiges entrent en scène en simultanéité avec les marionnettes à gueule. Elles jouent dans des espaces différents, mais peuvent être présentes en même temps sur scène. Ce choix est lié à notre mise en scène, nous voulions créer des images dans lesquelles les différents temps du récit (donc les différentes formes marionnettiques) se succèdent, se croisent, se mélangent. Selon Groensteen, la sémiotique de la bande dessinée est produite grâce à l'articulation entre les vignettes. Le vecteur de sens correspond au dialogue entre les scènes. En bande dessinée, elles peuvent suivre deux principes d'articulations : la « succession » et la « transformation », mais l'évolution de la narration joue toujours sur la redondance (Groensteen, 1999). Ceci correspond à peu de choses près aux répétitions/variations qui ont lieu dans notre mise en scène, dans la succession des scènes du présent et du passé qui progressivement se superposent au point de se confondre.

Dans l'optique de l'adaptation, il était également essentiel que se dessine dans la mise en scène, ainsi que dans le déplacement des cadres, une progression dramatique en lien avec la dramaturgie. L'évolution des décors, dessinée scène par scène dans le cahier de mise en scène, témoigne de cette progression (Voir appendice C). Au début de la pièce, un seul cadre est visible au centre de la scène. Lorsque les acteurs entrent

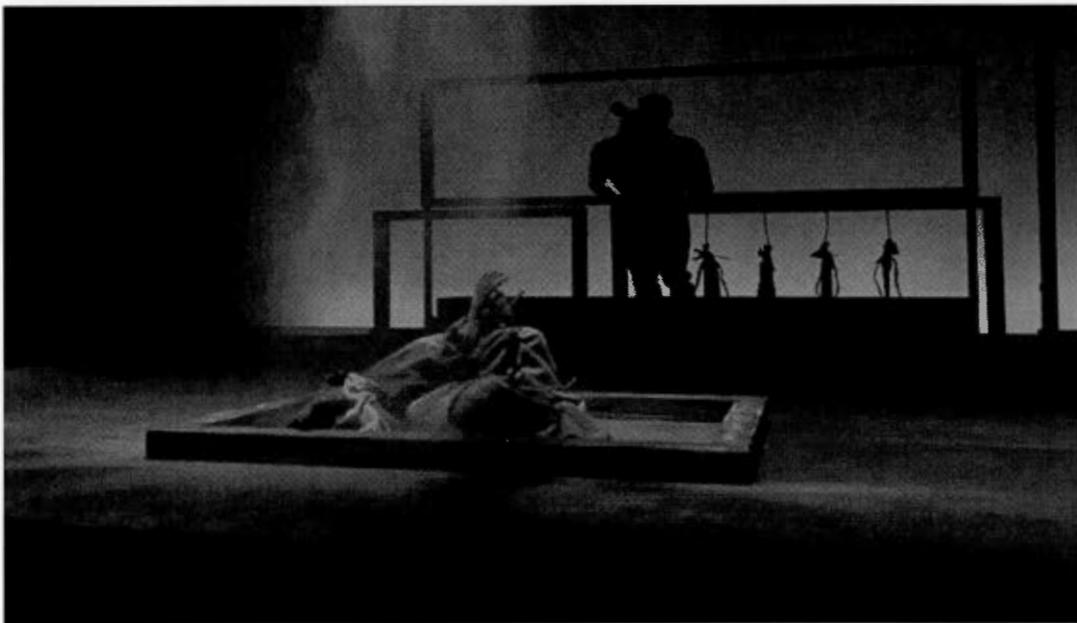
dans l'ère de jeu pour la première fois, ils amènent avec eux un deuxième cadre qui servira de table pour la scène de la nourriture (tableau I, sc.1). À la fin de la scène, le manipulateur d'Art amène un troisième cadre qui va lui servir de porte pour la scène 2 (la rencontre d'Anja et Vladek), puis un troisième cadre apparaît pour la scène 3 (les pendus), et ainsi de suite jusqu'à la fin du tableau I. Ainsi, chaque transition entre les scènes permet une variation dans le décor, pour qu'à la fin du tableau, nous voyions se dessiner un ensemble de cadres qui font référence à la page de bande dessinée. C'est ainsi que la fable se construit. Durant le tableau II, la page se décompose et se modifie sans cesse selon les scènes; d'une certaine façon, nous jouons avec l'histoire et nous entrons dans la page. À la fin du deuxième tableau (scène 5 : Les fours crématoires), le personnage d'Art commence à déconstruire lui-même la page. C'est le moment où la matière au sol tombe soudainement du plafond pour recouvrir les morts dans les fosses.



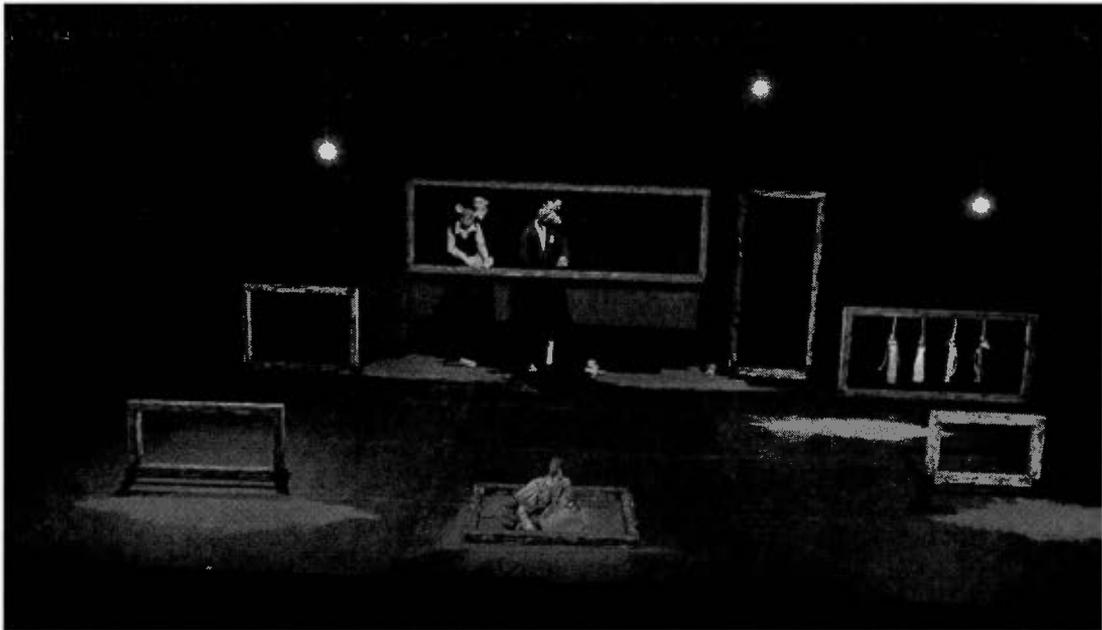
5.1 Tableau I, scène 1 : La nourriture (de gauche à droite, les personnages de Vladek, Mala et Art)



5.2 Tableau II, scène 2: l'entrée dans les camps (personnage de mandelbaum dans le cadre et Vladek au premier plan)



5.3 Tableau II, scène 5: Les fours crématoires (Art seul)



5.4 Tableau II, scène 6: Le carnet d'Anja (Art et Vladek)

Au total, nous utilisons sept cadres sur scène qui changent de rôle en fonction de leur déplacements dans l'espace et de leur utilisation marionnettique. Durant le troisième tableau, les cadres sont surtout manipulés par les marionnettes de Vladek et d'Art. Au dernier tableau, pour la scène 6 (les retrouvailles), les cadres sont là, mais ne servent plus, ils sont retournés à leur états d'objets, seul le cadre présent depuis le début fait apparaître dans la dernière image la figure d'Anja, comme une dernière réminiscence du passé. Un autre cadre côté jardin va permettre aux personnages du père et Art de s'asseoir. Vladek a fini de raconter son histoire, comme ses souvenirs, la page s'efface elle aussi. Il ne reste que des traces au sol, de la poussière.



5.5 Tableau III, scène 6: Retrouvailles (Vladek et Art en premier plan, le personnage d'Anja disparaît dans le grand cadre à contre-jour)

5.2.3. Le rôle de la lumière

L'écriture scénique est soulignée par la lumière tandis que la musique vient appuyer la mise en scène. Comme le dit Robert Wilson, ces éléments sont des acteurs de la représentation (Wilson, 1998). Nous allons voir en quoi ces deux effets scéniques, la lumière et le son, qui sont pourtant arrivés en fin de processus, se sont révélés déterminants dans cette création marionnettique.

La plupart du temps l'espace scénique est découpé par la lumière, de telle sorte que la lumière participe au cadrage et à l'organisation de l'espace. Guinebault-Szlamowisz

explique que selon le dispositif craiguien, « la lumière viendrait se greffer à cet étrange jeu de construction en gommant les angles, en aplatissant ou en creusant les volumes et les dénivelés » (Guinebault-Szlamowicz, 2005, p. 87). Ainsi, seul le cadre dans lequel l'action se déroule est mis en lumière afin de montrer les marionnettes. La lumière accentue le sens de la scénographie en isolant certains éléments du décor. Dans le cas du théâtre de marionnettes, elle peut également servir à masquer le manipulateur.

Mais la lumière entraîne avec elle tout un réseau de sens. Elle sert donc également à souligner certains choix dramaturgiques. Pour notre essai scénique, la conception de l'éclairage s'est fait en rapport avec les différents temps de la narration, de façon à créer certaines ambiances. Chaque temps du récit correspond alors à une mise en lumière, le présent du témoignage utilise les tons sépia, le passé correspond à une couleur bleutée, et les lumières des monologues d'Art sont d'un blanc cru. D'une certaine façon, la lumière et les couleurs vont permettre d'établir de nouvelles conventions, par exemple, à chaque fois qu'on entre dans le présent quotidien avec les trois marionnettes à gueule, trois ampoules pendues au plafond s'illuminent faiblement. Le spectateur finit par savoir plus ou moins consciemment que les personnages du présent vont entrer en scène et s'animer, la lumière se fait signe. Cela peut éventuellement clarifier les passages d'un temps à un autre temps du récit, et nous donner différentes ambiances lumineuses.

De façon générale, la mise en lumière de cette création pourrait s'apparenter à la mise en couleurs, qui arrive souvent à la fin du processus en bande dessinée. Cependant, le roman graphique *MAUS* est en noir et blanc et que les contrastes sont exprimés par des hachures. Nous avons donc choisi d'utiliser un cyclorama en fond de scène pour venir découper les silhouettes des cadres, des acteurs, et des marionnettes, notamment durant les transitions, le début, et la fin de la pièce. Dans *MAUS*, Spiegelman illustre

certaines scènes en créant ce contre-jour, qui ajoute à l'intensité et au tragique de certaines scènes. Autrement dit, la lumière est le côté immatériel du décor, elle vient sublimer l'espace et sa complexité, mais aussi et avant tout les personnages et leurs actions.

5.2.4. Conception sonore

Pour la conception sonore de *Quand je pense à eux, encore maintenant je pleure*, nous sommes partis de plusieurs idées; d'abord, nous voulions nous inspirer de musiques traditionnelles polonaises et de musiques de films polonais, en référence aux origines des personnages de *MAUS*. Pendant le début des répétitions, nous avons utilisé certaines chansons provenant principalement de films polonais d'après-guerre. Nous voulions ensuite rejouer ces musiques avec un accordéon et garder cet instrument pour toute la trame musicale du spectacle. L'accordéon est un de ces instrument complexe avec lequel on peut jouer à la fois les accords et la mélodie et qui permet de donner toute une gamme de couleurs au son en allant d'une musique mélancolique à une musique enjouée à partir d'un même morceau. Pour certains thèmes, lorsque nous voulions accentuer le côté mélancolique, nous avons ajouté le violoncelle. L'accordéon est aussi un instrument qui rappelle les fanfares, et selon Vladek, il y avait justement une fanfare dans le camp d'Auschwitz. Nous avons donc travaillé avec un accordéoniste qui a pu rejouer certains morceaux, mais qui a aussi composé le reste de la trame sonore en fonction des besoins de chaque scène et des différentes transitions.

Pour notre concept final, nous avons souhaité conserver l'accordéon pour toutes les musiques du spectacle, mais aussi pour créer différents sons. Il apparaissait

intéressant de jouer sur toutes les possibilités de cet instrument ; le soufflet, le bruit des boutons, les notes, sans forcément en faire de la musique. L'objectif était de ne pas faire appel à des bruitages, mais de créer les ambiances sonores à partir de l'accordéon. Ainsi, nous avons pu recréer un bruit de train en mixant plusieurs sonorités provenant de ce seul instrument.

Comme nous l'avons déjà spécifié, le son est l'allié des images au théâtre de marionnettes. En effet « La marionnette, cet être mystérieux et joueur reçoit de la musique son âme véritable [...]. Le rythme différencié de la musique corrige le primitivisme de la poupée et change la figure en un interprète expressif de toutes les passions humaines. » (Jelmoli, 1996, p. 250) Et si la marionnette fonctionne avec la musique, c'est avant tout parce que c'est un art du mouvement. Dans notre cas, les marionnettes à tiges faisaient particulièrement appel à cette dimension musicale. C'est pourquoi dans cette création, la musique est surtout intervenue lors des scènes du passé, avec les marionnettes à tiges qui jouent sur un registre poétique et visuel. Jurkowsky, célèbre anthropologue de la marionnette, évoque la vision de Vladimir Sokolov, comédien et metteur en scène au théâtre de Moscou : Sokolov est « fasciné par les particularités formelles de la marionnette, il cherche à en déduire un style de jeu. Selon lui, il existe deux possibilités pour y parvenir : un théâtre burlesque, excentrique, et un théâtre de dynamique musical » (Jurkowsky, 2008, p. 33), c'est-à-dire un théâtre de mouvement, où l'image et les formes priment. Or, cette vision est on ne peut plus proche de notre conception. En effet, les moments du présent sont de l'ordre du burlesque tandis que les moments du passé appartiennent à ce que Sokolov appelle un théâtre musical. Les marionnettes à tiges nous donnent à voir des images qui vont alors être soutenues par la musique. Celle-ci apporte des moments de poésie. Mais le son vient aussi appuyer certains passages des marionnettes à gueule, et permettre de les chorégraphier comme dans la première scène qui commence avec une musique rythmée (tableau I, scène 1 : la nourriture).

Nous avons donc utilisé le son pour donner de la vie aux transitions, en créant plusieurs interludes musicaux. En fait, la musique apporte une unité qui, dans cette mise en scène fragmentée, permettait d'enchaîner certaines scènes sans casser le rythme du spectacle. Le son a donc servi à mettre l'accent sur nos intentions de mise en scène, et à donner aux spectateurs des émotions que seule la musique peut créer. Cette dernière permet d'harmoniser le spectacle, elle est venue en quelque sorte solidifier la dramaturgie, compléter notre mise en scène de *MAUS*, et soutenir le jeu avec les marionnettes.

CONCLUSION

Nos recherches théoriques et pratiques ont confirmé que la bande dessinée et le théâtre de marionnettes fonctionnent selon certains principes communs dont notre essai scénique témoigne; l'adaptation de *MAUS* met en perspective les liens entre les *systèmes* de la bande dessinée et les nouvelles dramaturgies du théâtre de marionnettes. Les théories de la bande dessinée de Thierry Groensteen et de Scott Mc Cloud nous ont permis de mieux saisir les dialogues possibles entre bande dessinée et théâtre de marionnettes. Ces théories ont fait ressortir certaines caractéristiques particulières des dramaturgies du théâtre de marionnettes : les rapports entre la matière textuelle, la conception des marionnettes, le décor et la manipulation. En effet, la construction dramaturgique et l'organisation de la mise en scène se fondent sur ces quatre éléments indissociables les uns des autres. De la même façon, la bande dessinée fonctionne sur des séquences qui mêlent narration, personnages, décor et mouvement.

Nous nous sommes donc servis des outils de la bande dessinée afin de procéder à l'adaptation. Les combinaisons de Scott Mc Cloud nous indiquent par exemple que la marionnette suit ce même principe selon lequel les images et le texte sont toujours solidaires. Certains outils découverts dans les théories de la bande dessinée comme les ellipses, les phylactères, l'accès aux pensées des personnages sont pertinents pour nourrir les processus de création au théâtre de marionnettes, mais ils ne se sont pas forcément révélés utiles dans le cas de l'adaptation de *MAUS*. A contrario, d'autres paramètres théoriques comme l'utilisation du verbal, le découpage et la mise en page

ont été très inspirants pour notre adaptation et pour notre mise en scène. Les différentes fonctions des cadres de la bande dessinée ont également été très efficaces pour expliquer l'importance du décor au théâtre de marionnettes et particulièrement en ce qui concerne la scénographie de notre essai scénique dans laquelle les cadres sont autant de castelets pour les marionnettes.

Notre mémoire-crédation ne propose pas une méthode générale pour l'adaptation des bandes dessinées. En suivant une démarche heuristique faite d'allers-retours entre la théorie et la pratique, nous donnons une proposition d'adaptation particulière dont la mise en scène s'inspire des structures de la bande dessinée et de leurs liens avec le théâtre de marionnettes. Avant tout, les théories de la bande dessinée nous ont permis de clarifier notre processus de création et de théoriser certains concepts liés à l'adaptation et la représentation.

De la construction de notre dramaturgie à la fabrication des marionnettes, nous avons procédé de manière à retranscrire le plus possible les caractéristiques propres au roman graphique de *MAUS*. Nos recherches ont démontré que les questions de l'écriture pour la marionnette sont intimement liées à sa forme, autrement dit, le fond et la forme ne font qu'un. Ainsi, la polyphonie de la narration se traduit sur scène par la diversité des types de manipulations, et par les différentes tailles des marionnettes tandis que les différents temps du récit s'expriment à travers la scénographie et les éléments qui la composent (les cadres et leur manipulation).

Du point de vue de la transmission – thème central du roman graphique *MAUS* – la marionnette se révèle être un outil intéressant pour retranscrire le témoignage de Vladek sur l'Histoire de la Shoah et celui de l'histoire personnelle d'Art. Notre création reprend ce procédé d'enchâssement des témoignages et participe ainsi à la

transmission de la mémoire de la Shoah, du père au fils, du fils au lecteur et du lecteur au spectateur. Ainsi, la marionnette a été capable de transmettre toute la richesse de cette œuvre complexe : une organisation autour d'une narration polyphonique, qui multiplie les récits suivants le principe de l'enchâssement, une structure fragmentée bien que chronologique, basée sur une narration dans laquelle se mêlent différents espace-temps, et enfin l'utilisation de la métaphore animale pour parler des hommes et de l'histoire.

Notre mémoire-crédation est donc le résultat d'une recherche poussée qui regroupe plusieurs éléments d'étude : les théories de la bande dessinée et l'examen de ses structures, les dramaturgies du théâtre de marionnettes et leur renouvellements, les liens entre ces deux médias, l'analyse d'une bande dessinée particulière, *MAUS* d'Art Spiegelman, l'adaptation dramaturgique de l'œuvre, et enfin l'adaptation scénique qui comprend la conception des marionnettes et la mise en scène.

Il s'agit alors de voir « ce qui s'est révélé par l'alchimie du passage de la case à la scène ? » (Meyer Mac leod, A. 2013, p. 27). Or, ce travail nous a révélé que le langage marionnettique dans tout ce qu'il a de symbolique et de métaphorique peut aussi apporter sa part d'expressivité, et ainsi donner une place importante à l'imaginaire. Comme nous l'avons vu, la marionnette apporte sa vision du monde et son rapport aux choses, elle amène à aborder la problématique de la représentation et de la réception d'une façon toute particulière. Les marionnettes sont à même de représenter les différentes dimensions de *MAUS* : la Shoah, le passé, les souvenirs, les morts, la fiction, et le réel. Ceci est possible grâce à la distance que le manipulateur a sur l'histoire qu'il raconte avec sa marionnette;

[I]e travail d'effacement de soi du manipulateur, son recul, rendent le jeu subtil et nuancé, et lui permettent d'atteindre facilement le champ symbolique et

métaphorique. De fait, l'étrangeté même du corps de la marionnette empêche la reconnaissance immédiate et encourage le spectateur à accepter d'autres logiques que la rationalité quotidienne. (Gouarné, *Théâtre/Public* 193, 2009, p. 60)

La force suggestive de la marionnette provient de la mise en scène de la fabrique théâtrale, en donnant à voir ses propres conventions. Dans *quand je pense à eux, encore maintenant je pleure*, la manipulation à vue s'opère lorsque les acteurs entrent en scène avec les marionnettes inanimées. Les acteurs, par leur présence et leur regard, font du spectateur un partenaire : c'est un accord tacite entre la scène et le public. Le spectateur est conscient qu'il assiste à une représentation, de même qu'il voit toujours le manipulateur derrière la marionnette. Mais, si celui-ci accepte la convention, il va pouvoir faire abstraction du manipulateur dès lors que la marionnette s'anime : « [l]e théâtre aurait ainsi pour fonction de nous rappeler que toute image, comme toute fiction, est le produit d'une élaboration, et de nous associer à celle-ci. La marionnette, en renforçant encore la part de la convention consciente, en mettant ouvertement en scène le mouvement qui conduit de l'objet à la figure, peut elle aussi relever ce défi. » (Plassard, 1995, p. 19). C'est au spectateur de se laisser aller à l'exercice de l'imagination. C'est le miracle du théâtre, et du théâtre de marionnettes tout particulièrement.

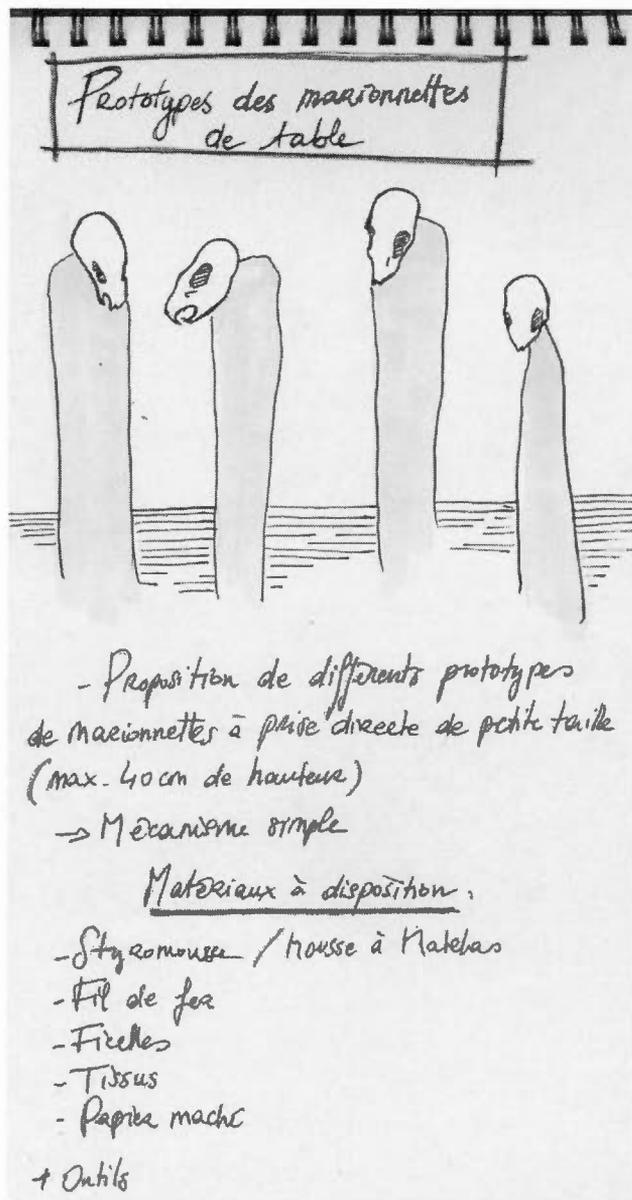
Au terme de cette recherche, nous pouvons affirmer que la bande dessinée peut être un médium dans lequel puiser un vocabulaire pour préciser certains aspects des dramaturgies au théâtre de marionnettes, et pour permettre de mieux articuler différentes étapes du processus de création. Nous avons également pu constater la façon dont ces deux médiums s'enrichissent l'un l'autre. L'exercice d'adaptation auquel nous nous sommes prêtée montre que la marionnette amène une dimension poétique qui n'est pas lisible de la même manière dans la bande dessinée. Dans cette optique, l'usage de la marionnette enrichit la bande dessinée en engageant toute la

charge poétique et métaphorique qui lui est propre. Dès lors, au-delà des liens entre la bande dessinée et le théâtre de marionnette que nous avons mis en évidence dans ce mémoire, peut-on établir une méthode générale d'adaptation? N'y a-t-il pas plutôt avec la marionnette une infinité de possibilités?

APPENDICE A

CONCEPTION ET FABRICATION DES MARIONNETTES

a) Marionnettes à tiges



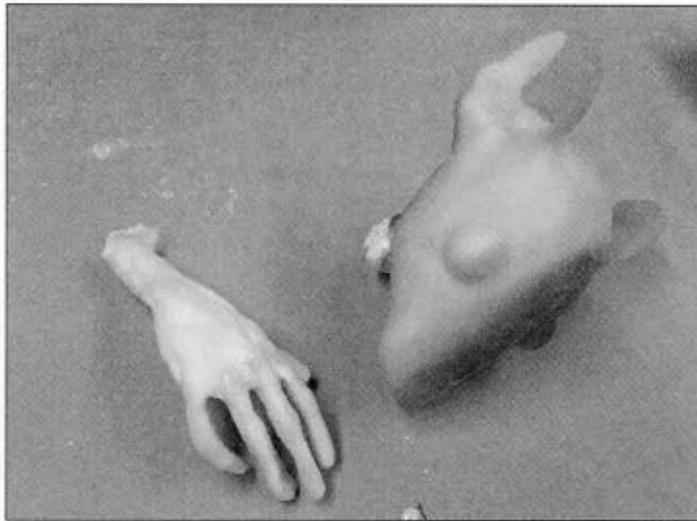
Croquis préparatoires



Laboratoire avec les prototypes des marionnettes à gueule et à tiges et les prototypes des décors



Coulage du moule en silicone pour les têtes des marionnettes à tiges

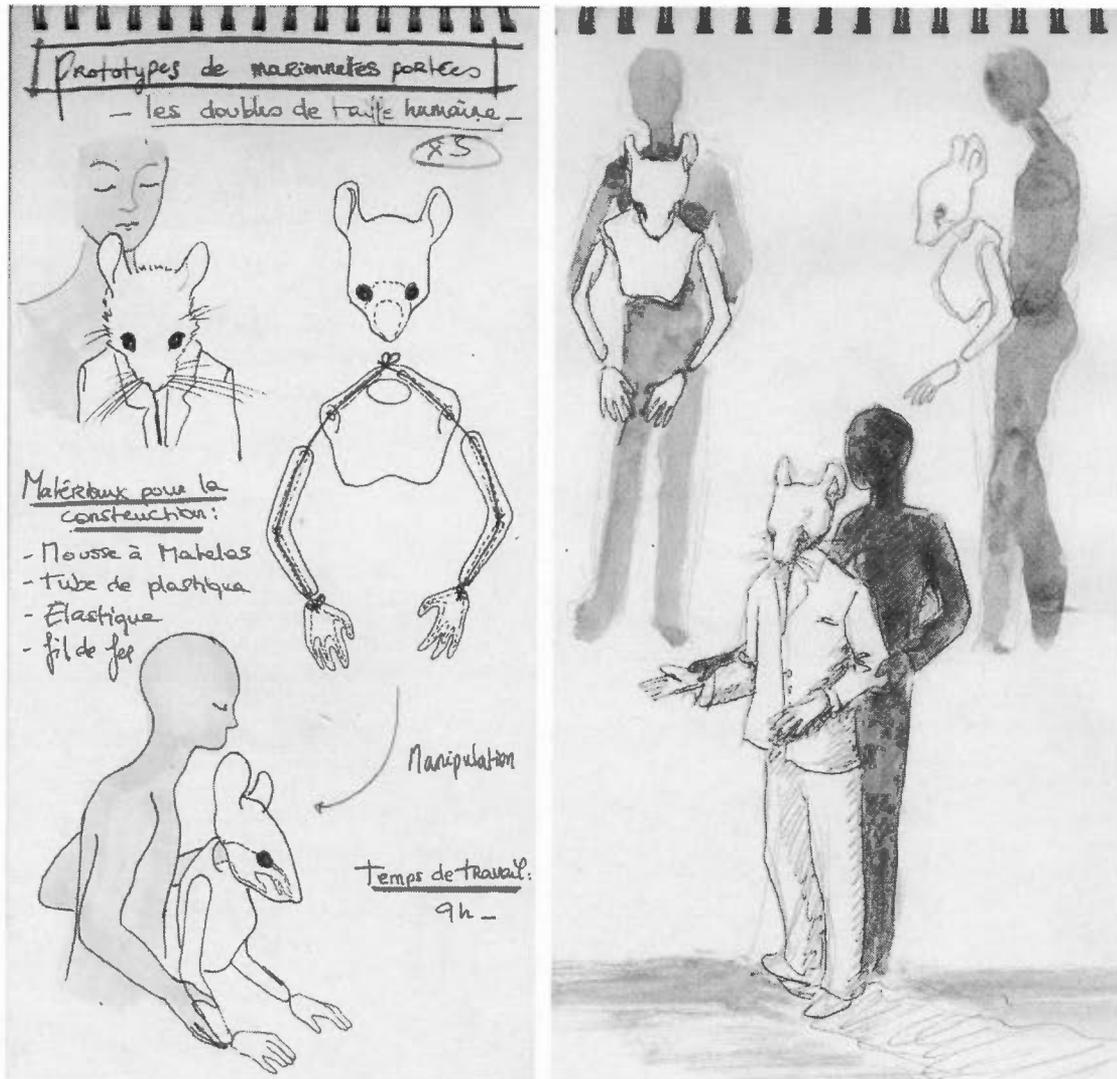


1^{er} tirage d'une main et d'une tête des marionnettes à tiges finales



Les cinq marionnettes à tiges de MAUS

b) Marionnettes à gueule



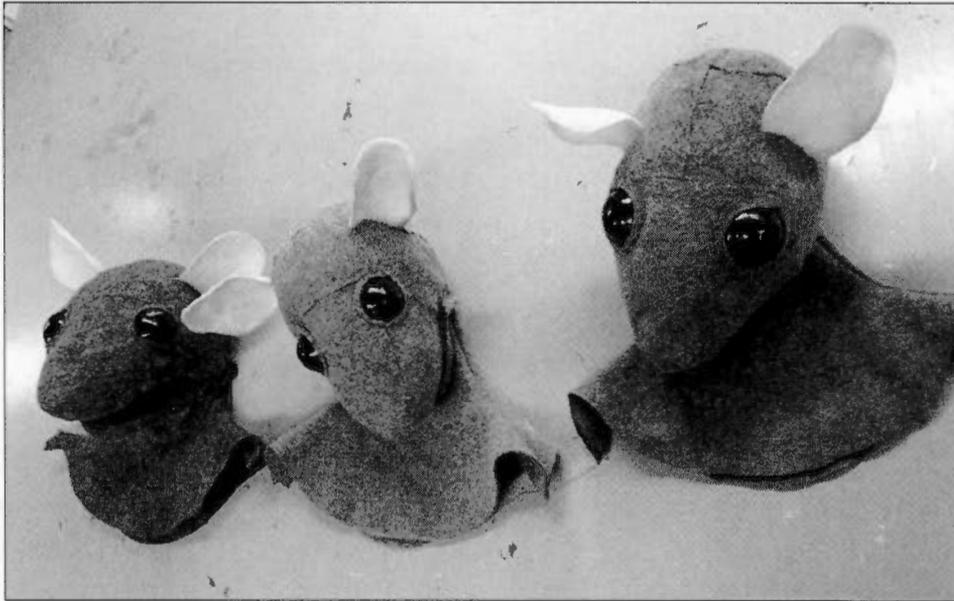
Croquis préparatoires



Assemblage des marionnettes à gueule



Laboratoires avec les marionnettes à gueule, premier essai d'habillage



Travail de finition : recouvrement de la mousse avec du feutre



Scène d'ouverture avec les marionnettes à gueule

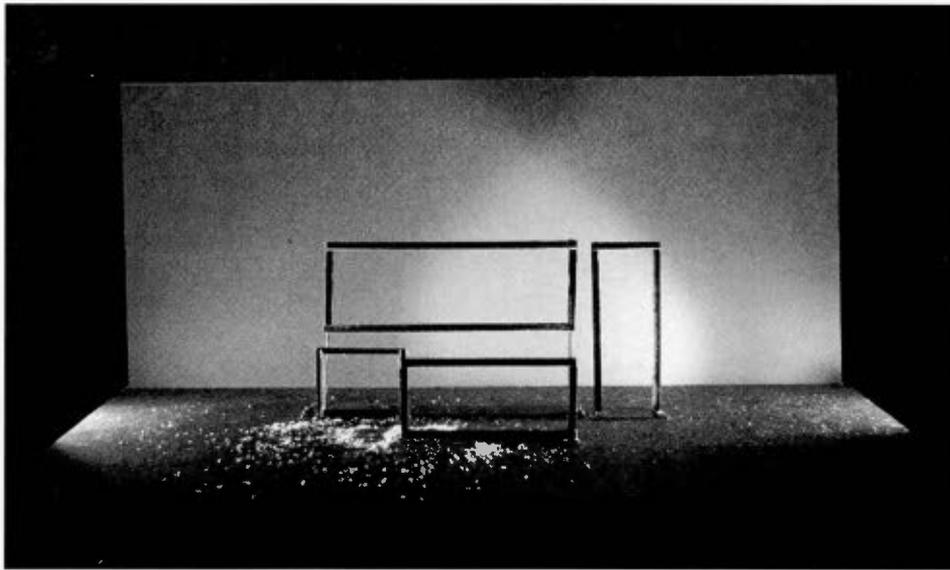
APPENDICE B
CHOIX SCÉNOGRAPHIQUES : DE LA MAQUETTE AU DÉCOR



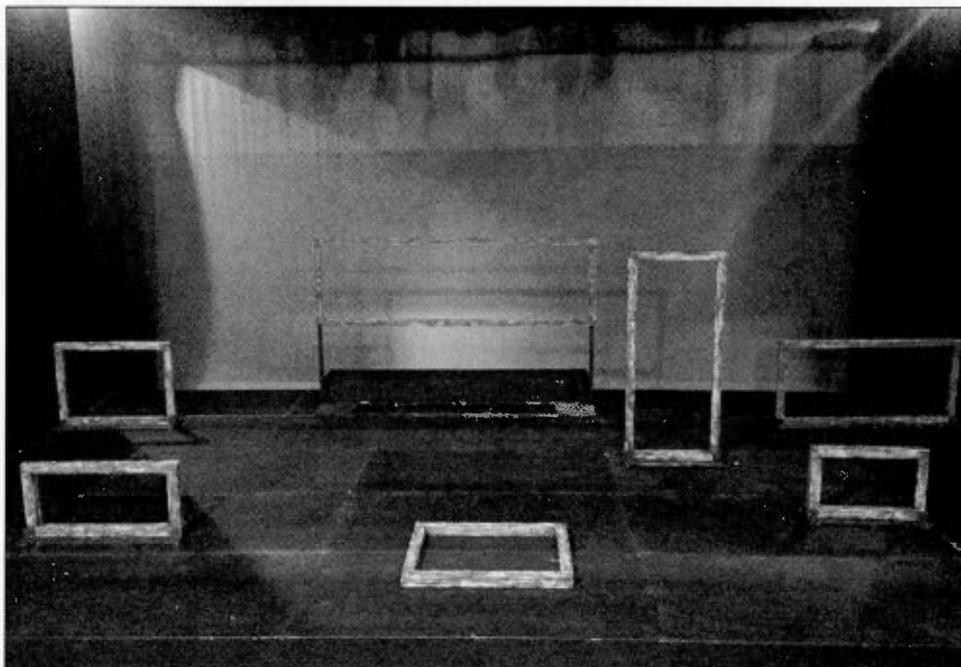
Première maquette préliminaire



Essai de maquette et lumière



Maquette finale avec les quatre principaux cadres



Les différents cadres du décor final



TABLEAU I, scène 2 : « L'entrée dans les camps »

Les cadres lorsqu'ils sont rassemblés en une page

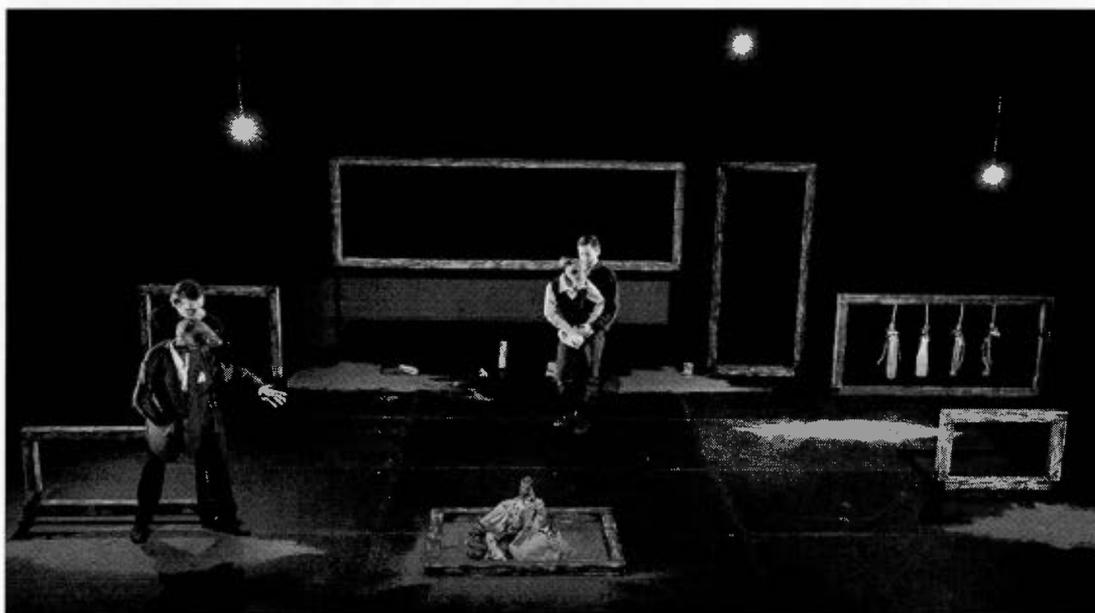


TABLEAU II, scène 6 : « le carnet d'Anja »

Lorsque les cadres sont éclatés

APPENDICE C

TABLEAU DE MISE EN SCÈNE
 QUAND JE PENSE À EUX, ENCORE MAINTENANT JE PLEURE

Scènes	Personnages	Résumé	Temps	Marionnettes	Son
I. 1 La nourriture	Art, Mala, Vladek	Art va diner chez son père et sa nouvelle femme	Présent quotidien	Gueule	Air d'opéra rythmé, musique intérieur
I. 2 La rencontre d'Anja et Vladek	Art, Vladek, la cousine, Anja	Vladek raconte à Art sa rencontre avec Anja	Présent + Passé	Gueule et tiges	Musique accordéon joyeux
I. 3 Les pendus	Art, Vladek, les pendus	Vladek raconte comment ses amis ont été pendus	Présent + Passé	Gueule et Marionnettes-effigies	Note accordéon tenue
I. 4 Le poison de Tosha	Art, Vladek, Tosha, les enfants	Vladek raconte comment Tosha s'est suicidé avec les enfants	Présent + Passé	Gueule, tiges, Marionnettes-effigies	Note accordéon tenue coups de feu Voix et accordéon
I.5 Les cauchemars d'Art	Art	Art raconte au public ses cauchemars d'enfants	Présent	Gueule	Écho de la musique précédente Pas d'autre musique

II. 1 Présentation des pendus	Art, Vladek, Mala	Art montre à son père son travail	Présent quotidie n	Gueule	Pas de musique
II. 2 L'entrée dans les camps	Art, Vladek, Mandelba um	Vladek raconte l'entrée dans les camps de concentration	Présent + Passé	Gueule et tiges	Voix du Kapo Pas d'autre musique
II. 3 Mandel- baum	Art, Vladek, Mandelba um	Vladek raconte les problèmes de son ami Mandelbaum dans les camps	Présent + Passé	Gueule et tiges	Note tenue (de plus en plus fort) Accordéon mélancolique
II. 4 Le manteau	Art, Vladek, Mala	Art cherche son manteau que Vladek a mis aux ordures	Présent quotidie n	Gueule	Pas de musique
II. 5 Les fours crématoires	Art, Vladek, Les déportés	Vladek raconte les corps brulés dans les fours et les fosses	Passé	Tiges	Musique accordéon électro Acouphène
II. 6 Le carnet d'Anja	Art, Vladek, Mala	Art cherche le carnet de sa mère, Vladek les as brulés, dispute	Présent quotidie n	Gueule	Pas de musique
II. 7 Introspec- tion	Art	Art partage ses doutes	Présent création	Gueule	Accordéon mélancolique (Valse)

III. 1 Le camp des femmes (Birkenau)	Art, Vladek, Mancie, Anja	Vladek raconte comment il a garder contact avec Anja dans les camps	Présent + Passé	Gueule et tiges	Accrodéon au lointain Accordéon mélancolique (valse)
III. 2 Les photos	Art, Vladek	Vladek montre à Art les photos de famille	Présent quotidie n	Gueule et Marionnette s-effigies	Pas de musique
III. 3 Le train pour Breslau	Vladek et son double du passé, un ami	Scène courte où Vladek raconte comment il a survécu dans les trains	Passé	Gueule et Tiges	Bruit du train (souffle d'accordéon)
III. 4 Fin officielle de la guerre	Vladek	Vladek raconte la fin de la guerre	Présent + Passé	Gueule et tiges	Accordéon joyeux
III. 5 La mémoire	Art, Vladek, Mala	Art va voir son père qui perd la mémoire	Présent quotidie n	Gueule	Rappel de l'opéra (effet radio)
III. 6 Retrouvail -les	Art, Vladek, la gitane, Anja	Vladek raconte comment Anja et lui se sont retrouvé après la guerre	Présent + Passé	Gueule et tiges	Accordéon mélancolique (valse) De plus en plus fort jusqu'au noir

APPENDICE D
CAHIER DE MISE EN SCÈNE

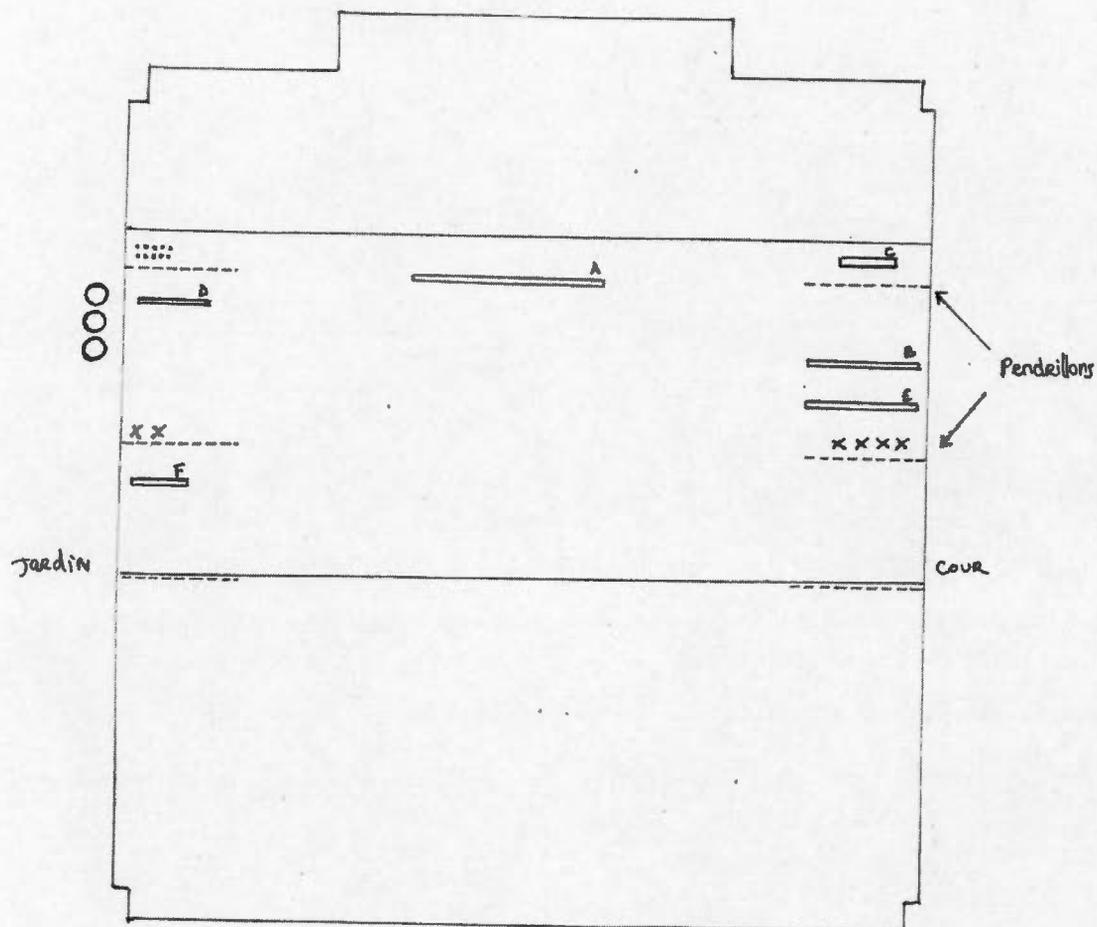
**QUAND JE PENSE À EUX,
ENCORE MAINTENANT JE PLEURE**

Inspirée de MAUS d'Art Spiegelman

Mai 2015

Mémoire-crédation de Sophie Deslauriers

Dirigé par Marthe Adam et Angela Konrad



LÉGENDE :

○ = Marionnettes à queue
 x = Marionnettes à tiges
 • = Marionnettes abjet

OV = Vladek
 OM = Mala
 OA = Art

---> Déplacement des cadres

—> Déplacement des marionnettes

TABLEAU I
« COMMENT INTERROGER MON PERE? »

Scène 1 : La nourriture

MARIONNETTES À GUEULE - PRÉSENT.

Pendant cette première réplique d'Art, les personnages de Mala et Vladek sont figés dans leur action, arrêt sur image.

Art : Floride 1978 !

Musique d'opéra polonais rythmé. <https://www.youtube.com/watch?v=mi-km1b6xwE>

Les personnages se mettent en mouvement dans des gestes chorégraphiés synchronisés, non réalistes.

Alors que Mala et Vladek « mangent ». Art les regarde impatienté jusqu'à ce que Mala se rende compte qu'il ne mange pas.

Mala : Tu n'as plus faim Artie?

Vladek : Oui, tu manges rien!

Art : Non merci. J'en ai eu assez! Tu sais Mala, quand j'étais petit, je ne mangeais pas tout. Papa et moi on se disputait jusqu'à ce que je parte en pleurant...

Mala : Tu sais bien que c'est impossible de discuter avec ton père.

Art : Maman proposait de préparer autre chose, mais papa me forçait à garder ce qui restait jusqu'à ce que je le mange. Des fois, il le gardait et me le resservait jusqu'à ce que je mange ou meure de faim.

Vladek : Oui! C'est comme ça! Toujours, il faut finir son assiette.

Mala : Acch! Vladek!

À cette réplique, Mala sort de scène.

Art : Heureusement pour moi, Maman finissait toujours par me donner quelque chose que j'aimais et elle jetait les restes quand tu n'étais pas là.

Vladek : Oui, toujours, elle a été trop gentille avec toi, Anja. Bon, viens on sera mieux dans le salon pour parler.

Art : D'accord, je prends mon carnet.

Mala quitte.

Vladek : Tu sais avec Mala, je sais pas quoi faire...

Art : S'il te plaît papa, arrête avec Mala, je ne veux plus en entendre parler de ça.

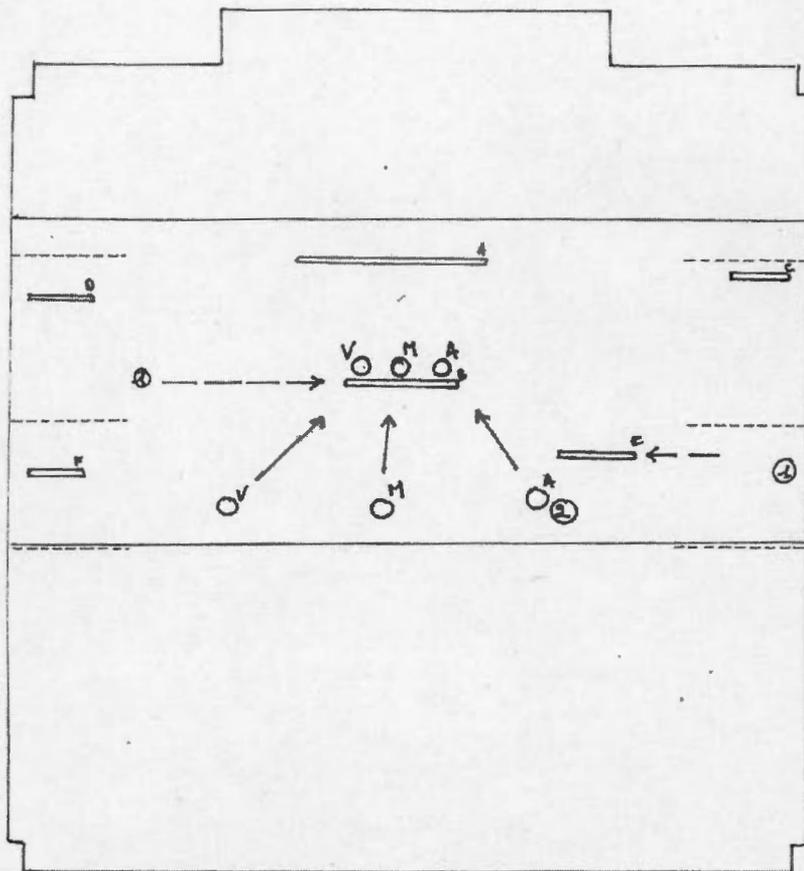


TABLEAU I, scène 1: "La nourriture"

- ① Les acteurs amènent les cadres B et E
- ② Ils se placent en avant scène et enfilent les marionnettes à guide
- ③ Derrière le cadre B, la scène commence

Scène 2 : La rencontre d'Anja et Vladek

Art : Je veux que tu me parles de toi et de maman, de ta vie en Pologne et de la guerre. Je voudrais raconter ton histoire. Comment ça c'est vraiment passé.

Vladek : Ma vie? Qui veut entendre des histoires pareilles?

Art : Moi! Commence par Maman. Dis-moi comment vous vous êtes rencontrés.

Vladek : C'était en décembre 1935. À toutes les vacances dans ma famille j'allais, c'était à 50 ou 60 kilomètres.

SAUT DANS LE PASSÉ. MARIONNETTES À TIGES.

Les marionnettes à tiges s'animent et jouent la scène de la rencontre. Alex et Jérémie laissent les marionnettes à gueule en coulisses pour aller manipuler les marionnettes à tiges.

La cousine : Vladek, mon cousin! Je suis contente de te revoir. Écoute...Il y a une fille dans ma classe. Viens nous retrouver demain. Elle s'appelle Anja. Elle est d'une intelligence ! Elle vient d'une famille riche ...gentille en plus !

La cousine, à Anja : So, do you like him?

Anja : He's looking good and he seems nice.

La cousine : Bien. J'ai promis de rentrer tôt. Je vous laisse tout seuls.

Vladek : Vous savez, vous devriez faire attention quand vous parlez anglais. Un « étranger » peut comprendre.

Anja : V-vous parlez anglais ? Vous l'avez étudié à l'école ?

Vladek : J'ai quitté l'école à 14 ans pour travailler...mais, j'ai pris des leçons. J'ai toujours rêvé d'aller en Amérique.

Anja : Dommage que vous soyez obligé de rentrer si vite.

Vladek : Oui, mais il y a mon travail.

Anja : Vous avez le téléphone ?

La marionnette d'Anja tend la main à Vladek, puis ils s'éloignent lentement l'un de l'autre.

Vladek (au public): Dès que je suis rentré chez moi, elle a appelé une fois...deux fois... trois fois par jour. On se parlait tous les jours. Puis, elle a commencé à m'écrire des si belles lettres- personne n'écrivait le polonais comme elle. Je lui ai rendu visite plusieurs fois. Elle m'a envoyé une photo... J'ai acheté un joli cadre...

LES MARIONNETTES A GUEULE DE VLADEK ET D'ART REAPPARAISSENT EN AMENANT LE CADRE DE PORTE. PRESENT.

Puis, en octobre 1937, Richieu mon premier fils est né. Bien sûr, tu ne l'as pas connu, il n'a pas survécu à la guerre.

Art : Oui, je sais... Mais attends, si tu t'es marié en février et Richieu est née en octobre, il était prématuré?

Vladek : Oui un peu...

Ils vont en avant-scène.

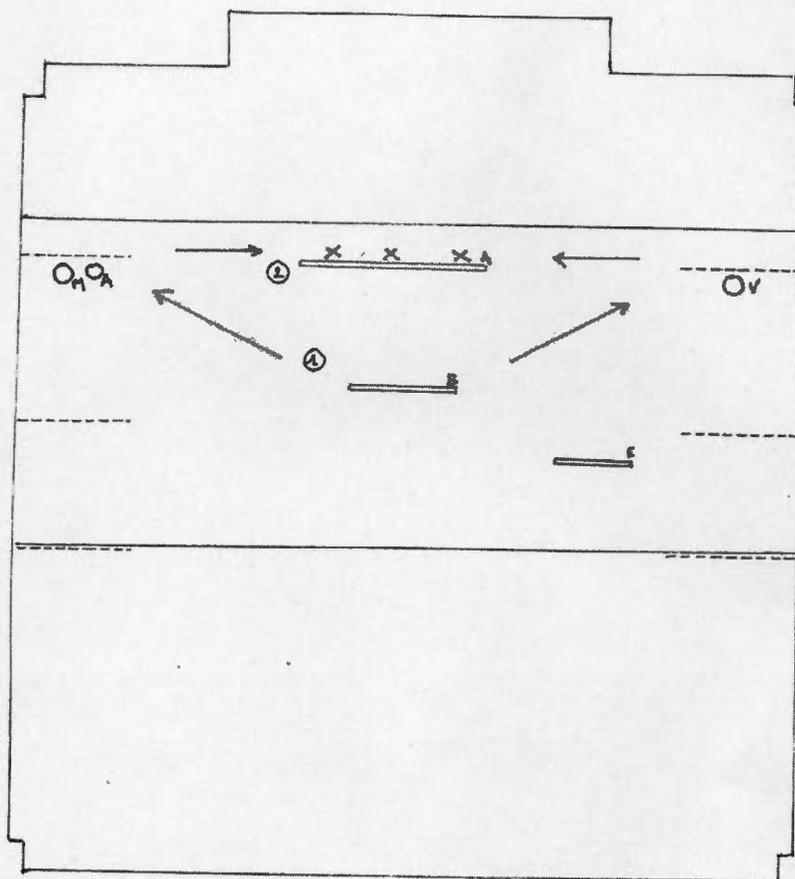


TABLEAU I, SCÈNE 2 : La rencontre d'Anja et Vladek^o

- ① Les acteurs sortent avec les maillonnetes à gauche
- ② Entrée des maillonnetes à tiges, la scène se déroule dans le cadre/castelet A avec les personnages d'Anja, la cousine et Vladek

Scène 3 : Les pendus

Vladek : Bon, quand on vivait au ghetto, en 1943, Tosha, la sœur de ta mère, a emmené tous les enfants chez...

Art : Attends! Papa, si tu ne respectes pas la chronologie, je ne vais plus suivre...parle-moi encore de 1941 et 1942.

Vladek : Bon, d'accord, comme tu veux, je fais, 1941?... Fin 1941, quelque chose de nouveau, ils ont trouvé les Allemands. Partout dans la ville, ils ont collé des pancartes.

Alix amène le cadre sur lequel Vladek va s'asseoir.

Vladek : Dans deux pièces et demie, on devait maintenant vivre tous les douze...

La plupart avaient encore moins de place. Mon beau-père et mon cousin gardaient un peu d'influence. Mais c'était pas un vrai ghetto encore. On pouvait aller dans toute la ville, si on était rentré à la nuit.

Vladek : C'était plus la vie de luxe comme avant. Pendant un mois ou deux, j'ai continué le marché noir. Et puis de mauvaises nouvelles on a eu, très mauvaises...

Ils venaient d'arrêter Nahum Cohn, et son fils, des amis de la famille. Ils ont pris quatre juifs qui vendaient sans ticket. Les Allemands voulaient faire un exemple!

Alix installe les pendus (marionnettes effigies) dans le cadre qui servait de table dans la première scène. Elle sert la corde au coup d'un des pendus d'un geste ferme. Lumière.

Vladek : Le lendemain, j'ai été dans la rue et je les ai vus... Ils sont restés pendus là toute une semaine. Cohn avait une mercerie. Dans tout Sosnowiec, il était connu. Souvent il m'a donné du tissu sans ticket. Je travaillais aussi avec Pfefer. Un type bien, un sioniste. Il venait de se marier. Sa femme a couru dans les rues en criant. Pendant quelques jours, j'ai eu peur de sortir. Je voulais pas passer ou ils étaient pendus. Et peut-être un d'eux avait parlé de moi aux Allemands pour essayer de se sauver. Ach! Quand je pense à eux maintenant, toujours je pleure... Regarde, même de mon œil mort, les larmes, elles viennent!

Noir.

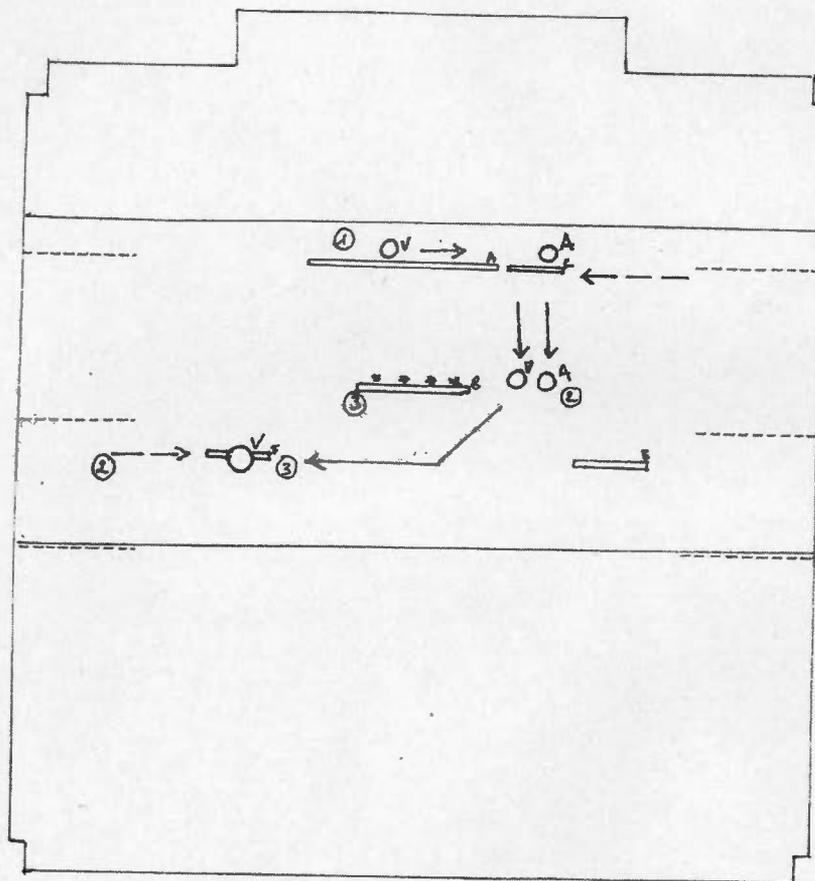


TABLEAU I, scène 3 : 'Les pendus'

- ① La marionnette à queue d'Art amène le cadre c
 tandis que celle de Vladek apparaît dans le cadre A } Ils se rejoignent dans C
- ② Alix amène le cadre F. Les personnages d'Art et Vladek avancent
- ③ Alix installe les pendus (marionnettes effigies) pendant la narration de Vladek assis sur le cadre F. Art reste près des pendus.

Scène 4 : Le poison de Tosha

Art : Alors...et Richieu? Qu'est-ce qui s'est passé avec Richieu?

Vladek : Ach! Notre merveilleux petit garçon, on a su que bien plus tard. On avait envoyé Richieu chez sa tante pour le mettre en sécurité, mais en 1943, les Allemands ont décidé de liquider le ghetto.

PASSÉ. ALIX JOUE TOSHA ET ALEX PREND LE RÔLE DE LA FEMME AVEC LES MARIONNETTES À TIGES. VLADEK SE MET EN RETRAIT ET CONTINUE LA NARRATION.

On entend les coups de feu.

Tosha : Encore des coups de feu! Qu'est-ce qui se passe?

Une femme dehors : C'est horrible Tosha!... Tous les membres de la Gestapo du ghetto ont été remplacés par de nouveaux soldats ...ils viennent de tuer Persis et tout le conseil juif!...

Tosha : Quoi?

La femme : Ils évacuent la ville. On doit tous aller sur la place avec nos bagages immédiatement — ils nous envoient à Auschwitz!

Tosha : Oh mon dieu! NON! Je n'irai pas dans leurs chambres à gaz!... Et mes enfants n'iront pas dans leurs chambres à gaz! Bibi! Lonia! Richieu! Venez vite!

Les s enfants (marionnettes effigies) apparaissent sous la robe de Tosha.

Vladek : Toujours Tosha, du poison elle portait autour de son cou...elle a tué elle-même et aussi les 3 enfants. *Tosha les enveloppe dans sa robe et les fait disparaître avec elle.* Je te dis, c'était la tragédie des tragédies. Si heureux et si beau, il était notre petit garçon!

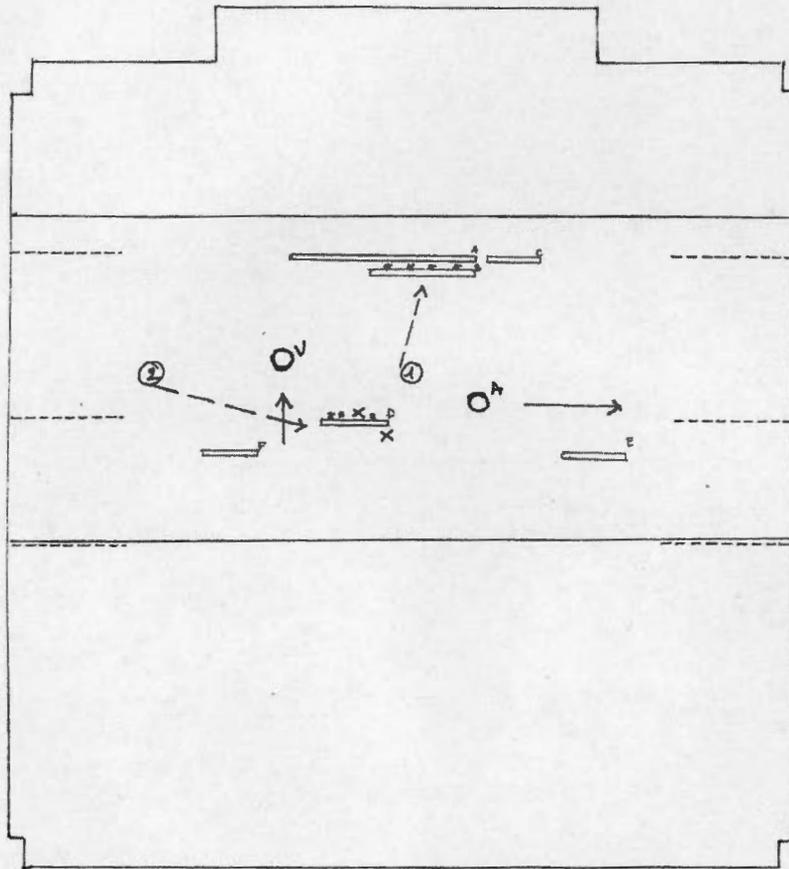


TABLEAU I, Scène 4: "Le poison de Tasha"

① Transition : Alix déplace le cadre B avec les pendos vers le cadre A
Arb sort de scène et Vladak recule.

② La scène de Tasha se déroule dans le cadre D amené par Alix
avec une marionnette à tiges (Tasha) et trois marionnettes effigies (les enfants)

Scène 5 : Les cauchemars d'Art

TOUS DISPARAISSENT ET ALEX REVIENT SEUL AVEC LA MARIONNETTE
A GUEULE.

Le personnage s'adresse au public.

Art : Quand j'étais petit, il m'arrivait de me demander lequel de mes parents j'aurais laissé les nazis emmener aux fours crématoires si je ne pouvais en sauver qu'un seul. C'est fou hein? D'habitude je sauvais ma mère, vous croyez que c'est normal?

Si Richieu était encore en vie, je me demande comment on s'entendrait. Richieu est mon frère fantôme, il a été tué avant ma naissance, à l'âge de cinq ou six ans. Après la guerre, mes parents ont mené une inlassable enquête et visité tous les orphelinats d'Europe. Ils ne pouvaient pas croire à sa mort. Enfant, je ne pensais pas beaucoup à lui. Il était surtout une grande photo floue accrochée dans la chambre de mes parents.

Je faisais toujours ce rêve, où des S.S. arrivaient dans ma classe et embarquaient tous les enfants juifs. Comprenez-moi bien. Ce n'est pas du tout que ça m'obsédait... Même si des fois, dans la douche, j'imaginai que du Zyklon B allait sortir plutôt que de l'eau.

Pendant ce monologue, Alix et Jérémie installent les cadres sur la scène pour former la page.

Je sais que c'est dément, mais d'une certaine manière je voudrais avoir été à Auschwitz avec mes parents; comme ça je pourrais vraiment savoir ce qu'ils ont vécu.

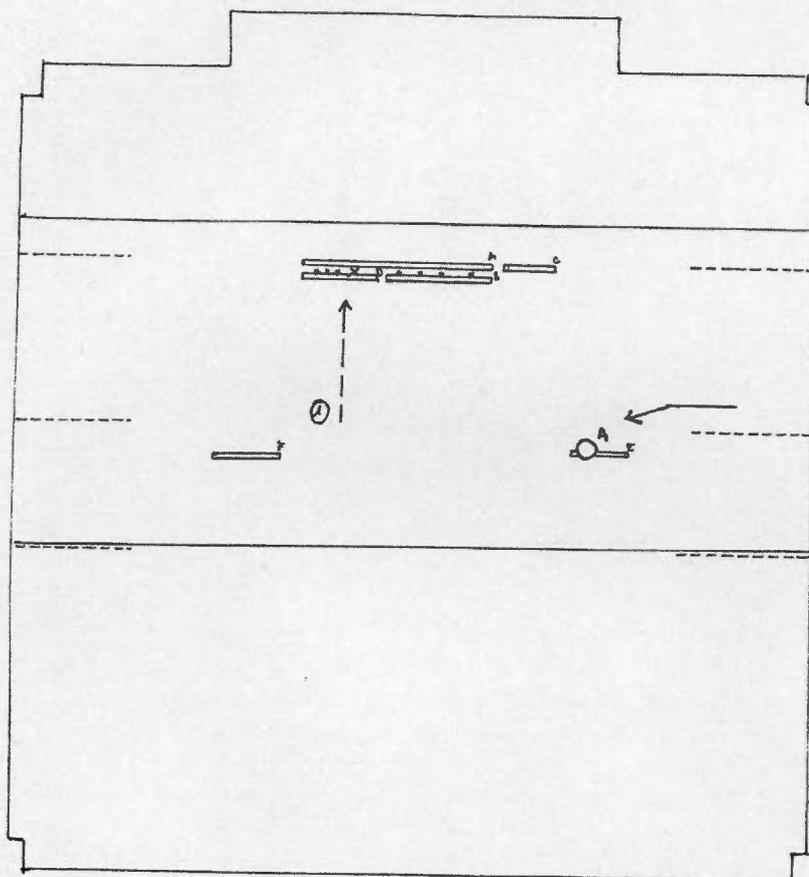


TABLEAU I, scène 5: "Les cauchemars d'Arat"

- ① Le cadre D de la scène de Tasha est placé devant le cadre A
- ② Alex entre en scène côté cour pour le monologue d'Arat

* les cadres ainsi placés forment une structure ressemblante aux cases du roman graphique

TABLEAU II
« ETRE UN ENFANT DE SURVIVANT »

Scène 1 : Présentation des pendus

LES MARIONNETTES A GUEULE DE VLADEK ET MALA REJOIGNENT ART, SCENE DU PRESENT.

Art leur montre le cadre dans lequel sont accroché les pendus. Mala et Vladék observent le cadre, gestuelle de Vladék: se penchent en avant pour mieux voir, penche la tête exagérément d'un air dubitatif tandis que Mala tourne autour de Vladék pour essayer de voir sans le gêner.

Vladék et Mala : Artie!

Art (*À Vladék, nerveux*): J'ai déjà commencé les recherches pour certains passages de ton histoire. Je vais te montrer. Tu vois, ça c'est les juifs de Sosnowiec qu'ils ont pendus parce qu'ils vendaient au noir.

Art reste près d'eux et les observent découragé.

Vladék : Ach.

Art : Tu sais le moment où tu disais: « Ach! Quand je pense à eux, encore maintenant je pleure! »

Vladék : Oui. Encore maintenant je pleure!

Mala : C'est une histoire très importante. Ça va intéresser des gens qui d'habitude ne sont pas habitués à ce genre d'histoire.

Vladek : Oui. Même moi ça m'intéresse.

Mala : Bien sûr, ça t'intéresse, c'est ton histoire!

Vladek : Mon histoire, par cœur, je la connais, et même moi, ça m'intéresse!

Mala : Ça devrait avoir beaucoup de succès.

Vladek : Oui. Un jour tu seras célèbre comme... comment il s'appelle?

Art : Euh? « Célèbre comme, comment-il-s 'appelle?! »

Vladek : Tu sais... le grand dessinateur!

Art : Quel auteur tu peux bien connaître? Walt Disney?

Vladek : Oui! Walt Disney! Attends! Où tu vas Artie?

Art sort en arrière-scène et cri la réplique suivante.

Art : Chercher un crayon... il faut que je note cette conversation avant de l'oublier!

Mala : Je vais faire du café!

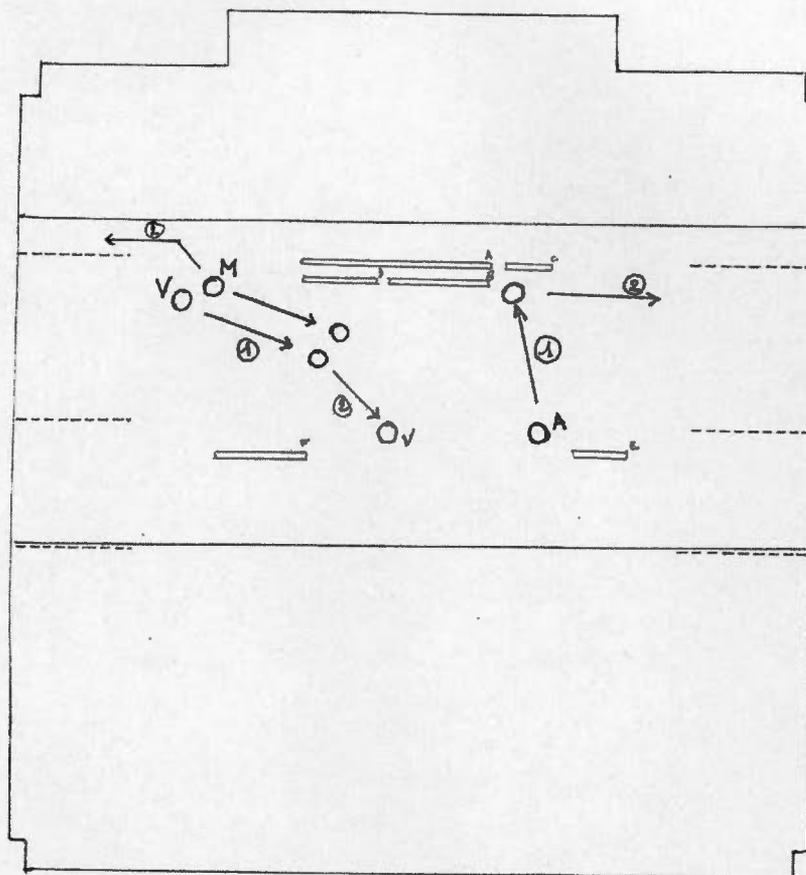


TABLEAU II, scène 1 : "Présentation des pendus."

- ① Art montre le cadavre avec les mazzionettes effigies des pendus. Vladek et Mala entrent côté jardin
- ② Transition sur la narration de Vladek - Solette de Mala (jardin)
Puis d'Art (cave).

Scène 2 : L'entrée dans les camps

Art : Bon... Que s'est-il passé quand maman et toi êtes arrivés là-bas et qu'on vous a séparés?

Vladek : Mais tu comprends, Anja et moi jamais on n'a été séparés!

Art : Hein?

Vladek : Non! La guerre nous a éloignés, mais avant et après toujours on a été ensemble. Pas comme Mala, elle, tout mon argent elle prend!

Art : Auschwitz, papa... parle-moi d'Auschwitz.

SAUT DANS LE PASSÉ. MARIONNETTES À TIGES.

Vladek : Auschwitz était dans une ville appelée Oswiecim. Avant la guerre souvent je venais ici vendre mes tissus... et maintenant j'entrais dans les camps.

Les marionnettes à tiges de Vladek et Mandelbaum sont manipulées par Alex et Alix. Elles apparaissent dans le grand cadre central. On entend la voix du Kapo.

Kapo : Déshabillez-vous! En rang! Schnell!

Mandelbaum : Psst. Qu... qu'est-ce qui va nous arriver?

Vladek : T'inquiètes pas. S'ils vous ont amenés ici, c'est pour travailler. Ils n'ont pas encore décidé de vous tuer.

Mandelbaum : et nos femmes et nos...

Kapo: La ferme les youpins! À la douche vite!

Les marionnettes passent dans le cadre porte.

Mandelbaum : C'est glacé!

Vladek : Remercie dieu, c'est pas du gaz!

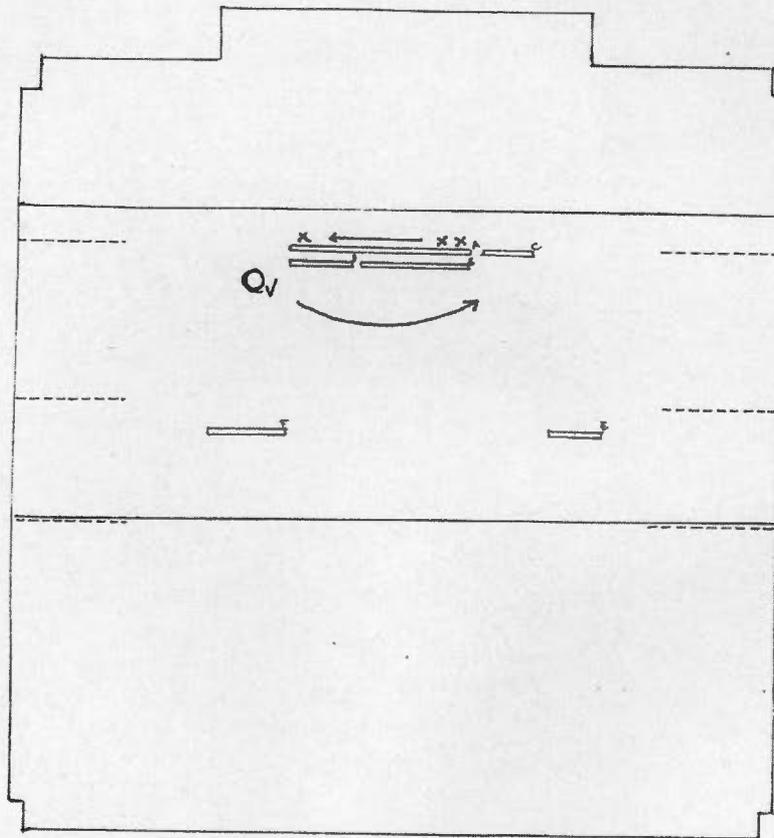


TABLEAU II, scène 2 : "L'entrée dans les camps"

- ① Mandelbaum et Vladek, marionnettes à tiges sont manipulés dans le grand cadre
- ② Transition: Vladek narrateur passe côté jardin, et Vladek (marionnette à tige) disparaît du cadre, seul reste Mandelbaum.

Scène 3 : Mandelbaum

TOUJOURS LE PASSÉ ET LES TIGES, VLADEK (GUEULE) EST AU MAINTENANT AU MÊME NIVEAU QU'EUX.

Vladek : Pour moi, là-bas, c'était très dur, mais pour mon ami Mandelbaum encore plus dur c'était. À Sosnowiec, tout le monde le connaissait, il était plus vieux que moi... gentil... un homme très riche. Maintenant, à Auschwitz, une épave il était. (Dans son pantalon, il y avait la place pour deux, et il avait même pas un bout de ficelle comme ceinture. Toute la journée, il devait le tenir avec une main... De l'autre main, il devait tenir sa chaussure, pour l'échanger avec quelqu'un. Son pied était trop grand pour rentrer dedans. C'était l'hiver et partout il devait marcher avec son pied nu dans la neige.)?

Mandelbaum réapparaît en escaladant difficilement le grand cadre. Vladek (marionnette à Gueule) se glisse entre les cadres juste devant le personnage de Mandelbaum manipulé par Alex et Alix. La marionnette à tige s'adresse directement à la marionnette à gueule. Les temps se mélangent.

Mandelbaum : Tu peux me prêter ta cuillère, Vladek ?

Vladek : Bien sûr, mais où est la tienne ?

Mandelbaum : Je l'ai fait tomber, et le temps que je me baisse, on me l'a volée.

Vladek (au public) : Pour une cuillère, on avait une demi-ration de pain.

Mandelbaum : J'ai renversé presque toute ma soupe. Quand j'en ai redemandé, ils m'ont battu ! Je tiens mon bol, ma chaussure tombe. Je ramasse ma chaussure et c'est mon pantalon qui tombe. Qu'est-ce que je peux faire ? Je n'ai que deux mains ! Mon dieu, je vous en prie... Aidez-moi à trouver une ficelle et un soulier à ma taille !

Vladek : Mais ici, dieu, il venait pas. Tout seuls, on était tous.

PASSÉ, MARIONNETTES À TIGES.

VLADÉK EN ARRIÈRE-SCÈNE, NARRATEUR.

Mandelbaum et moi, à deux dans un lit on était. On savait pas pourquoi, car il restait de la place. Mais le lendemain, une journée d'au moins 400 juifs, ils ont entassé, ici... Il y avait presque pas de place pour bouger. Pour aller aux toilettes, un quart d'heure ça prenait de marcher sur les malheureux qui dormaient par terre. En revenant, je trouvais pas où était mon lit. Dans notre bloc, un kapo il y avait, un surveillant. Il criait et frappait tout ce qu'il pouvait.

Pendant cette réplique, toutes les marionnettes se rassemblent dans un cadre à terre. Mandelbaum se glisse parmi elles.

Kapo : En rang par cinq, tas de merde! Tenez-vous droits!

Vladek : Lui aussi, c'était un prisonnier, un paysan de la Pologne allemande.

Kapo : Maintenant à plat ventre! Vite! Debout! Couchés! Debout! Plus vite! Couchés!

Les marionnettes tombent les une après les autres en trois temps (têtes, épaules, corps). Seul Mandelbaum réussit à rester debout.

Vladek : Toute la journée ce « sport » on faisait. Il tapait, hurlait, jusqu'à ce que certains tombent morts. Puis, on recommençait.

Vladek : Partout, une odeur terrible, il y avait, je peux pas expliquer... douceâtre... comme le caoutchouc brûlé et la graisse. Et pour nous tous il n'y a qu'un seul moyen de sortir... Par les cheminées.

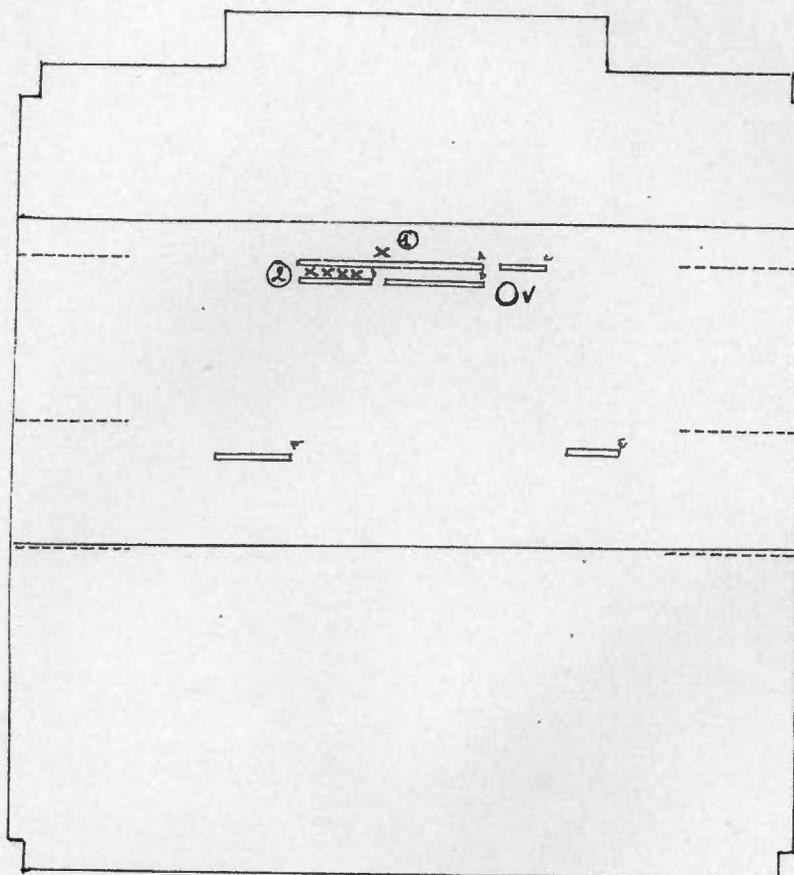


TABLEAU II, scène 3 : "Mandelbaum"

- ① Mandelbaum est dans le grand cadre (A)
- ② Trois maçonnettes à triges apparaissent dans le cadre B
Mandelbaum se glisse parmi les déportés.

Scène 4 : Le manteau

RETOUR AU PRÉSENT, MARIONNETTES À GUEULE.

Art cherche son manteau dans les cadres.

Art : Eh! Ou est mon manteau, je sais que je l'ai mis là! Mala, tu as rangé mon manteau quelque part?

Mala : Non.

Regard entre Mala et Vladek. Vladek lui fait signe de se taire.

Tu t'en vas? Je te fais un café?

Elle marche jusqu'à cours.

Art : Non merci, je n'ai pas soif. Et tu fais le pire café que je connaisse.

Mala : Mais j'ai toujours l'expresso que tu as laissé.

Art : Mais ça fait plus de six mois, ce café est complètement éventé!

Mala : Alors... du thé peut être...

Elle retourne au côté jardin.

Art : Non merci seulement mon manteau...Papa, t'as pas vu mon manteau?

Vladek : Si...je l'ai jeté.

Art : Quoi??! Tu plaisantes!

Mala : Oïe.

Art : Rends-le-moi!

Vladek : C'est trop tard...dehors je l'ai mis, quand tu t'es assis à table. Les ordures sont enlevées maintenant. Un manteau tellement râpé. Une honte que mon fils porte un manteau pareil!

Art : Mais il me plaisait!

Vladek : J'en ai un plus chaud pour toi. Un nouveau, j'ai acheté chez Alexander, alors je peux te donner mon vieux. Comme neuf, il est! Voilà essaie-le juste.

Art : Oh super un anorak coupe-vent!... Et en plus il est trop grand!

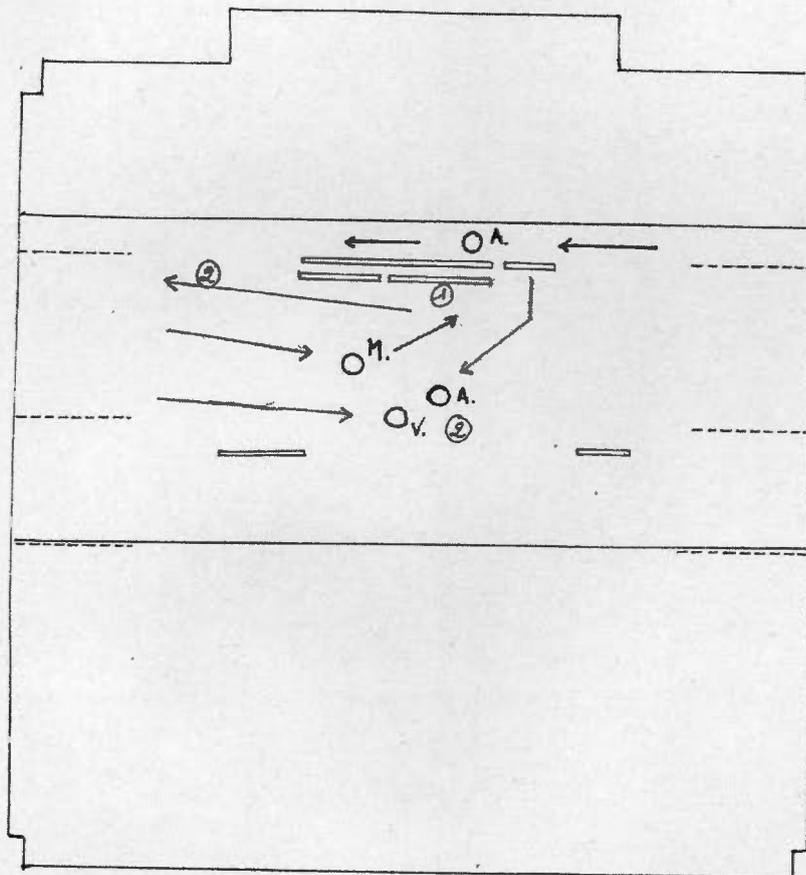
Vladek : Ah! c'est de la vraie « haute couture »!

Art : Écoute papa, tu ne peux plus me faire ça! J'ai 30 ans passés, je choisis mes vêtements tout seul!

Vladek : Quand tu l'auras porté un peu, tu verras comme il est beau... Viens, je t'accompagne à la porte. N'oublie pas Artie, tu me téléphones cette semaine et on va parler.

Art : Tu as vraiment jeté mon manteau! Je n'arrive pas à le croire!

Art (seul): Je n'arrive vraiment pas à le croire!



TABEAU II, scène 4 : "Le manteau"

- ① A est entré côté cour et Mala côté jardin
- ② Vladet entré depuis jardin et Mala sort.

Scène 5 : Les fours crématoires

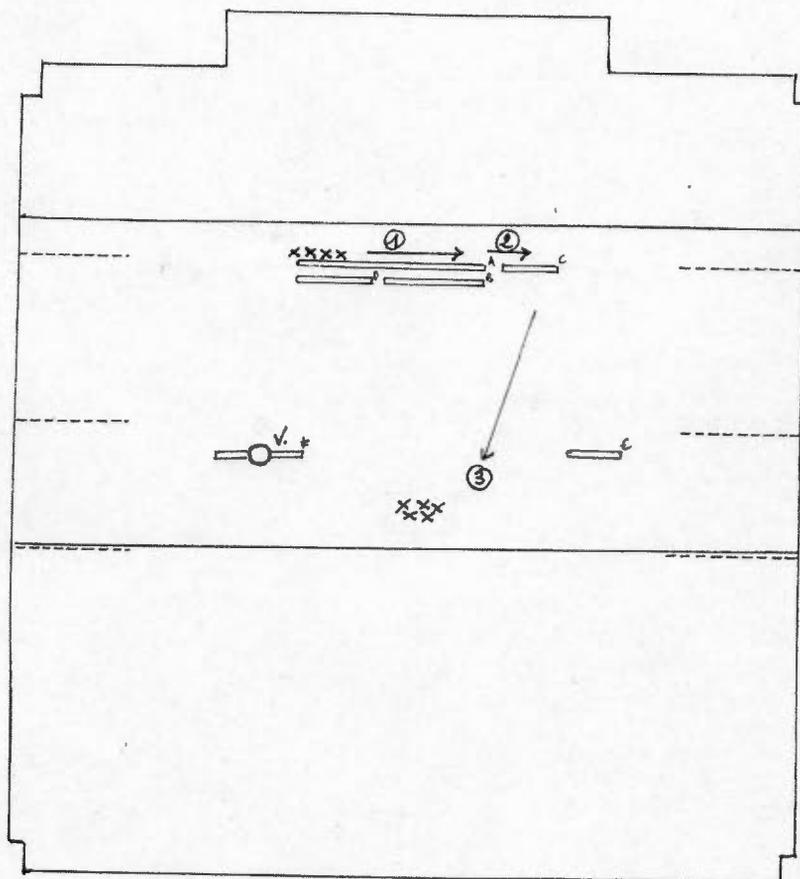


TABLEAU II, scène 5 : "Les fours crématoires"

- ① Vladék s'assoit sur le cadre F. Dans le cadre A, les quatre maçonnettes à tiges restées dans le cadre D passent dans le cadre A avant de finir dans le cadre C ②
- ③ Les tiges sont installés en tas en avant. (les fours crématoires)
scène.

Vladek : De mes propres yeux je l'ai vu. Les gens vraiment ils croyaient que c'était pour les douches, c'est ce qu'on leur disait. Ils entraient dans une grande pièce pour enlever leurs vêtements. Ça ressemblait, oui, c'était bien comme on leur disait. Si j'avais vu quelques mois avant comment tout était arrangé ici, une fois seulement j'aurais vu! Et tous, dans la salle des douches, ils se tassaient, on fermait la porte hermétiquement, et on faisait le noir.

Alix lève les marionnettes à tiges de façon non réaliste, comme des objets. À leur tour, Jérémie et Alex la suivent jusqu'au cadre debout du côté cour.

Zyklon B, un pesticide, versé dans des colonnes creuses. Entre trois et trente minutes, ça durait. Ça dépendait combien de gaz ils mettaient, mais très vite il y avait plus personne en vie.

Vladek : Le plus grand tas de corps était juste derrière la porte par où ils essayaient de sortir.

Alix va jeter les marionnettes à tige dans la fosse (cadre couché au sol).

Vladek : Après, ils ont fini par creuser des tranchées... Ah! Ce sont des fosses géantes qu'ils remplissent!... Ça a commencé en mai et ça a continué tout l'été, ils ont amené des juifs de Hongrie, trop pour leurs fours, alors ils ont creusé ces grandes fosses crématoires. C'étaient des très grands trous, comme la piscine de l'hôtel des pins ici. Et des trains et des trains de Hongrois sont venus. Et ceux qui finissaient dans les chambres à gaz avant d'être jetés dans ces fosses, c'étaient eux qui avaient de la chance. Les autres, dans ces fosses, ils devaient sauter quand ils étaient encore vivants... *Alix fait tomber le cadre de la fosse.* Les prisonniers qui travaillaient là, sur les vivants et les morts, ils versaient de l'essence. La graisse des corps brûlés, ils la recueillaient et la versaient à nouveau pour que tout le monde brûle bien.

Art : Assez!

Art écarte les deux cadres sur les côtés pour ouvrir la scène. Vladek s'en va. De la terre tombe sur la fosse. Silence, bruit de la matière.

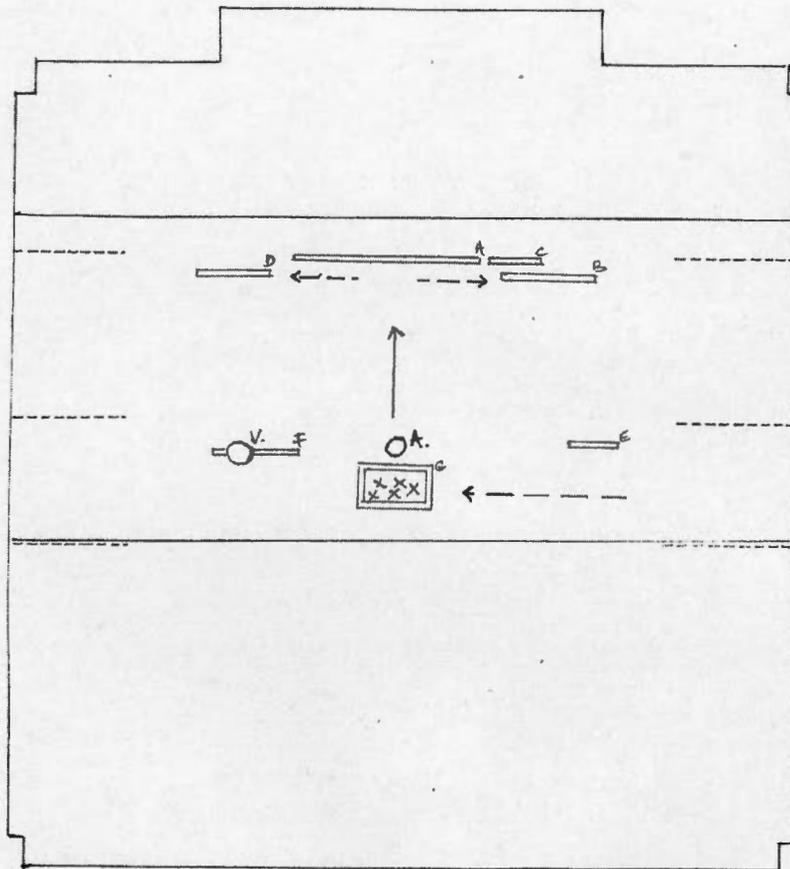


TABLEAU II, Scène 5 : FIV

- ① Alix amène la caduë des fosses⁽⁶⁾. Le personnage d'Arct reste auprès des morts.
- ② "Assez!". Arct écarte les caduës qui composent la page (B et D). Du sable tombe sur les fosses.

Scène 6 : Le carnet d'Anja

SCÈNE DU PRÉSENT. MARIONNETTES À GUEULE.

Mala : Où tu vas? Tu n'as pas bu ton café!

Art : Je viens juste d'y penser : mon père m'a dit qu'Anja tenait un journal, et je me souviens d'avoir vu des cahiers sur les étagères dans sa pièce à lui.

Mala : Ça m'étonne. Je les aurais remarqués.

Art dans le grand cadre horizontal sort des papiers qu'il jette par terre aussitôt.

Art : Il y a un tel foutoir là-dedans, je vais tenter le coup. Regarde tous ces trucs!...Des menus qu'il a eus dans des croisières...une pile de papiers à entrée d'hôtel...Incroyable! 4 calendriers 1965 d'une banque où, je parie, il n'a même jamais eu de compte...

Mala : Il me rend folle! Il ne me laisse même pas jeter le pot en plastique qu'il a pris à l'hôpital l'année dernière! Il est plus attaché aux choses qu'aux gens! Je sais vraiment pas combien de temps je pourrai le supporter!

Art : Je ferais mieux de lui demander directement.

Art sort du cadre.

Mala : Attends! Remets tout exactement comme c'était, sinon, j'ai pas fini d'en entendre!

Art va trouver son père.

Art (À Vladek) : Si on montait pour essayer de trouver son journal.

Vladek : Non... j'ai déjà regardé.

Vladek croise exagérément les jambes à chaque réplique.

Art : Bon... regardons dans le garage. Tu as tellement de choses là-dedans.

Vladek : Non. Tu les trouveras pas. Parce que je me souviens ce qui est arrivé... Son journal et d'autres choses à maman... Une fois, j'ai eu un très mauvais moment... et, toutes ces choses, je les ai détruites. Quand Anja est morte, tout j'ai dû mettre en ordre... Son journal, il avait trop de souvenirs, alors je l'ai brûlé.

Vladek retourne dans le grand cadre horizontal. Art le suit.

Art : Tu les as brûlés? Bon sang! Tu gardes des tonnes de merdes sans intérêt et...

Vladek : Oui, quel dommage! Des années ils ont été là et personne même les a ouverts.

Art : Tu les as lus? Tu te souviens de ce qu'elle avait écrit?

Vladek : Non, j'ai regardé, mais je me souviens pas... Je sais juste elle disait : « je souhaite que mon fils, quand il grandira, ça l'intéressera. »

Art (menaçant) : Espèce de salaud! Tu- tu n'es qu'un assassin. Comment as-tu pu faire une chose pareille?

À chaque réplique, ils prennent de l'espace dans le cadre, se faisant reculer l'un l'autre.

Vladek : Ach! Sur ton père tu hurles comme ça? Même sur tes amis tu devrais pas crier comme ça. Mais, je te dis, après la tragédie de maman, j'ai été tellement déprimé, alors je savais plus ce que je faisais!

Art : Excuse-moi. Écoute papa, il se fait tard. Je ferais mieux de rentrer...

Vladek : Monte d'abord prendre un café.

Art : Non... vraiment. Je préfère partir tout de suite.

Art quitte le cadre et retourne à l'avant.

Vladek : Alors... téléphone-moi... viens me voir plus souvent, ne te conduis pas comme un étranger.

Art : Oui, oui... bien sûr! À bientôt. ...

Art seul s'en allant : ... Assassin.

Art relève le cadre servant de fosse.

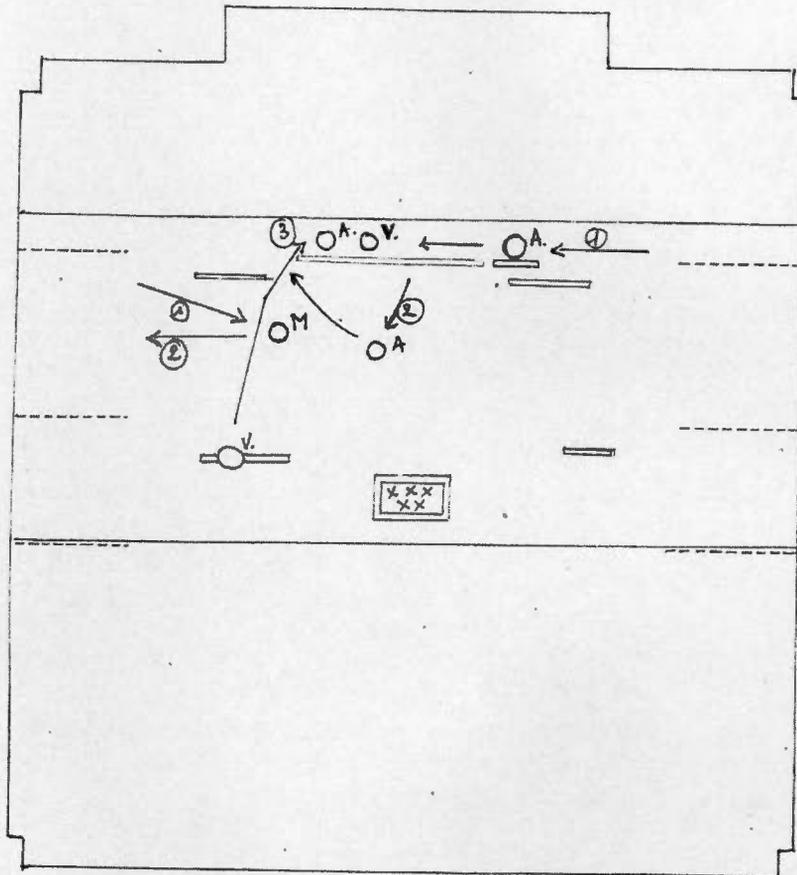


TABLEAU II, scène 6 : "Le carnet d'Anja"

- ① Dialogue entre Art et Mala. Art cherche les carnets dans le cadre A. ② Dialogue Art et Vladete. Mala sort côté jardin. ③ Dispute entre Art et Vladete dans le cadre A.

Scène 7 : Introspection

Art : C'est la merde. J'arrive pas à travailler. Mon temps est bouffé par les interviews, les propositions. Je n'm'en sors pas. En fait les disputes avec mon père ne me paraissent plus aussi importantes... et Auschwitz me semble trop effrayant pour même y penser... alors je reste allongé... Maintenant que j'ai du succès, j'ai mauvaise conscience. Parce que, quel que soit mon succès, ça n'est rien comparé au fait d'avoir survécu à Auschwitz.

Un temps.

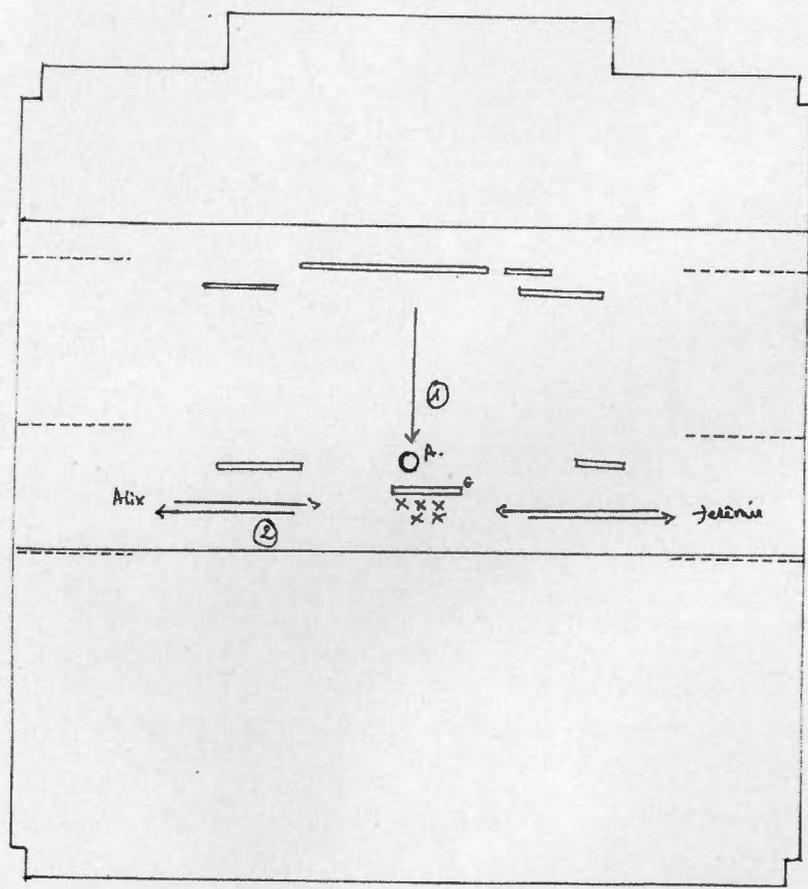
Mon père avait toujours besoin de montrer qu'il avait raison, qu'il pouvait toujours survivre.

Pourquoi je me sens coupable de ne pas avoir vécu les camps? Est-ce que vous vous sentez coupable?

Silence.

Une partie de moi ne veut pas vous raconter Auschwitz ni même y penser. Je n'arrive ni à visualiser ni à imaginer ce qu'on y ressentait.

*Alix et Jérémie enlèvent les marionnettes et les cadres pour faire le vide sur scène.
Art, impuissant, les regardent faire.*



TABEAU II, scène 7 : "Introspection"

- ① Art reste seul. Il soulève le cadre de la fosse (G) et observe les moets.
- ② Transition : Musique - Jeremie et Alix enlèvent le cadre et les marionnettes des fosses + Art les regarde disparaître. (les perdus)

TABLEAU III
« ET APRES ? »

Scène 1 : Le camp des femmes (Birkenau)

PRESENT, MARIONNETTES A GUEULE.

Art : Parle-moi de maman. Étais-tu en contact avec elle à Auschwitz?

Vladek (*à Art*) : Oui... Au début je savais seulement son numéro et qu'elle était là-bas... à Birkenau.

Art : Où c'était Birkenau?

Vladek : Le camp faisait partie d'Auschwitz... 3km, il y avait peut-être d'Auschwitz à Birkenau.

Art : Alors tu étais vraiment en contact avec Anja?

Vladek : Oui, par Mancie, un vrai contact j'avais avec maman.

Art : Attends! Qui c'est Mancie?

Vladek : C'était une Hongroise, Mancie, qui travaillait là des fois. Jolie. Une grande fille blonde. Et intelligente.

SAUT DANS LE PASSÉ, LES TEMPS SE MÉLANGENT.

Vladek : Elle avait un amant, je l'ai su après, un S.S. une bonne place, il a pu lui avoir, chef de 10 ou 12 autres filles de Birkenau.

Vladek (narrateur), marionnette à gueule, s'adresse directement aux marionnettes du passé qui sont en hauteur.

Vladek : Psst, madame, là-haut! Je vois comme vous êtes gentille. Aidez-moi s'il vous plaît!

Mancie : Oh! Que voulez-vous?

Vladek : Rien pour moi, mais j'ai peur pour ma femme à Birkenau. Pouvez-vous savoir si elle est toujours en vie?

-Je lui ai dit le nom d'Anja et son numéro.

Vladek : J'ai de la nourriture. Je peux payer pour votre aide.

Mancie : Gardez votre nourriture. On revient travailler ici dans quelques jours. Je vais voir ce que je peux faire.

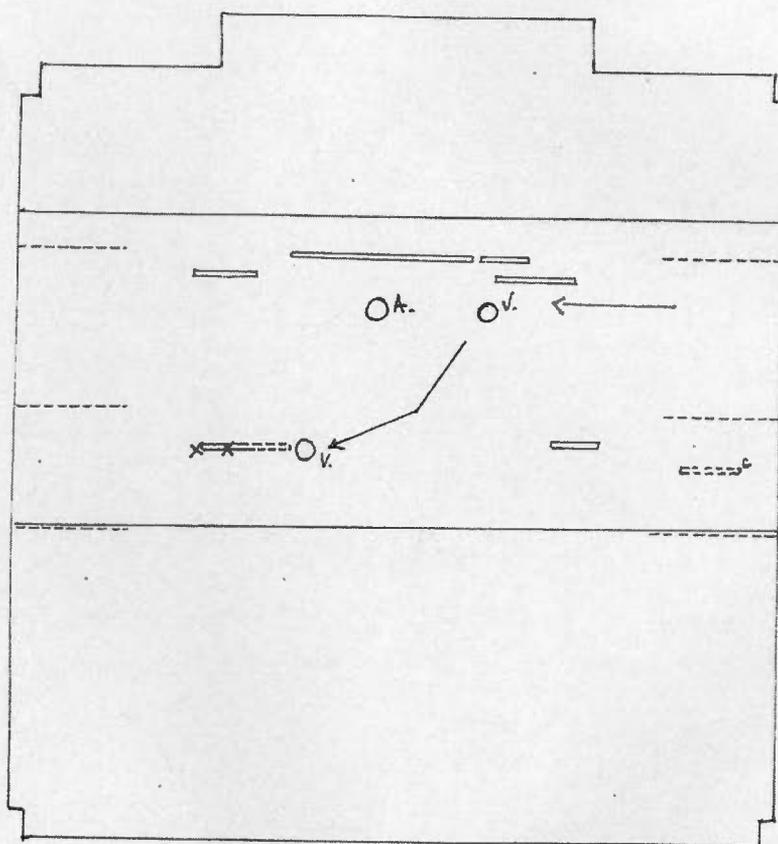
Vladek (narrateur): Chaque jour, je regardais. Quatre jours après, je l'ai vue.

Vladek sort une lettre de sa poche de veste. Il lit celle d'Anja et Anja lit la sienne. Les lettres peuvent être dans la terre, où même être de la terre, il ne reste rien.

Vladek : (Anja) « Tu me manques. Chaque jour je pense à me jeter sur les barbelés et mettre fin à tout, mais savoir que tu es en vie me donne encore de l'espoir... »

Anja : (Vladek) « Je pense à toi toujours. »

Long regard de Vladek à Anja qui se perd dans ses souvenirs, puis, revenant à la réalité, il tend la lettre d'Anja à son fils.



TABLÉAU III, scène 1: "le camp des femmes" (Birkenau)

- ① Aïx met le cadre F à la verticale et manipule les maçonnettes à tiges (Mencix et Anja) dans le cadre
- ② Vladék s'approche du cadre F. Aïx reste en retrait.
Aïx replace le cadre à l'horizontal à la fin de la scène.

Scène 2 : Les photos

PRÉSENT, MARIONNETTES À GUEULE. *Dans la boîte, les marionnettes effigies.*

Vladek : J'ai trouvé une boîte qui te fera plaisir... Je la croyais perdue, mais tu vois comme je sauvegarde!

Art : Le journal de maman?!

Vladek : Non, non! Ça, c'est plus la peine d'en parler. C'est disparu, fini... Mais au fond du placard, j'ai trouvé ces photos, certaines, c'est même de Pologne.

Art : Merci. C'est oncle Herman?

Alix montre les petites marionnettes dans le cadre et dit leur nom.

Herman + Hela. 1928.

Vladek : Oui. C'était l'aîné des frères d'Anja.

Lolek. Lonia. 1946.

Vladek : Là, c'est leurs deux enfants. Lolek et Lonia, chez nous, à Sosnowiec ils étaient pendant la guerre... Lolek, que tu connais, a survécu à Auschwitz.

Herman. Norristown. 1957.

Vladek : La petite fille dans le ghetto elle a fini avec Richieu. À Varsovie, tu sais comment c'était. Si seulement en Russie ils étaient restés, peut-être ils seraient encore vivants. Les parents d'Anja, ses grands-parents, sa grande sœur Tosha, la petite bibi et notre Richieu... voilà tout ce qui reste... ces photos.

Sarah + Pinek. Tel-Aviv. 1963.

Vladek : Alors, seul mon petit frère Pinek est sorti vivant de la guerre... Pour le reste de ma famille, il reste rien, même pas une photo.

Un temps.

Art : Je peux les prendre?

Vladek : Oui. C'est pour toi.

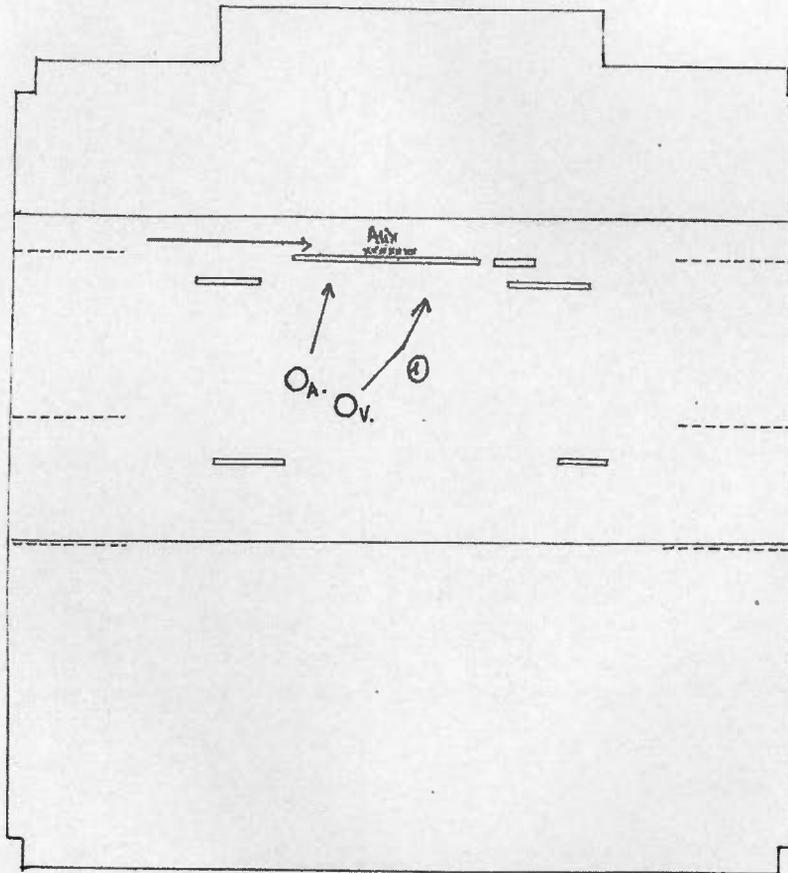


TABLEAU III, scène 2 : "Les photos"

- ① Art et Viadek se place devant le cadre A.
- ② Au milieu du cadre, Alix manipule les photos (maquettes effigies)

Scène 3 : Le train pour Breslau

SAUT DANS LE PASSE.

Vladek (gueule) raconte tout en manipulant les cadres. Il pousse un cadre puis l'autre dans la terre. Trace du train au sol. Deux marionnettes à tiges à l'intérieur des cadres avancent lentement.

Vladek : De tous les camps de partout en Europe, ils nous ramenaient à l'intérieur de l'Allemagne. L'un sur l'autre, on était comme des allumettes, comme des harengs. Dans un coin, je me suis mis pour pas être écrasé. En haut des crochets j'ai vu. Peut-être pour attacher les animaux. J'avais encore la couverture qu'ils nous avaient donnée. Sur des épaules j'ai grimpé et solidement je l'ai attachée. Comme ça, j'ai pu me reposer et respirer un peu. Ça m'a sauvé. Peut-être 25 personnes sont rescapées de ce wagon de 200. Et le train roulait, roulait, on savait pas pour où... Et puis il s'est arrêté. Des jours et des nuits sans rien. Pas de nourriture, pas d'eau. Que des cris à l'intérieur. Les gens commencèrent à mourir, à s'évanouir.

Scène 4 : Fin officielle de la guerre

Scène très courte. Sorties des cadres, les marionnettes à tiges sont manipulées à même le sol. Rythme rapide.

Vladek : Là, c'était la fin du voyage. Il fallait aller à pied jusqu'à la frontière...et j'ai vu, c'était pas partout mon enfer les choses de la vie courante continuaient. On a marché. On s'est arrêtés. Debout toujours.

Vladek : Qu'est-ce qui se passe?

Souris # 1 : Ils nous ramènent à Dachau!

Souris #2 : Non, non. Les Américains arrivent.

Vladek : Il y a eu des mouvements, des rumeurs, des cris.

Tous (*murmure*): La guerre est finie!

Vladek : C'était fini. Sans nous laisser partir, ils nous ont mis en train de marchandises. Les Américains nous attendaient dans la prochaine ville. Dans ce train, les gardes sont pas montés, là on a su c'était vraiment fini.

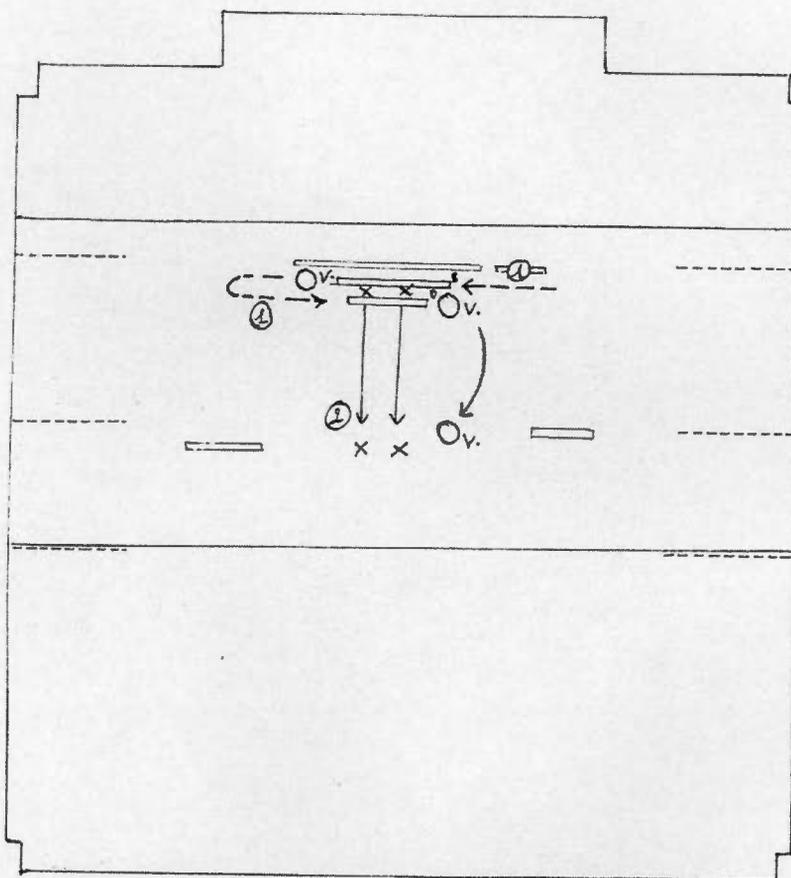


TABLEAU III, scène 3: "Le train"

- ① le personnage de Vledok déplace le cadre B et D au centre pour former les wagons d'un train.
- ② les maçonnettes à tiges sont manipulées dans les cadre jusqu'au devant de la scène (scène 4: "Fin officielle de la guerre")

Scène 5 : La mémoire

PRÉSENT, MARIONNETTES À GUEULE.

Alex : Environ un mois plus tard...

Mala : Artie, ça fait un temps fou qu'on t'a pas vu.

Art : Il fallait que je récupère. Quoi de neuf?

Mala : Eh bien, on va vendre cette maison et s'installer là-bas, en Floride.

Art : Ça m'étonne que Vladek accepte. Il est tellement attaché à son chez lui. Comment se sent-il?

Mala : Il est un peu apathique, alors c'est plus facile pour moi, mais il ne va pas vraiment bien. Il perd un peu la tête. La semaine dernière il est allé à sa banque et il s'est perdu en rentrant. Enfin, il se repose à côté.

Art : Alors il paraît que tu veux vendre la maison...

Vladek : Hein? Je veux seulement la paix. Mala veut la Floride, va pour la Floride... Assieds-toi. Je suis surpris de te voir!

Art : Ah? Pourquoi? Je t'ai dit que je venais quand j'ai appelé hier...

Vladek : Tu as appelé? Je me rappelle plus...

Art : Je viens d'enregistrer la fin de ton histoire, si tu te sens assez bien. Je veux savoir ce qui s'est passé à l'extrême fin de la guerre...

Scène 6 : Retrouvailles

MISE EN ABIME. LES TEMPS SE MÉLANGENT, LES MARIONNETTES À GUEULE MANIPULENT LES MARIONNETTES À TIGES.

Vladek : Chez une gitane elle a été... Anja savait que c'était stupide, seulement un peu d'espoir elle voulait.

Gitane : Je vois la tragédie... la mort! Vous avez perdu votre père... votre mère... tous!

Anja : Heu – oui, seul Lolek mon neveu est revenu.

Gitane : Je vois un enfant... Un enfant mort...

Anja : Richieu! Mon petit garçon Richieu.

Gitane : Attendez! Je vois un homme... La maladie... c'est votre mari! Il a été très très malade... Il arrive, il va rentrer à la maison, vous allez recevoir un présage avant la pleine lune. Je vois un bateau... un endroit très loin... une nouvelle vie... un autre petit garçon.

Vladek : Anja, plusieurs fois par jour, elle est venue à l'organisation juive. Mais aucun présage de moi. Elle restait à la maison toujours plus déprimée jusqu'à...

Lolek : Anja! Tu ne vas pas y croire! Une lettre de ton mari vient d'arriver!

Anja : Il est en Allemagne il a eu le typhus! Exactement comme l'a prédit la gitane! Et voilà une photo de lui! Mon dieu... Vladek est vraiment en vie!

Vladek : J'ai été une fois chez un photographe, il avait un uniforme des camps – un tout neuf – pour faire des photos – souvenir... Anja, toujours elle a gardé cette photo, je l'ai encore dans mon bureau.

Art : Il me faut cette photo pour le livre. Incroyable!

Vladek : Oui. Alors quand j'ai appris qu'Anja était en vie, j'ai arrêté tout pour revenir à Sosnowiec. Quand enfin je suis arrivé à Sosnowiec, j'ai trouvé où était l'organisation juive. Là-bas, il y avait des gens qui me connaissent. Regarde qui est là! Que quelqu'un aille chercher Anja et l'amène tout de suite! Et quelqu'un l'a trouvée...

Anja : V- Vladek!

Vladek : Anja, Anja, mon Anja!

Vladek : Plus j'ai pas besoin de raconter. On était tous deux très heureux et on a vécu ensemble très très heureux... Alors... arrête ton magnétophone, s'il te plaît... Je suis fatigué de parler, Richieu, et c'est assez d'histoires pour maintenant...

Le père ferme les yeux. Le fils le regarde. Le marionnettiste enlève ses mains de la marionnette de Vladek et arrête de la faire vivre. Art, dans un mouvement de recul se dirige vers cours. Anja est dans le cadre du fond, on la voit disparaître dans un clair-obscur.

Les interprètes lancent un ultime regard au public. Noir.

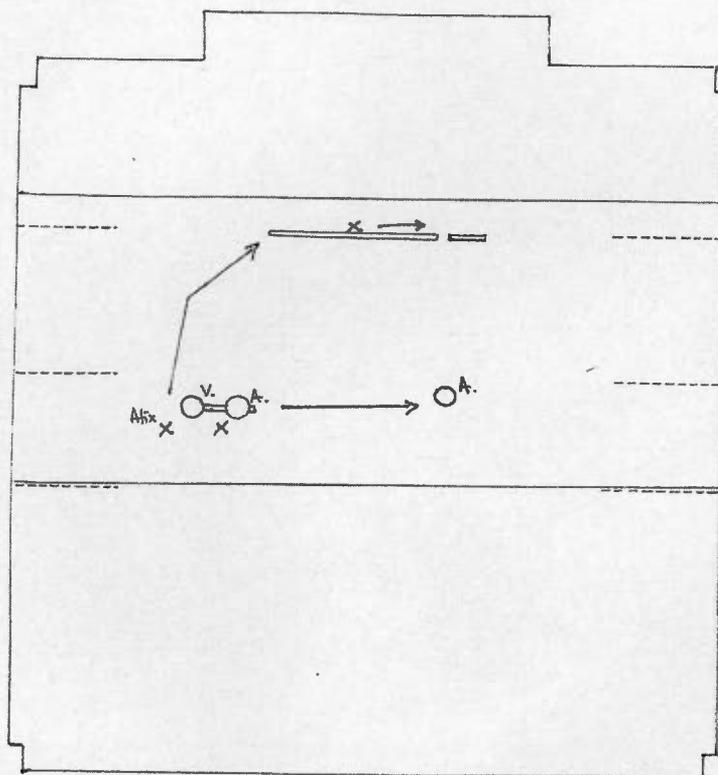


TABLEAU III, scène 6 : "Retrouvailles"

- ① Art et Vladak sont assis sur le cadre ≠
Ils manipulent la gitane tandis qu'Alix manipule Anja (trageo)
- ② la marionnette d'Anja apparaît dans le cadre A.
Art s'éloigne de Vladak

BIBLIOGRAPHIE

Théorie du théâtre :

Autant-Matthieu, M.-C. (Dir.) (1995). *Ecrire pour le théâtre, Les enjeux de l'écriture dramatique*. CNRS Éditions.

Barthes, R. (2002). *Écrit sur le théâtre*. Paris : Seuil.

Barthes, R. (2002). *L'empire des signes. France*. Paris : Seuil.

Danan, J. (2010). *Qu'est-ce que la dramaturgie ?* Arles : Actes Sud.

Danan, J. (2013). *Entre théâtre et performance : La question du texte*. Arles : Actes Sud.

Gosselin, P et Le Coguiéc, E. (2006). *La recherche-crédation, pour une compréhension de la recherche en pratique artistique*. Presse de l'université du Québec.

Kantor, T. (1977). *Le théâtre de la mort*. Lausanne : L'Age D'homme.

Lassalle, J. (1980). « Débat sur l'image dans le langage théâtral », *L'image dans le langage théâtral*. Théâtre/Public n°32, 12-39.

Lavandier, Y. (1997). *La dramaturgie, les mécanismes du récit : Cinéma, théâtre, opéra, radio, télévision, B.D.* Cergy: Le Clown et L'Enfant.

Ouellette, M. (2003). *Le petit guide d'écriture dramatique*. Québec : Théâtre action.

Pavis, P. (2002). *Dictionnaire du théâtre*. Paris : Armand Colin.

Sarrazac, J.-P. (2005). *Lexique du drame moderne et contemporain*, Strasbourg : Circé/Poche.

Simonot, M. (2001). *De l'écriture à la scène, des écritures contemporaines aux lieux de représentations*. Paris : Théâtre-écritures.

Szondi, P. (1983). *Théorie du drame moderne (1880-1950)*, Lausanne : Éditions l'Age d'homme.

Ryngaert, J.-P. et Sermon J. (2006). *Le personnage théâtral contemporain : Décomposition, recomposition*. Montreuil : Théâtrales.

La marionnette, écritures et mises en scène :

Articles :

Bazin, L. (2013). « La bande dessinée, bestiaire pop ou boîte à outils pour les écritures de plateau ? » *Registre 16. Bande dessinée, dessins animés, spectacle vivant. Dramaturgie du jeune public*. 62-71.

Callies, G. (Dir.) (2004). *(Pro)vocations marionnettiques*. Strasbourg : Théâtre jeune public.

Eruli, B. (1995). « Dessins du mythe. L'Illiade de « il carretto » ». Institut International de la marionnette. *Les plasticiens et les marionnettistes*. (1989). Puck, 2. 35-38.

_____. (1995) « Le Flottant et le figé ». Institut International de la marionnette. *Ecritures, Dramaturgies..* Puck, 8. 9-12.

Girard, D. (2002). « Une écriture en creux ». *Alternative théâtrale. Écrire pour la marionnette*, n°72. 5.

Guinebault-Szlamovicz, C. (2005). *Des screens au castelet éclaté : un langage marionnettique. L'Annuaire théâtral : revue québécoise d'études théâtrales*, n° 37, 85-98.

Jurkowsky, H. (1995). « Une ou deux visions ? » Puck, 8. Institut International de la marionnette. *Ecritures, Dramaturgies*. (1995). Puck, 8. 24-28

Kartùn, M. (2006). « La marionnette, territoire naturel de la métaphore ». *E pur se mueve* n°5.

Lambert-Wild, J. (2013). « Repenser l'espace créatif ». *Registre 16. Bande dessinée, dessins animés, spectacle vivant. Dramaturgie du jeune public*. 54- 62.

Lecucq, E. (2002). « Voix d'auteurs et marionnettes ». *Alternative théâtrale. Écrire pour la marionnette*, n°72.

Lecucq, E. (2002). « De la matière textuelle » (Entretien avec Dominique Houdart et Patrick Dubost) *Alternative théâtrale. Écrire pour la marionnette*, n°72. 38-39.

Meyer Macleod, A. (2013). « Quartier lointain. De la case à la scène ». *Registre 16. Bande dessinée, dessins animés, spectacle vivant. Dramaturgie du jeune public*. 27-36

Paska, R. (1995). « Pensée-Marionnette, Esprit marionnette ». Institut International de la marionnette. *Ecritures, Dramaturgies*. (1995). Puck, 8. 63-66.

Plassard, D. (1995). « La traversée des figures ». Puck, 8. *Ecritures, Dramaturgies*. Institut International de la marionnette. 15-19.

Plassard, D. (1996) *Les mains de lumières*. Anthologie des écrits sur l'art de la marionnette. Textes réunis et présentés par Didier Plassard. Éditions Institut International de la marionnette.

Plassard, D. (2013). « La scène disjointe : Une fêlure dans le règne du visible », dans *Surmarionnettes et mannequins. Craig, Kantor et leurs héritages contemporains*. Sous la dir. De Carole Guidicelli, 32-36. Lavérune : L'Entretemps Éditions.

Plassard, D. (2009). « Marionnette oblige : Éthique et esthétique sur la scène contemporaine. » *Theatre/Public n°193*

Plassard, D. (2002). « L'auteur, le marionnettiste et le veau à deux têtes ». *Alternative théâtrale. Écrire pour la marionnette*, n°72. 10-16.

Sermon, J. (2010). « Les dramaturgies marionnettiques ». *L'Annuaire Théâtral : revue québécoise d'études théâtrales*, n° 48, 113-129.

Sermon, J. (2013). *Bande dessinée, dessins animés, spectacle vivant. Dramaturgie du jeune public*. Registres 16.

Sermon, J. (dir.) (2003). *La marionnette ? Traditions, croisements, décloisonnement*. Théâtre/Public, 193.

Sirois, C. (2012). « Mettre la matière en scène : la position marionnettique ». *Jeu : revue de théâtre*, n° 143, 110-117.

Sigal, M. (2010). *Le pari de la marionnette au théâtre*. Montreuil : Édition de l'œil.

Tackels, B. (2002). « Écris-moi une marionnette ». *Alternative théâtrale. Écrire pour la marionnette*, n°72. 6.

Visniec, M et al. (2002). « L'enjeu de l'adaptation scénique », *Alternative théâtrale. Écrire pour la marionnette*, n°72, 52-53.

Wilson, R. (1998). « les objets, le rythme, la lumière » *Puck 11, interférences*. 66-71.

Monographies :

Bensky, R.-D. (2000). *Recherches sur les structures et la symbolique de la marionnette (2^{ème} édition,)* Nizet. Bensky, R.-D. (2000). *Recherches sur les structures et la symbolique de la marionnette (2^{ème} édition,)* Paris : A-G Nizet.

Gilles, A. (1993). *Images de la marionnette dans la littérature*, Nancy: Institut International de la marionnette,

Jurkowsky, H. (1988). *Aspects of puppet théâtre*, A collection of Essays, Edited by Penny Francis, puppet centre trust, London, Anglais,

Jurkowsky, H. (1991). *Ecrivains et marionnettes, quatre siècles de littérature en Europe*. Charleville-mézière : Institut International de la marionnette.

Jurkowsky, H. (2008). *Métamorphoses, La marionnette au XX^{ème} siècle. (2^{ème} édition)*. Charleville-Mézières : Institut International de la marionnette.

Racine, É. (2014). *Les arts de la marionnette et la figure du double*. Éditions universitaires européennes. Récupéré d'*Archipel*, l'archive de publications électroniques de l'UQAM <http://www.archipel.uqam.ca/5659/>

Union internationale des marionnettes. (2009). *L'Encyclopédie mondiale des arts de la marionnette*. Montpellier: L'Entretemps.

Colloques :

Bodson, L. (Dir.) (2008). *Actes de la rencontre autour de l'écriture pour la marionnette, Partitions*, Tournai : Lansman.

Guidicelli, C. (Dir.) (2013). *Surmarionettes et mannequins, Craig, Kantor et leurs héritages contemporains*, Lavérune : L'entretemps.

L'histoire de la Shoah :

Abécassis, N-N. (2008). *Réflexions sur la question négationniste*. Paris : L'Harmattan.

Antelme, R. (2005). *L'espèce humaine*. Paris : Gallimard.

Igounet, V. (2000). *Histoire du négationnisme en France*. Paris : Seuil.

Levi, P. (1988). *Si c'est un homme*. Paris : Presses Pocket.

Martz-Kunhn, É. (2013). *Écritures scéniques de la catastrophe humaine dans le théâtre contemporain*. (Thèse en cotutelle Littérature et arts de la scène et de l'écran). Université Laval, Québec et Université Paris III-Sorbonne Nouvelle, Paris.

Hubermann, D. (2003). *Images malgré tout*. Paris : Les Editions de Minuit.

Sontag, S. (2003). *Devant la douleur des autres*. Paris : Christian Bourgois.

Wieviorka, A. (2005). *Auschwitz, 60 ans après*. Paris : Robert Laffont.

Théories de la bande dessinée :

Dejasse, E. (2005). « Les nouveaux territoires de l'intime. » *Artpress* (numéro spécial), *bandes d'auteurs. Les territoires explorés en toute liberté par la bande dessinée contemporaine*, n°26.

Delannoy, P-A. (2007). *Poétique de la bande-dessinée*, MEI n°26, Paris : L'Harmattan.

Groensteen, T. (1999). *Système de la bande dessinée*. Paris : Presses universitaires de France

Groensteen, T. (2011). *Système de la bande dessinée 2, bande dessinée et narration*. Paris : Presses universitaires de France.

Groensteen, T. (2005). « Roman graphique et nouvelles formes d'énonciation littéraire. » *Artpress* (numéro spécial), *bandes d'auteurs. Les territoires explorés en toute liberté par la bande dessinée contemporaine*, n°26.

Mc Cloud, S. (2007). *L'art invisible*. Paris : Delcourt.

Tisseron, S. (2000). *Psychanalyse de la bande dessinée*. Paris : Flammarion.

MAUS d'Art Spiegelman :

Delannoy, P-A. (2002). *Maus d'Art Spiegelman : bande dessinée et shoah*. Paris : L'Harmattan.

Pullman, P. (2003), « Behind the masks ». *The Guardians*.
<http://www.theguardian.com/books/2003/oct/18/fiction.art>

Spiegelman, A. (1998). *Maus, Un survivant raconte : Tome I, Mon père saigne l'histoire. Tome II : Et c'est là que mes ennuis ont commencé.*

Spiegelman, A. (2012). *Metamaus : Une nouveau regard sur Maus, un classique des temps modernes*. Paris : Flammarion.

Spiegelman, A. (2003). *The Ephemeral Page meets the Ephemeral Stage : Comix in Performance*. Interview by Alice Rebecca Moore.
<http://muse.jhu.edu/journals/the/summary/v033/33.1spiegelman.html>

Witek, J. (2007). *Art Spiegelman conversation*. University Press of Mississippi.