

PSYCHIC



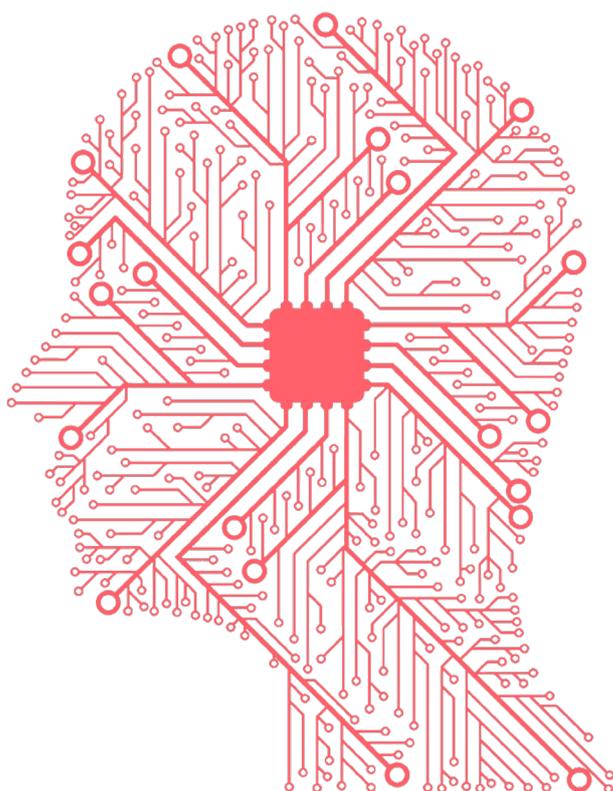
PRÉFACE

Dans le cas de la marionnette, c'est par les mouvements et les expressions du marionnettiste que celle-ci semble **prendre vie**. De la même manière, la technologie moderne permet de créer des artefacts inanimés qui donnent l'impression d'agir de façon autonome et intelligente. Les robots, les intelligences artificielles et les assistants virtuels en sont des exemples : ils semblent posséder une forme de « vie » à travers leurs interactions avec les humains.

Ce parallèle soulève des questions profondes, tant philosophiques que sociales, sur la nature même de la vie et de la conscience. En insufflant une âme à une marionnette ou en développant des technologies capables d'autonomie, ne recréons-nous pas une forme d'**existence artificielle** ?

Pouvons-nous vraiment attribuer une conscience ou des émotions à ces entités, ou ne sont-elles que des imitations sophistiquées de la vie ? Quelle est alors notre responsabilité ? Sommes-nous, à l'image de créateurs divins, en train de donner vie à des marionnettes modernes, ou concevons-nous simplement des outils qui repoussent les frontières de notre compréhension de l'existence et de la conscience ?

Finalement, cette analogie entre l'animation d'une marionnette et les avancées technologiques actuelles nous invite à réfléchir plus en profondeur sur **la nature même de l'humanité**, de la vie et de la conscience, ainsi que sur les implications éthiques liées à ces progrès. À travers ces innovations, c'est notre propre définition de la vie que nous interrogeons.



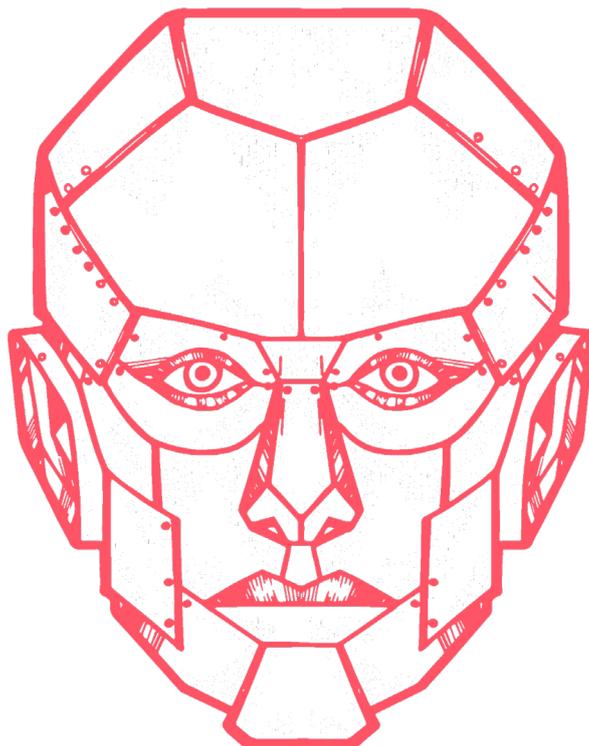
A LA RECHERCHE DU “GHOST”

Les robots, omniprésents dans la science-fiction, le cinéma, les bandes dessinées et les mangas, soulèvent des questions sur la condition humaine, souvent à travers **des dystopies** causées par une technologie incontrôlée.

Cependant, dans *A Cyborg Manifesto*, Donna Haraway propose une vision différente. Elle explore l'idée des cyborgs, hybrides de machines et d'organismes vivants, qui brouillent les frontières entre nature et culture, humain et non-humain, tout en remettant en cause les dualismes de genre et sociaux. Elle envisage ainsi une **société libérée** des croyances figées.

La question de la forme et du corps est centrale dans ces deux visions. Robots et marionnettes réinventent un monde non centré sur l'humain, incitant à repenser notre relation aux objets et à la technologie. Le **transhumanisme**, quant à lui, remet en question les frontières traditionnelles de l'humanité, envisageant une fusion entre homme et machine pour transformer profondément notre condition.

Les marionnettes, en tant qu'**extensions du corps humain**, illustrent cette relation complexe entre l'humain et la technologie. Elles nous invitent à réfléchir aux limites de notre humanité et à la possibilité de transcender nos corps physiques. En croisant les réflexions sur les marionnettes et le transhumanisme, nous explorons les dilemmes éthiques et existentiels soulevés par les avancées technologiques modernes. Ces perspectives **redéfinissent notre place dans un monde** où les frontières entre l'humain, le non-humain et la machine deviennent floues.



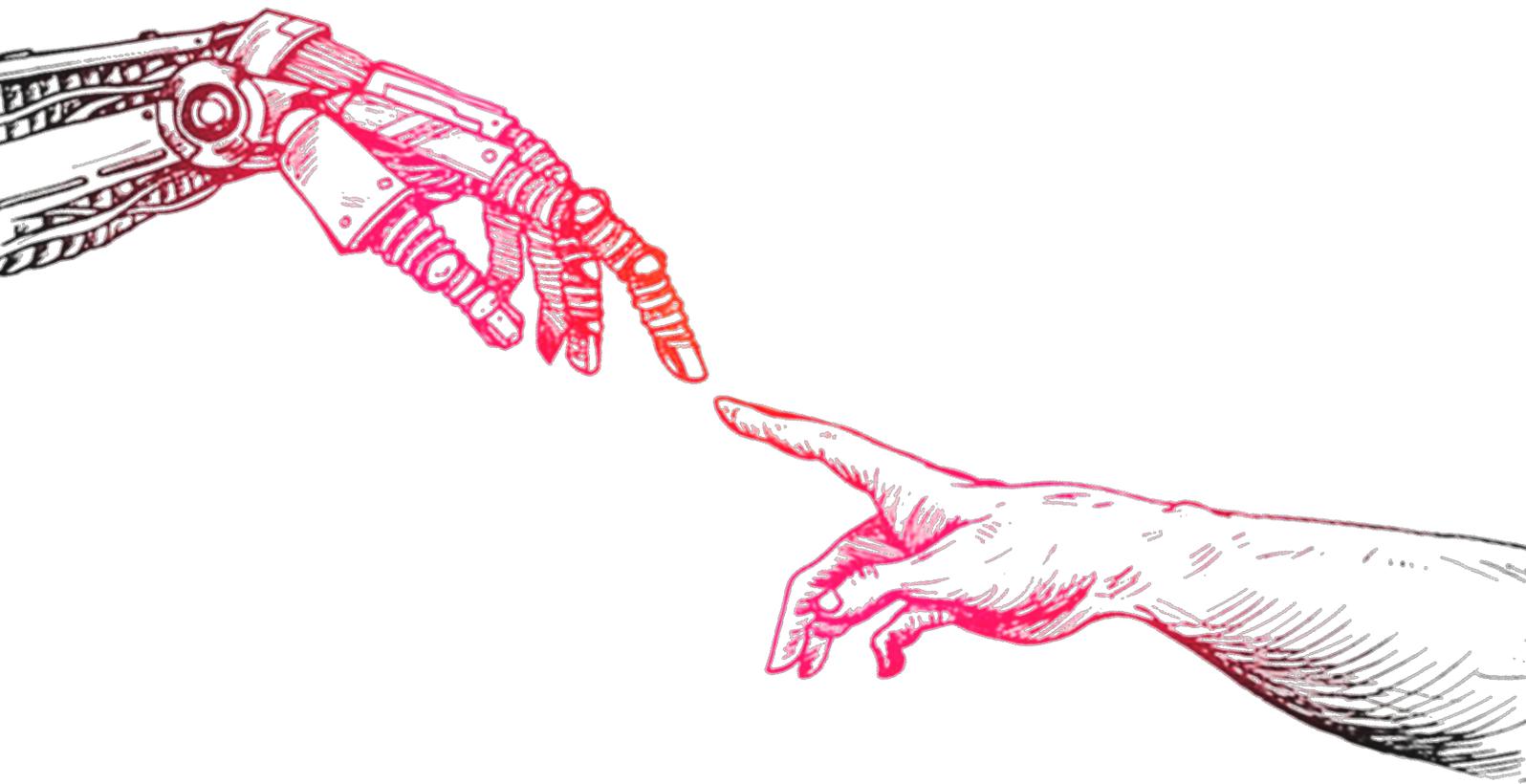
LE CORPS HYBRIDE

Comment notre regard sur les créatures non humaines ou chimériques peut-il élargir notre compréhension du monde ? Nous adoptons ici la perspective féministe, sociale et révolutionnaire de Donna Haraway sur le cyborg.

Un cyborg est une entité hybride, entre machine et être vivant, qui fonctionne comme un mythe, une fantaisie, permettant de créer de nouveaux récits au-delà de l'humanité. Cette fantaisie a un pouvoir interprétatif mis au service d'une politique féministe, incitant à abandonner les dualismes entre science et nature, humain et machine, corps et esprit, hommes et femmes.

Le cyborg **renverse ces dualismes**, souvent vecteurs de domination, et brouille les frontières entre créateur et création, corps et esprit. Cette remise en question fonde une nouvelle ontologie, peuplée d'hybrides, où les distinctions entre nature et artifice s'effacent. Les concepts de Nature, d'Homme et de Machine perdent leur rigidité.

Haraway nous appelle ainsi à transcender ces catégories figées et à **explorer de nouvelles synthèses**. Pour elle, le cyborg est non seulement une entité hybride, mais aussi un corps métaphorique, dont la marionnette, l'objet ou la matière peuvent incarner l'impact poétique, au-delà des genres et des politiques.



LA FORME

Ce projet se concentre sur l'exploration et l'expérimentation autour de la création de corps hybrides. Ces corps, conçus comme des représentations symboliques, ouvrent la voie à une seconde phase dédiée à la mise en scène, inspirée par la vision de Donna Haraway. L'approche adoptée se veut non anthropocentrique, libre et égalitaire, en rupture avec les conventions traditionnelles. L'objectif principal est d'**expérimenter visuellement la rupture avec les dualismes existants.**

Pour illustrer le contraste entre la technologie commerciale et militaire actuelle et la vision poétique et politique proposée par Haraway, plusieurs éléments seront mis en avant. Il s'agira de souligner comment la technologie, souvent instrumentalisée à des fins de contrôle ou de domination, peut également être réinterprétée comme un **vecteur d'émancipation** et de réinvention des relations entre les humains, les machines et la nature.

En parallèle, de nombreuses discussions et expérimentations seront menées autour du lien entre les marionnettes et le transhumanisme. Ces échanges permettront de nourrir la réflexion sur les corps hybrides et de repenser la manière dont ces entités artificielles peuvent **interroger les limites de notre humanité.**

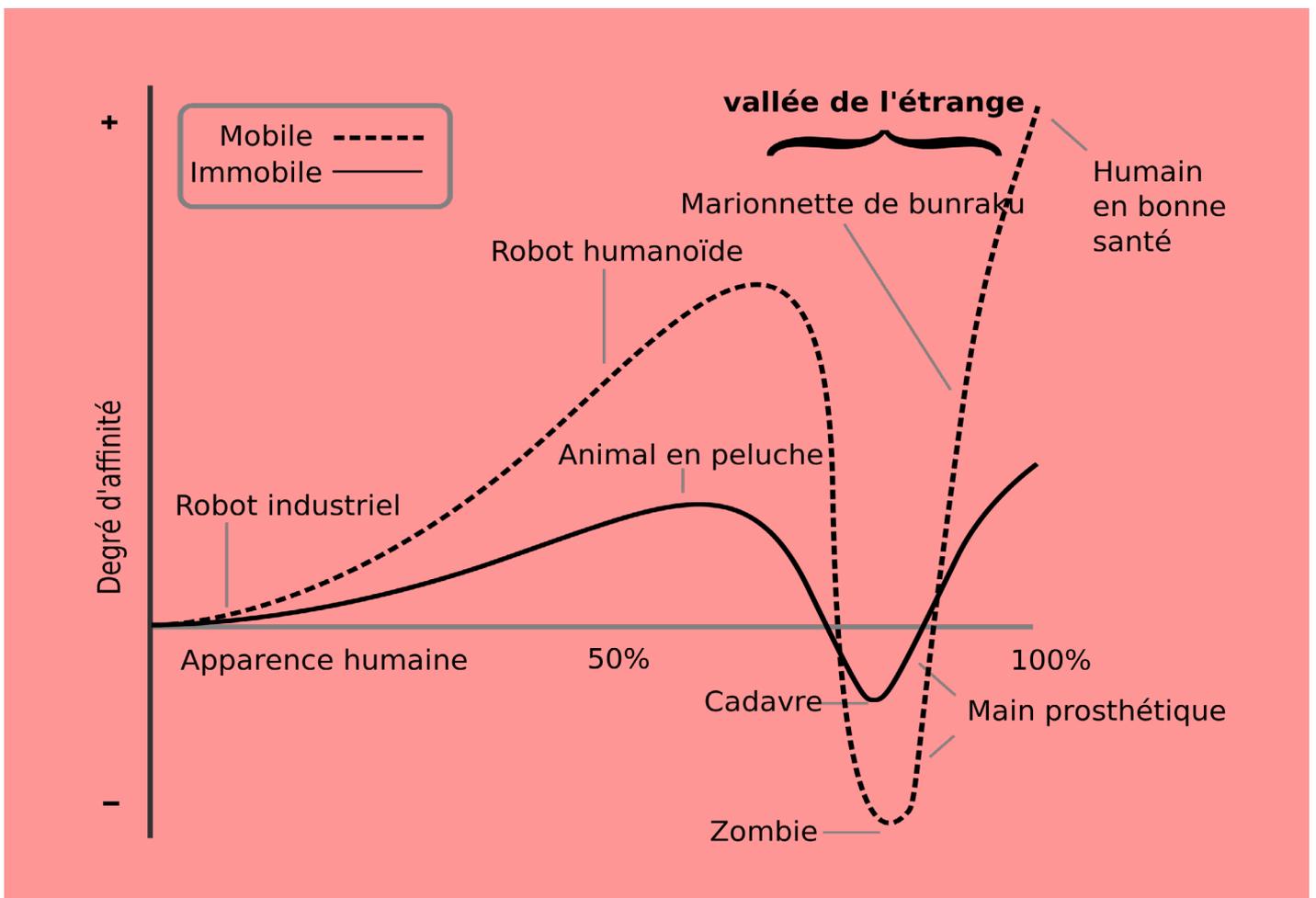


ROBOTIQUE ET BUNRAKU

La rencontre entre l'art du bunraku et la robotique a commencé au Japon dans les années 1970. C'est en 1970 que Mori Masahiro, professeur d'ingénierie à l'Université de Technologie de Tokyo, a rédigé un essai innovant sur l'esthétique de la forme humaine. Il y montre comment une représentation artistique comme celle du **bunraku**, où des marionnettes paraissent étonnamment humaines, peut susciter l'émotion et l'attachement du public.

Ce texte a inspiré des expérimentations, notamment celles d'Hiroshi Ishiguro, qui explorent encore aujourd'hui les interactions entre le bunraku et la robotique. À l'époque où l'ignorance des possibilités du corps allait de pair avec celle de l'esprit, on percevait la science, la technologie et l'art comme des moyens de dépasser le dualisme entre ces deux aspects. Aujourd'hui, dans un monde toujours plus technologique, tout semble guidé par l'idée du contrôle. **La frontière entre le naturel et l'artificiel s'efface**, créant une continuité entre l'homme et ses créations.

La marionnette bunraku, tout comme le masque du théâtre nō, devient une métaphore puissante de cette idée. Pour Mori, les marionnettes du bunraku illustrent parfaitement ce qu'il appelle la « Vallée de l'Étrangeté » (Uncanny Valley) : plus un robot ressemble à un humain, plus il nous est sympathique, mais s'il ressemble trop, cette familiarité devient troublante, provoquant une chute soudaine de sympathie.



En avril 1991, le maître de bunraku Kanuro Kiritake a été invité par Hiroshi Ishiguro et le dramaturge Oriza Hirata à l'Université d'Osaka. Son rôle était de conseiller sur la mise en scène d'une actrice humanoïde, Geminoid, dotée d'une apparence extrêmement réaliste. Cette avancée majeure dans la construction de robots humanoïdes, contrôlés par télérobotique, sert aujourd'hui de plateforme de recherche pour explorer des tâches de soutien aux individus. Kanuro Kiritake a suggéré des mouvements et des postures pour donner plus de grâce à cet humanoïde dans l'interprétation du rôle féminin dans l'œuvre Sayonara.



Geminoid dans «Sayônara» de Kôji Fukada

Présentée le 30 septembre 2010 à la triennale d'Aichi, Sayonara est un dialogue de 25 minutes entre un humanoïde et une actrice. À l'aube d'une nouvelle ère de la robotique, ces ningyo (marionnettes), capables de danser, d'aimer et de pleurer, rappellent au public qu'il a toujours la liberté de **croire en cette illusion ou non**.

Finalement, que ce soit dans le bunraku ou dans la robotique, la même question est posée : tout repose sur la qualité de l'interprétation, qu'elle soit celle d'une marionnette ou d'une machine, et sur la perception que nous en avons.

Comme un musicien avec son instrument, la manipulation des ningyo joue avec l'illusion, la créant et la dévoilant simultanément. Mais avant tout, la manipulation vise à **exercer un contrôle et à en mettre en scène le processus**.

NOTES ET IDÉES QUI INFLUENCENT “PSYCHE”

I Le Manifeste Cyborg de Donna Haraway

Dans son Manifeste Cyborg, Donna Haraway propose que les cyborgs, en tant qu'hybrides de l'organique et du machinique, brouillent les frontières traditionnelles : nature et culture, humain et non-humain, sujet et objet, tout en remettant en question les dichotomies de genre et sociales. Cette idée centrale se retrouve dans **Psyche**, où l'intersection entre humain et machine (robots, cyborgs, marionnettes) reflète la vision de Haraway, qui défie les distinctions entre l'organique et le technologique.

Haraway affirme que le cyborg est à la fois un symbole de l'imagination et une réalité matérielle qui redéfinit l'humanité. Cette idée de transformation est présente dans l'exploration des robots et des marionnettes, qui redéfinissent les limites du corps et de l'esprit, tout comme dans la question des dualismes science/nature, humain/machine, abordés dans le texte. Haraway voit également le cyborg comme un outil politique, en opposition aux systèmes patriarcaux, offrant une nouvelle forme d'identité qui transcende les rôles de genre traditionnels.

I La Vie Sociale des Choses d'Arjun Appadurai

Appadurai explore la manière dont les objets, comme les marchandises, acquièrent une vie sociale en interagissant avec les humains. Son travail s'aligne avec **Psyche**, où marionnettes et robots sont perçus non seulement comme objets performatifs mais comme des agents actifs, capables de brouiller les frontières entre vie et non-vie. Les marionnettes et robots, comme les marchandises d'Appadurai, deviennent porteurs de significations sociales et émotionnelles.

Dans *Sayonara*, par exemple, la performance entre humains et robots illustre l'idée que ces objets ne sont pas passifs mais participent activement à la formation des relations humaines et sociales. Le concept d'Appadurai selon lequel les objets matériels sont dynamiques et socialement intégrés renforce l'idée que la technologie, représentée par ces marionnettes et robots, est en constante évolution dans sa relation avec l'humain.

I Synthèse des Idées

Les travaux de Haraway et d'Appadurai résonnent avec l'analyse de la relation humain/non-humain dans **Psyche**. Haraway brouille les frontières entre humains et machines, tandis qu'Appadurai montre que les objets non-humains sont des agents sociaux. Ensemble, ces idées permettent de comprendre comment marionnettes, cyborgs et robots, loin d'être de simples artefacts, participent activement à la construction du sens social et questionnent la nature même de l'autonomie et de la vie.

COLLABORATIONS

Yiorgos Karakantzas poursuit cette création en collaboration avec **Panayiotis Evangelidis**, scénariste et auteur, pour une recherche et écriture au Japon en 2025. Une collaboration avec le collectif **Delete** à Marseille, spécialisé dans la programmation et l'expérimentation de formes animées et hybrides, est également être envisagée.

2025-2026

I Résidences de recherche

« Bunraku et robotique » au Japon

I Résidence de recherche

à l'Institut International de la Marionnette de Charleville-Mézières, en lien avec des recherches sur la marionnette contemporaine et notamment Raphaèle Fleury, docteure de l'Université Paris-Sorbonne en littérature et civilisation françaises, et également historienne de la marionnette.

I Résidences de recherche

« Robotique et Marionnette » avec le collectif Déléter à la Friche la belle de Mai (Marseille)

I Laboratoires de recherche

« Corps hybride » avec des étudiants de l'université du Michigan.

I Residences de creation

lieux à trouver

I Création saison 2026-2027

« PSYCHE » une création d'Anima Théâtre

Implantée à **Marseille**, la compagnie trace son chemin à travers les arts de la marionnette. Au-delà de la **création de spectacles**, Anima Théâtre tend à mieux faire connaître l'art de la marionnette par des **actions de sensibilisation** : ateliers, stages, évènements et rencontres... Depuis 2013, Anima Théâtre s'est également tournée vers la programmation et organise **Le Marché noir des Petites Utopies**, biennale consacrée à la petite forme de marionnette et au théâtre d'objet. Pour les prochaines années, Anima Théâtre souhaite poursuivre le développement de son activité autour de ses 4 axes principaux :

I Les créations et la diffusion de celles-ci sur le plan régional, national et international, s'appuyant sur un réseau fidèle mais aussi sur de nouveaux partenaires.

I L'ouverture vers l'international : Anima Théâtre a notamment l'ambition de s'ouvrir à l'étranger, par le biais du développement des formes visuelles dans les réseaux internationaux, mais aussi par d'autres actions concrètes telles que l'inscription à Erasmus pour des jeunes entrepreneurs, afin d'accompagner des jeunes artistes étrangers à la professionnalisation au sein de la compagnie.

I La sensibilisation du public à travers une pédagogie exigeante, spécifique à la marionnette, à destination des publics scolaires, du public en milieu empêché, des adultes amateurs, etc.

I La programmation grâce au Marché Noir des Petites Utopies, dont les prochaines éditions s'articuleront autour de nouveaux partenaires, afin de développer petit à petit ce festival sur plusieurs villes de la région (par exemple Cavaillon), tout en élargissant son public.



Friche La Belle de Mai
41 rue Jobin, 13003 MARSEILLE

Siret : 481 785 319 000 15

APE : 9001Z

Licence : 2-1040406

WWW.ANIMATHEATRE.COM

animatheatre@gmail.com