

MARIONNETTES

Association québécoise des marionnettistes — 2019-2020
UNIMA-Canada (Section Québec)

MARIONNETTE ET NUMÉRIQUE : L'UTILE ET L'AGRÉABLE PUPPETRY AND DIGITAL ARTS: COMBINING THE PRACTICAL AND THE PLEASANT

PORTRAIT PROFILE

Margareta Niculescu

REGARDS D'ARTISTES THROUGH THE ARTIST'S LENS

Julie Desrosiers
Antoine Laprise
Daniel Danis





LOVE STAR

SANS PAROLES / NO DIALOG / 8+

COPRODUCTION

THÉÂTRE
incliné

LE THÉÂTRE
PETITE
MAREE

theatreincline.ca



nordicite

FRANÇAIS / ENGLISH / 14+

COPRODUCTION

THÉÂTRE
incliné

FIGUR
TEATRET

Québec



Conseil des Arts
du Canada

Canada Council
for the Arts



LAVAL

02

UNE MAISON ANIMÉE

A DYNAMIC CENTRE

Vincent Ranallo, coordonnateur général, AQM
AQM General Coordinator

03

ON N'ARRÊTE PAS LE PROGRÈS,
C'EST LUI QUI NOUS ARRÊTE!
WE CAN'T STOP PROGRESS, BUT
IT CAN STOP US!

Michelle Chanonat, rédactrice en chef
Editor-in-Chief

DOSSIER

MARIONNETTE ET NUMÉRIQUE:
L'UTILE ET L'AGRÉABLE
PUPPETRY AND DIGITAL ARTS:
COMBINING THE PRACTICAL
AND THE PLEASANT

06

DE LA PHILOSOPHIE DU NUMÉRIQUE
ON DIGITAL PHILOSOPHY

Michelle Chanonat

09

HASHTAGUEZ DON'!
LET SEE THOSE HASHTAGS!

Jean-Robert Bisillon

10

MARIONNETTE ET ARTS NUMÉRIQUES:
TRANSFORMATIONS,
CRÉATIONS ET MUTATIONS
PUPPETRY AND DIGITAL ARTS:
TRANSFORMATION,
CREATION AND CHANGE

Isabelle Chrétien

14

LE PAM, UN OUTIL MODÈLE
THE PAM, AN EXEMPLARY TOOL

Michelle Chanonat

17

FAÇONNER DU NUMÉRIQUE
CRAFTING DIGITAL
TECHNOLOGY

Lucile Prosper



20

TERRITOIRES
MARIONNETTIQUES
EXPLORING
THE PUPPET SCENE



22

MARGARETA NICULESCU,
UNE ARTISTE REMARQUABLE
MARGARETA NICULESCU,
A REMARKABLE ARTIST
Marthe Adam

25

LE PARCOURS DU THÉÂTRE
DE L'AVANT-PAYS
THÉÂTRE DE L'AVANT-PAYS' JOURNEY
Isabelle Chrétien

28

L'UNIMA : CÉLÉBRER LE PASSÉ
EN SE TOURNANT VERS L'AVENIR
UNIMA: CELEBRATING THE PAST
WITH AN EYE ON THE FUTURE
Sabrina Baran

30

REGARDS D'ARTISTES
THROUGH THE
ARTIST'S LENS



32

LA QUESTION, LA MATIÈRE ET L'OUTIL
THE QUESTION, THE MATERIAL
AND THE TOOL
Julie Desrosiers

35

LE LENT BOUGÉ DES CHOSES-OBJETS
THE SLOW MOVEMENT
OF OBJECT-THINGS
Daniel Danis

38

LA PERMISSION DE L'INFINI
IMAGINING INFINITE POSSIBILITIES
Antoine Laprise

MARIONNETTES

Une publication de l'Association québécoise
des marionnettistes – Centre UNIMA-Canada
(section Québec).
A publication of the Québec Puppeteer Association /
UNIMA-Canada (Québec section)
N° 7 – 2019- 2020

Direction de production / Production Manager :
Vincent Ranallo
Rédaction en chef / Editor-in-Chief:
Michelle Chanonat
Traduction / Translation :
Denise Babin Communication
Révision français / French copy editing :
Denise Babin, Michelle Chanonat, Isabelle Chrétien
Révision anglais / English copy editing :
Denise Babin, Catherine London, Alexandre Payer
Comité de publication de l'AQM /
AQM Publications committee:
Denise Babin, Isabelle Chrétien, Noé Cropsal,
Maude Gareau, Alain Lavallée, Lucile Prosper
Conseillère en publicité / Advertising sales:
Denise Babin
Graphisme / Design : Gris-Gris Design
Impression / Printed by : Impart Litho

Tiré à / Print run: 1000 exemplaires / copies
Ont participé à ce numéro / Contributors:
Marthe Adam, Denise Babin, Sabrina Baran,
Michelle Chanonat, Isabelle Chrétien, Daniel Danis,
Julie Desrosiers, Antoine Laprise, Lucile Prosper,
Vincent Ranallo
Photo de la couverture / Cover photo:
Julie Desrosiers, *Projet dissection*, 2018
© Patrick Argirakis

L'Association québécoise des marionnettistes,
Centre UNIMA-Canada (section Québec) remercie
ses partenaires : le Conseil des arts et des lettres
du Québec et Patrimoine Canada.
The Québec Puppeteer Association / UNIMA-Canada
(Québec section) thanks the following partners for
their support: the Conseil des arts et des lettres du
Québec and Canadian Heritage.

ISSN 1917-2699 (imprimé/print)
ISSN 2562-6337 (en ligne/online)

AQM
Maison internationale des arts de la marionnette
30, avenue Saint-Just, Outremont, QC H2V 1X8, Canada
tél. : +1 514-522-1919
www.aqm.ca / info@aqm.ca

Canada



Conseil
des arts
et des lettres
du Québec



UNE MAISON ANIMÉE

A DYNAMIC CENTRE

Par / By Vincent Ranallo, coordonnateur général de l'AQM / AQM General Coordinator

Désormais, un lieu existe à Montréal qui donne aux arts de la marionnette un pignon sur le monde: la Maison internationale des arts de la marionnette (MIAM) exerce un pouvoir d'attraction indéniable sur la communauté qui l'a créée. La vie associative des marionnettistes profite de cette force symbolique pour prendre un essor enthousiaste.

L'animation de ce nouvel espace pousse l'AQM à développer une série d'événements conjuguant des approches artistiques et intellectuelles. L'Université populaire des arts de la marionnette (UPAM) veut mettre en valeur l'effervescence créative des membres et relier notre discipline aux richesses culturelles, philosophiques et esthétiques des pratiques parallèles à notre art. Il ne s'agit pas de conférences, mais bien de cours, dont l'objectif est d'affiner la connaissance de sujets précisément cernés, et d'entrer dans les arcanes de démarches créatives marquantes. L'adaptation et la traduction du langage littéraire en dramaturgie marionnettique, les subtilités de la fabrication, les liens entre la tradition et la modernité, la danse, les démarches féministes, tous ces thèmes et plusieurs autres inspirent les organisateurs de ce nouveau véhicule de notre mission.

Fleur de nos activités, les sessions de formation continue connaissent un grand succès dans notre nouvelle maison. Parmi les activités proposées, des formations en stop motion, en sculpture et en moulage, des explorations des composantes musicales et bruitées du théâtre de marionnettes, ou encore l'art clownesque... L'AQM développe également une offre de formation en collaboration avec des acteurs régionaux (à Trois-Rivières, à Québec et à Saguenay).

Par son engagement au sein de la MIAM, l'AQM joue un rôle structurant et profitable pour la communauté des marionnettistes du Québec, des Amériques et du reste du monde. Cette évolution vivifiante et passionnante est riche en défis qui nous galvanisent et nous exaltent!

Montréal can now proclaim its own window on the world of puppetry arts: the Maison internationale des arts de la marionnette (MIAM – International House of Puppetry Arts), which also serves as a powerful magnet, energizing the community that created it. Bolstered by this symbolic force, the entire puppeteering community has eagerly embraced this renewed momentum.

In a bid to bring this new space alive, the Association québécoise des marionnettistes (AQM–Québec Puppeteer Association) has developed a series of events that combine artistic and intellectual approaches. The Université populaire des arts de la marionnette (UPAM–People's University for Puppetry Arts) strives to showcase our members' creative energy and show how puppetry is linked with the cultural, philosophical and aesthetic wealth inherent in other artistic practices. These courses are much more than simple lectures; they are intended to deepen understanding of specific topics and to delve into important creative practices. Organizers of this new branch of AQM activities have drawn inspiration from a broad range of topics, including: adapting and translating literary works for puppet dramaturgy, the subtleties of building puppets, shared characteristics between traditional and modern forms, dance, and feminist approaches, among others.

Our flagship continuing education program is a big hit in our new home. Among the training subjects we've covered, let's mention stop motion animation; sculpting and casting; exploring the role of music and sound in puppet theatre; clowning arts, among others. The AQM is also working with regional partners to offer professional workshops outside of Montréal (in Trois-Rivières, Québec City and Saguenay).

Through its commitment to the MIAM, the AQM is assuming a leadership role supporting the puppetry community in Québec, throughout the Americas and in the rest of the world. This invigorating growth and fascinating role present many challenges that are both galvanizing and exciting!

ON N'ARRÊTE PAS LE PROGRÈS, C'EST LUI QUI NOUS ARRÊTE!

WE CAN'T STOP PROGRESS, BUT IT CAN STOP US!

Par / By Michelle Chanonat, rédactrice en chef / Editor-in-Chief

Alors que fleurissent des programmes de formations, d'informations et de subventions pour le numérique, alors que l'acquisition d'une littératie dans le domaine semble devenir une « priorité prioritaire » et que le recours aux nouvelles technologies devient le nec plus ultra chic, nous nous sommes demandé avec effroi: mais que font les marionnettistes ?

Le numérique est un trop vaste sujet pour être abordé de façon exhaustive dans nos pages. Nous vous présentons plutôt quelques amuse-gueules, de petites choses cuisinées avec amour et conviction pour vous mettre en appétit. D'entrée de jeu, on fait le point sur cette *révolution* par la pensée numérique. En entrevue, Raphaële Fleury présente le Portail des arts de la marionnette (PAM), une initiative française de mutualisation des données. Isabelle Chrétien et Lucile Prosper sont parties à la rencontre d'artistes qui inventent avec le numérique toutes sortes de créatures animées.

Dans *Territoires marionnettiques*, Marthe Adam rend un vibrant hommage à l'immense dame que fut la regrettée Margareta Niculescu, directrice de théâtre de marionnettes, pédagogue et fondatrice de l'École nationale supérieure des arts de la marionnette à Charleville-Mézières (ESNAM). Isabelle Chrétien retrace l'itinéraire du Théâtre de l'Avant-Pays, qui a fermé ses portes après 43 ans, et Sabrina Baran donne des nouvelles tout à fait réjouissantes de l'UNIMA au Canada et dans le monde.

Enfin, nous avons invité trois personnalités à livrer leur réflexion sur la marionnette dans la section *Regards d'artistes*: Daniel Danis, dramaturge atypique qui écrit pour la marionnette (on se souvient du succès de *Kiwi*, monté par La Tortue noire), Antoine Laprise, collègue et néanmoins ami de Loup bleu, qui médite sur l'enseignement de l'art, et Julie Desrosiers, artiste à l'univers poétique étonnant.

Que tous ces collaborateurs et collaboratrices soient ici remerciés du fond du cœur. Sans l'implication de ces bénévoles, *Marionnettes* n'existerait pas.

As digital training, information and grant programs flourish, as proficiency in the field becomes a “top priority” and using new technologies the ultimate in trendiness, we anxiously wondered aloud: What are puppeteers up to?

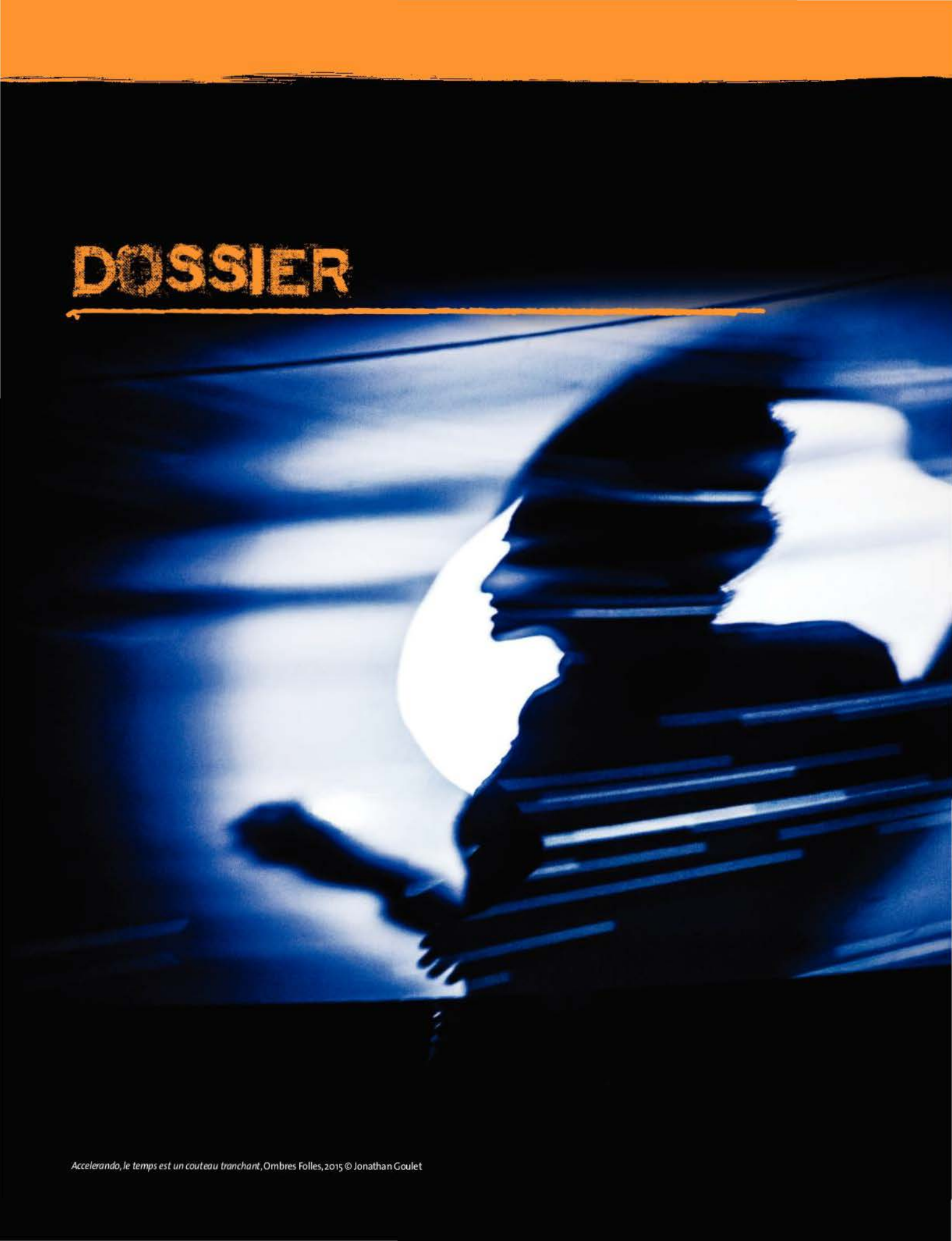
Digital technology is too broad a topic to be thoroughly covered in one publication. We've chosen rather to offer a selection of appetizers, finger foods prepared with love and conviction to whet your appetite. From the outset, we offer an overview of this digital mindset *revolution*. In an interview, Raphaële Fleury presents the Portail des arts de la marionnette (PAM—Puppetry Arts Portal), a French data sharing initiative. Isabelle Chrétien and Lucile Prosper met with artists who are inventing all kinds of animated creatures using digital technology.

In our *Exploring the Puppetry Scene* section, Marthe Adam pays a stirring tribute to the late Margareta Niculescu, an amazing woman, a puppet theatre director, teacher and founder of the École nationale supérieure des arts de la marionnette in Charleville-Mézières (ESNAM). Isabelle Chrétien chronicles the history of Théâtre de l'Avant-Pays, a company that closed shop after 43 years, while Sabrina Baran shares some wonderful news from UNIMA both in Canada and around the world.

And finally, we asked three artists from the puppetry world to share their thoughts in our *Through the Artist's Lens* section: Daniel Danis, an atypical dramaturge who writes for puppet theatre (the popular *Kiwi*, brought to the stage by La Tortue noire, comes to mind), Antoine Laprise, a colleague and nevertheless friend of Loup bleu, who ponders the question of teaching art, and Julie Desrosiers, an artist with a remarkable poetic universe.

We thank each and every one of these volunteer contributors from the bottom of our hearts. Without their commitment, *Marionnettes* could not exist.

DOSSIER



MARIONNETTE ET NUMÉRIQUE : L'UTILE ET L'AGRÉABLE

« Finie la gaine, finies les tiges, la marionnette du futur sera numérique ! » prétendent les adeptes des nouvelles technologies. Marionnette et numérique... Les deux termes semblent antinomiques, comme le seraient artisanat et robotique. Pourtant, le mariage des deux ne date pas d'hier, il suffit de penser à la série télévisée pour enfants *Les Sentinelles de l'air*, diffusée dans les années 1960, ou encore *Le Manège enchanté*, avec le célèbre Pollux et ses poupées animées, filmées image par image. Depuis ces temps mémoriaux, les projections vidéos, les hologrammes et les robots se sont invités sur nos scènes.

PUPPETRY AND DIGITAL ARTS: COMBINING THE PRACTICAL AND THE PLEASANT

"Out with the hand puppets, out with the rods: the future of puppetry will be digital!" new technology advocates claim. Digital puppets... The two words seem antithetical, like robotics and craftsmanship. And yet, these concepts have crossed paths before. One simply has to go back to the 1960s, when children's TV shows like *Thunderbirds* were on; or the *Magic Roundabout*, with its famous dog Dougal and fellow cast of animated puppets, filmed in stop motion. For decades now, video projections, holograms and robots have taken to the stage.



Âme nomade, Magali Chouinard, 2018. Photo tirée du court-métrage réalisé avec la technique d'animation image par image, intégré aux projections du spectacle / Image from the stop motion short presented during the show © Jean-Guy Lambert

DE LA PHILOSOPHIE DU NUMÉRIQUE ON DIGITAL PHILOSOPHY

Par / By Michelle Chanonat, rédactrice en chef / Editor-in-Chief

S'il existe une réticence par rapport au numérique, elle se situe au niveau de l'organisation du travail et des communications. Bien sûr, on sait maintenant comment promouvoir ses œuvres sur Internet, dialoguer avec des diffuseurs du monde entier, être à l'affût de la moindre nouvelle. Mais, on sait moins comment être judicieusement référencé pour apparaître dans les moteurs de recherches, contrôler et accroître sa présence sur les réseaux sociaux, développer des partenariats structurants et interdisciplinaires. Plus largement, le numérique demande de repenser ses façons de faire, son mode de fonctionnement, dans un monde en constante évolution. C'est là que se situe la vraie révolution.

DE LA PENSÉE À LA PRATIQUE

Inutile de le nier, nous sommes dans une ère numérique. Il ne s'agit pas seulement de maîtriser des outils sophistiqués, de numériser ses archives ou de créer des plateformes, mais d'inventer une pensée collective et systémique qui s'appuie sur une vision holistique pour repenser l'organisation du travail, le partage des connaissances et des savoir-faire. Changer son regard sur le monde, privilégier les partenariats, les systèmes de collaboration ouverts et les échanges de données. À Montréal, dans le cadre du Partenariat du Quartier des spectacles, une vingtaine de structures culturelles ont ouvert

If there is still reluctance towards the digital shift, it lies with work organization and communications. Even though showcasing portfolios online, exchanging with promoters worldwide and getting the latest news updates is now easier than ever, a lot less is known about proper referencing in the various search engines, controlling and enhancing one's online presence on social media or developing structuring and interdisciplinary partnerships. More broadly, the rise of digital technologies requires that we rethink how we behave and operate in an ever-evolving world. This is where the true revolution lies.

PUTTING IDEAS IN PRACTICE

There is no sense denying it: we are living in a digital age. Besides mastering the latest tools, digitizing their archives and creating new platforms, artists now also need to develop a collective and systemic philosophy based on a new holistic vision of work organization, as well as expertise and knowledge sharing; changing their worldview to foster partnerships, open systems of collaboration and data exchange. As part of Montréal's Quartier des spectacles Partnership, over twenty cultural structures have opened up their database. The resulting shared database has already yielded surprising results and detailed analyses on the (anonymous) profiles and cultural

leurs bases de données pour les fondre en une seule base commune, laquelle a livré des résultats étonnants et de fines analyses sur les profils (anonymes) des spectateurs et des spectatrices, ainsi que sur leurs habitudes de consommation de biens culturels. Ce qui a amené certains partenaires à revoir leur politique de tarification, de communications ou de réservation. Mais, ce profilage ne risque-t-il pas d'ajuster l'art en fonction de la demande ?

Pour les organismes artistiques habitués à fonctionner en silo (au moins pour l'octroi des subventions), cela représente un changement radical de comportement dans la gestion et l'organisation. La pensée numérique encourage un système hiérarchique horizontal, où les décisions sont prises par l'ensemble des personnes concernées (on ne parle pas ici des GAFA¹ de ce monde...).

Le milieu de la marionnette a toujours su se fédérer, ayant vite compris qu'ensemble on est plus fort. Le site Internet de l'Association québécoise des marionnettistes (AQM) répond bien à sa fonction de rassembleur et de promoteur. On y trouve une présentation et un calendrier des spectacles de marionnettes, de théâtre d'objets et d'ombres qui sont à l'affiche dans toute la province, un répertoire des spectacles disponibles pour la tournée, ainsi qu'une liste des artistes et des compagnies avec leurs réalisations, leurs coordonnées et des liens vers leur site Internet, leurs pages Facebook, Youtube et Vimeo.

Les maternelles de Gaspé présentent à leurs amis de L'Assomption et d'Alma, l'arrivée de Jacques-Cartier à Gaspé par un théâtre d'ombre avec musique, en téléprésence /
Kindergardeners from Gaspé perform a shadow and music rendition of Jacques Cartier's arrival in Gaspé for their friends in L'Assomption and Alma via telepresence



© Marie-Claude Brière

consumption habits of audiences, leading certain partners to review their pricing system, communications or reservation policy. But does this profiling technique not run the risk of letting market demand dictate art?

For art organizations that are used to working in isolation (at least when applying for grants), this is a major shift in management and organization. The digital mindset encourages a horizontal hierarchical system in which all parties concerned can participate in the decision-making process (and no, we are not referring to GAFA¹ here...).

The world of puppetry has a long history of collaboration, with the understanding that there is strength in numbers. The Québec Puppeteer Association (AQM) website embraces its role as a unifier and a promoter. On it one can find listings and information about upcoming puppet, object and shadow theatre shows across the province, a list of available touring shows, as well as a directory of artists and companies, detailing their achievements and contact information, including links to their website, Facebook page, and YouTube and Vimeo channels.



¹ Google, Apple, Facebook, Amazon

¹ Google, Apple, Facebook, Amazon

DES EXEMPLES

Le numérique ouvre à de multiples possibilités. Ainsi, la numérisation des archives, si elle ne vient pas remplacer une conservation en bonne et due forme des marionnettes, maquettes de scénographies et autres objets artistiques, permet au moins d'en garder des traces, et de les rendre accessibles au grand public². Mieux que cela, les archives numériques contribuent à la diffusion des œuvres, à leur découverte ou à leur promotion, en favorisant la reconnaissance des artistes et artisans qui y ont collaboré, grâce au référencement par métadonnées.

Au Québec, les stations de téléprésence Scénic mettent en réseau une vingtaine de salles de spectacles réparties sur tout le territoire. Développé par la Société des arts technologiques (SAT) à Montréal, ce dispositif permet la diffusion simultanée d'un spectacle joué en direct, même si l'expérience « spectatorielle » est complètement différente. D'autres projets innovants ont vu le jour avec les stations Scénic, comme celui de jouer une pièce de théâtre avec des comédiens dans une région donnée, qui donnent la réplique à une équipe de jeu à Montréal. Les compagnies de marionnettes Le Théâtre de l'Avant-Pays et Les Amis de Chiffon ont réalisé des activités de médiation culturelle depuis Montréal et le Saguenay avec des enfants d'écoles situées en Gaspésie. De l'avis de leur instigatrice à Gaspé, Marie-Claude Brière, ces outils sont essentiels pour rapprocher les régions, en plus d'avoir des retombées humaines bénéfiques au sein des équipes, grâce au co-apprentissage nécessaire devant toute nouveauté.

La culture numérique demande de faire preuve d'innovation, ce qui n'est pas pour effrayer les artistes. Le processus de création des marionnettistes se rapproche de la démarche itérative numérique : avancer à petits pas, évaluer chaque étape du travail, corriger, modifier et réessayer. Comme quoi, l'apprivoisement de la pensée numérique, ce n'est pas si sorcier !

Atelier et échanges en téléprésence autour de l'objet.
Théâtre de l'Avant-Pays à la SAT (Montréal)
Telepresence workshop and discussion.
Théâtre de l'Avant-Pays at the SAT (Montréal)
© Giacomo Ferron



SOME EXAMPLES

Today, digital technologies afford many new opportunities. Although the digitization of archives will never replace the proper conservation of puppets, stage design models and other art objects, it nevertheless helps to keep records that can then be made accessible to the public.² Even better, digital archives help to share, showcase and promote works, by focusing on crediting the participating artists and craftspeople through metadata referencing.

In Québec, the telepresence stations provided by the Scenic software matrix form a network of over twenty venues spread out across the province. Developed by Montreal's Société des arts technologiques (SAT), this device allows for the live broadcast of a performance—granted with a completely different audience experience. These scenic stations have made possible such innovative projects as plays in which a cast in a given region can perform live alongside a team of actors in Montréal via telepresence. Théâtre de l'Avant-Pays and Théâtre Les Amis de Chiffon have also held cultural mediation activities in Montréal and Saguenay with school children in the Gaspé Peninsula. According to Marie-Claude Brière, the project's instigator in Gaspé, these tools are essential for bringing regions closer, and for generating positive impacts among teams by helping them embrace novelty through a necessary joint learning process.

Digital culture requires an innovative mind, which has never been a problem for artists. In fact, a puppeteer's creative process bears a striking resemblance to the iterative digital approach, in that it moves forward in small steps, improving through trial and error, constant feedback, and troubleshooting. This just goes to show how embracing a digital mindset isn't rocket science!

² Voir l'entrevue avec Raphaële Fleury au sujet du Portail des arts de la marionnette, page 14

² See interview with Raphaële Fleury about the Portail des arts de la marionnette (p. 14)

HASHTAGUEZ DON'!

LET'S SEE THOSE HASHTAGS!

Par / By Jean-Robert Bisaillon,
consultant et codirecteur de recherche en métadonnées /
Consultant and Associate Metadata Research Director

Souvent décriés, pris pour acquis ou gérés intuitivement, les médias sociaux numériques offrent pourtant un potentiel de rayonnement inédit aux arts de la marionnette. La puissance évocatrice visuelle de la marionnette, son ancrage très fort sur tous les continents et son langage universel en font un matériau en phase avec les possibilités offertes par les réseaux sociaux.

Les médias sociaux sont des lieux virtuels de veille, de recherche et d'échanges internationaux dont nous ne connaissons que la pointe de l'iceberg... Ils permettent la construction de communautés d'affinité qui transcendent l'espace : plus grande est la solidarité et la vision partagée d'un groupe en ligne et plus les échanges virtuels, le partage d'images et de contenus, les tournées et opportunités qui peuvent en découler seront importantes. Or, on peut affirmer sans ambages que la communauté internationale des marionnettistes a déjà saisi « la force des liens faibles¹ » qu'Internet et les médias sociaux mettent à sa disposition.

Un rapide survol de la présence en ligne des regroupements, des acteurs-prescripteurs de la marionnette ainsi que leur déploiement dans les médias sociaux que sont Instagram pour les images, Twitter pour les actualités et Facebook pour le réseautage offre un portrait déjà très riche de la communauté marionnettique.

En définitive, que dire de l'utilisation des mots-clics (*hashtags*) associés aux arts de la marionnette ? Eh bien, ils permettent de voyager à la vitesse de la lumière entre Charleville-Mézières, Atlanta, Montréal et Buenos Aires...

Pour consulter des liens pertinents :
bit.ly/AQMarionnette

Whether they are criticized, taken for granted or used intuitively, digital social media platforms provide unique broadcasting opportunities for puppetry arts. Puppetry's evocative visual power and universal language, combined with its strong roots in all continents, are perfectly in sync with the new opportunities afforded by social media.

These platforms are virtual spaces for tracking, research, and international exchanges, of which we have only begun to scratch the surface. They allow for the construction of communities based on shared affinities that transcend space: the greater the solidarity and shared vision of an online group, the broader their virtual exchanges, image and content sharing, touring and other opportunities can be. Clearly, the international puppetry community is already taking advantage of "the strength of weak ties"¹ that the Internet and social media offer.

A simple overview of the online presence and social media roll out of groups and expert stakeholders—Instagram for photos, Twitter for news updates and Facebook for networking—provides a very detailed portrait of the puppetry community.

So, what can be said about hashtags when it comes to the art of puppetry? Only that they let you travel at the speed of light between Charleville-Mézières, Atlanta, Montréal and Buenos Aires...

Useful links:
bit.ly/AQMarionnette

¹ Concept du sociologue américain Granovetter, développé en 1973, selon lequel « un réseau se compose de liens forts et de liens faibles. La force des liens est caractérisée par la combinaison du temps passé ensemble, de l'intensité émotionnelle, de l'intimité et de la réciprocité du lien entre l'agent A et l'agent B. » (Wikipedia)

¹ A concept developed by American sociologist Mark Granovetter in 1973, according to which "a network is composed of strong and weak ties. The strength of weak ties being characterized by the combined amount of time spent together, the emotional intensity, the intimacy and the reciprocity of the tie between individual A and individual B." (Wikipedia)

MARIONNETTE ET ARTS NUMÉRIQUES: TRANSFORMATIONS, CRÉATIONS ET MUTATIONS

PUPPETRY AND DIGITAL ARTS: TRANSFORMATION, CREATION AND CHANGE

Par / By Isabelle Chrétien, scénographe et marionnettiste / Scenographer and Puppeteer

L'apparition des nouvelles technologies et des arts numériques tend à modifier l'expérience des artistes et des spectateurs dans les représentations des arts de la marionnette.

L'art numérique, indique Laurence Schifano, professeure en études cinématographiques à Paris Ouest Nanterre, désigne un ensemble varié de catégories de création utilisant les spécificités du langage et de dispositifs numériques, ordinateurs, interface ou réseau. Il s'est développé comme genre artistique depuis la fin des années 1950. Au cours des dernières décennies, différents artistes, créateurs et producteurs s'appliquent à faire connaître ou encore reconnaître ces développements ou changements. C'est le cas du Centre de la Marionnette de la Fédération Wallonie-Bruxelles, à Tournai (Belgique), qui organise le Festival Lumen afin de « proposer au public et aux artistes d'explorer, de découvrir et de faire découvrir le champ des possibles en matière de croisement et d'interaction entre arts de la marionnette et arts numériques. »

Pluridisciplinarité et interdisciplinarité sont les maîtres-mots des arts numériques. Depuis leur émergence dans l'approche de l'art de la marionnette, la relation aux différents rapports au jeu, à l'espace scénographique, à la notion de manipulation ainsi qu'à l'objet marionnette lui-même amène différents questionnements. Comment la marionnette contemporaine évolue-t-elle avec les nouvelles technologies ? À partir d'expériences d'artistes et de créateurs d'ici, en quoi le numérique invite-t-il à explorer et expérimenter les richesses et les formes innovantes de l'art de la marionnette ?

Deux expériences de création et de recherche, avec DJ Kid Koala et Gabriel Silva, sont ici présentées.

LA TECHNOLOGIE COMME POINT DE CONVERGENCE PLURIDISCIPLINAIRE

Depuis quelques années, on voit apparaître sur les planches des théâtres un mélange de technologies dans des rencontres multidisciplinaires qui permettent d'intéresser un nouvel auditoire à l'art de la marionnette. C'est le cas de la dernière création de l'équipe de DJ Kid Koala. En 2016, Eric San (Kid Koala) et son équipe de création

The emergence of new technologies and digital arts is apt to change the experience of both puppet theatre artists and spectators.

Digital art, says Laurence Schifano, film studies professor at Paris Ouest Nanterre, refers to a wide range of creative art categories that draw upon the specific characteristics of digital language and devices, computers, interfaces or networks. It has developed as an artistic genre since the late 1950s. In recent decades, various artists, creators and producers have worked to increase public awareness of the genre as well as to ensure that its development and game-changing characteristics are recognized. This is what the Centre de la Marionnette de la Fédération Wallonie-Bruxelles, in Tournai (Belgium), has been doing. The puppetry arts centre organizes the Lumen Festival with the stated objective of "offering both audiences and artists the opportunity to explore, discover and foster discovery of the possibilities afforded by the intersection of puppetry and digital arts as well as their interaction" (our translation).

Multidisciplinarity and interdisciplinarity are the watchwords of digital arts. Digital arts in puppetry has raised issues related to acting approaches, set design, the concept of manipulation and the puppet object in and of itself. How are new technologies influencing contemporary puppetry's development? Based on the experience of artists working out of Montréal, we look at how digital technology nurtures exploration of and experimentation with puppetry's rich and innovative forms.

The creative experiences of DJ Kid Koala and Gabriel Silva are presented here.

TECHNOLOGY AS A MULTIDISCIPLINARY FOCAL POINT

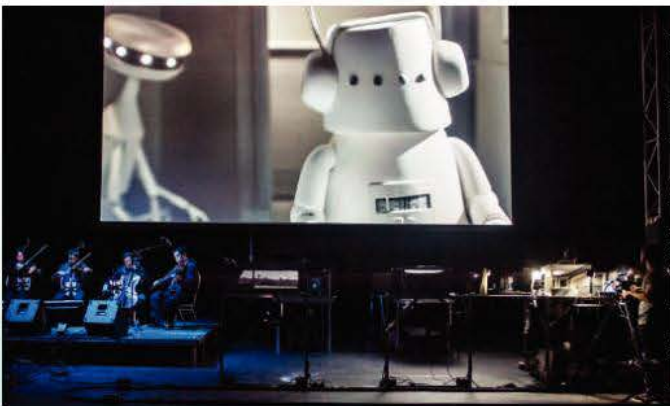
Over the past few years, we've witnessed an increasing blend of technologies in theatre and in multidisciplinary encounters, and this has opened puppetry arts to new audiences. Such is the case with DJ Kid Koala and his team's latest production. In 2016, Eric San (Kid Koala) and his creative team (Patrick Martel, Clea Minaker, Karina Bleau and Félix Boisvert) presented the interdisciplinary *Nufonia Must Fall Live*. The show, which combines

(Patrick Martel, Clea Minaker, Karina Bleau et Félix Boisvert) proposaient le spectacle interdisciplinaire *Nufonia Must Fall Live*. Alliant manipulation de marionnettes et projections en direct sur grand écran, musique d'un quatuor à cordes et DJ, la représentation a fait le tour de la planète. L'imagerie comme telle ne tient pas de la technologie numérique, il s'agit plutôt de la façon dont fonctionne le spectacle. L'appareillage numérique sert pour cette représentation comme outil créatif et de création.

Nufonia Must Fall Live utilise le langage cinématographique pour raconter l'histoire d'amour entre une femme et un robot et ce, par l'entremise de la représentation théâtrale. La technologie numérique devient en quelque sorte une fenêtre par laquelle le public entre dans l'histoire, en favorisant l'accès à des images cadrées différemment de ce qu'il peut voir sur scène. L'intention derrière cette production était de conserver le sentiment que tout était en train

puppet manipulation, live, big-screen projections, a string quartet and a DJ, has toured around the world. The show's visual aspects are not driven by digital technology. It's rather how the show plays out on stage. Here, the digital equipment is both a creative work and a creative tool.

Nufonia Must Fall Live uses cinematic language to tell the love story between a woman and a robot through theatrical performance. Digital technology becomes a kind of window through which the audience is drawn into the story, as it offers images that are framed differently than what can be seen on the stage. The idea behind this production was to sustain the feeling that everything is being performed live by using a team of 13 or 14 people who must be perfectly synchronized in order to create the narrative and emotional arc. Emotion is the ultimate goal. Those of us working in puppetry arts know very well that there's no need for technology to reach this goal,



Nufonia Must Fall Live, Kid Koala, 2016 © Pierre Borasci



Nufonia Must Fall Live, Kid Koala, 2016 © A. J. Korkidakis



Nufonia Must Fall Live, Kid Koala, 2016 © Pierre Borasci

de se jouer en direct en mobilisant une équipe de 13 ou 14 personnes qui doivent être à l'unisson pour créer la courbe narrative et émotive. Le but visé est toujours l'émotion : pour l'atteindre, le théâtre de marionnettes le sait bien, nul besoin de la technologie, même si elle ouvre de nouvelles portes à l'imagination des créateurs pour s'exprimer, aller plus loin dans les idées et créer des choses qu'ils ne pouvaient imaginer avant.

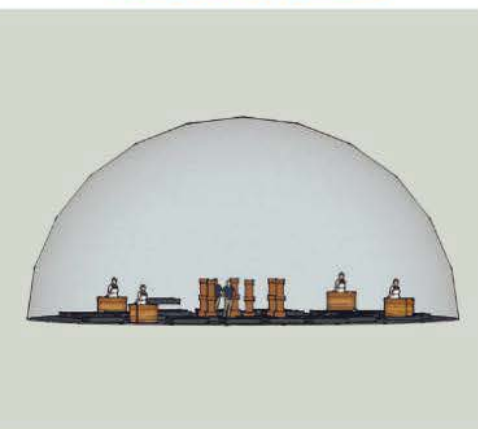
Lors de la représentation, les marionnettistes ne manipulent pas seulement la marionnette « physique » mais surtout son image. C'est-à-dire qu'ils doivent à la fois être conscients des mouvements qu'ils induisent à la marionnette et de ce qui est projeté. Il s'agit alors d'un travail de composition de l'image, pas simplement d'un cadrage mais d'un ensemble de mouvement de caméras, d'angles, de lumières qui changent le rapport à la marionnette. Les marionnettistes peuvent se permettre, sur scène, de jouer avec plus de subtilité : de minimes respirations des marionnettes imperceptibles sur scène deviennent étonnamment vivantes une fois sur l'écran.

even though technology can open new doors for artistic creativity and give artists new ways to express themselves, take their ideas one step further, and create things they couldn't have imagined before.

During the performance, the puppeteers not only manipulate the "physical" puppet, but above all its image. In other words, they must be aware of both how they are animating the puppet and what is being projected on the screen. In a sense, the performance is one of image composition, not of simply of framing puppet scenes. The many camera movements, angles, and lighting choices change how we perceive the puppet. The puppeteers' performance can be more subtle: the puppet's slightest breathing motion, although imperceptible on stage, becomes astonishingly magnified once projected on the screen.

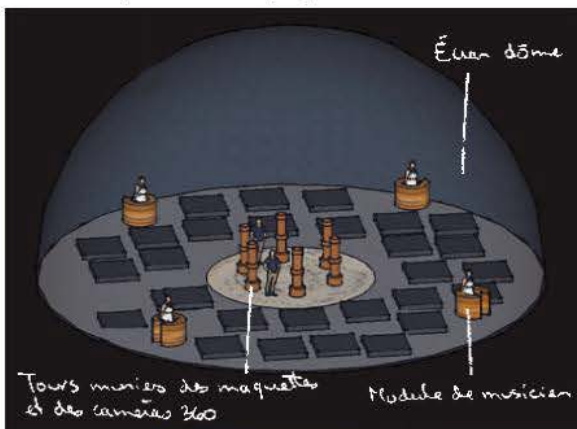


CASTELET NUMÉRIQUE DIGITAL PUPPET THEATRE

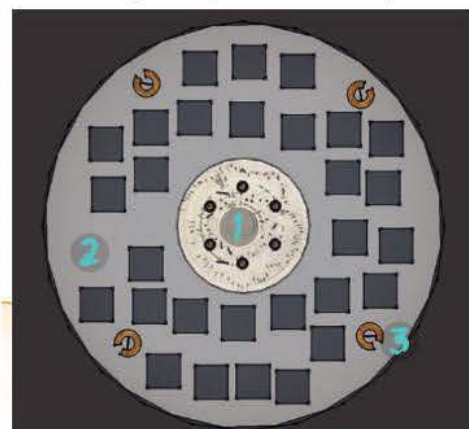


Castelet immersif / Digital puppet theatre
Gabriel Silva

Perspective isométrique de distribution à l'intérieur
de la Satosphère / Isometric perspective of distribution



Plantation scénique à l'intérieur
de la Satosphère / Layout inside the Satosphère



- 1 Zone de jeu de marionnettes et de caméras (vidéo captation immersive en direct) / Performance and camera area (immersive and live video recording)
- 2 Espace pour le public / Audience area
- 3 Module de musiciens / Musician's area



Avec la technologie, on joue sur différents plans, c'est-à-dire avec les rapports d'échelles s'opérant entre la manipulation en direct et la projection sur grand écran. Il s'agit en quelque sorte de deux territoires (marionnettes et cinéma) qui se rencontrent et créent un « méta-territoire » que le public perçoit et qui transforme l'expérience de la représentation « traditionnelle » de théâtre de marionnette. Celle-ci est différente pour chaque personne présente en fonction des préférences : certains observent l'écran, d'autres les marionnettes. Pour la plupart, il s'agit d'un va et vient, un choix constant. On peut donc dire que la technologie transforme à la fois l'expérience des marionnettistes, de l'auditoire et de la représentation mais n'est nullement un obstacle à l'émotion.

LE CASTELET NUMÉRIQUE, UNE APPROCHE INNOVANTE

Candidat au doctorat en études et pratiques des arts à l'Université du Québec à Montréal, Gabriel Silva travaille à l'élaboration d'un castelet numérique dans le cadre de sa recherche-crédation. Scénographe de formation, il a été initié aux nouvelles technologies dans les années 1990 par son frère ingénieur en aéronautique. Sans doute, les outils numériques changent le rapport non seulement avec les objets-marionnettes, mais avec la conception de la mise en scène. Ici, le numérique permet au chercheur d'entrevoir des possibilités

Technology allows us to play on different levels, that is to say, to play with scale between live manipulation and projection on the big screen. You could say it's as if two spaces (puppetry and film) have joined to create a "meta-space" that the audience sees and that transforms the "traditional" puppet theatre experience. Each person experiences the show according to their preferences: some keep an eye on the screen, while others focus more on the puppets. Most skip from one to the other, making choices throughout the show. Technology has no doubt transformed both the puppeteers' and the audience's experience as well as the show as a whole, without hindering in any way the transmission of emotion.

DIGITAL PUPPET THEATRE: AN INNOVATIVE APPROACH

Gabriel Silva is a PhD candidate in artistic studies and practices at the University du Québec à Montréal (UQAM). He is developing a digital puppet theatre (what he calls a "castelet numérique") as part of his final research and creation project. A trained scenographer, it was his brother, an aeronautical engineer, who introduced him to new technologies in the 1990s. Digital tools change more than our relationship with the puppet object; they also influence our approach to stage direction. Digital technology has enabled Silva to explore performance-related experiential possibilities as well

expérientielles de la représentation et de nouvelles perspectives quant aux rapports avec les spectateurs. C'est grâce aux outils numériques qu'il a eu la curiosité de lier arts et technologies dans la création de spectacles de marionnettes.

L'idée du castelet numérique lui est venue d'un désir de créer un outil pour améliorer la performativité de la marionnette, en lui offrant de nouvelles potentialités d'interprétation. Sa découverte de la caméra 360 degrés ainsi que ses nombreuses possibilités sont à l'origine de l'idéation du projet de castelet numérique. Alliant ce projet à la notion d'immersion du spectateur, ses différentes expérimentations ont donné naissance et forme au projet en devenir.

Le castelet numérique de Gabriel Silva est constitué d'un écran dôme circulaire qui recouvre à la fois un espace pour la représentation marionnettique (qui se retrouve en plein centre) et un espace pour le public (disposé tout autour et pouvant être assis ou couché). La performance se déroulera au centre et sur le dôme au même moment, la représentation marionnettique étant filmée en direct, alors que différents plans et images de celle-ci seront projetés sur l'écran dôme. Le public est plongé au cœur d'une expérience immersive et devient ainsi partie prenante de la représentation.

Ce projet est possible grâce à la collaboration de créateurs qui joignent leurs différentes compétences et expertises en dehors des champs « traditionnels » de la marionnette. Gabriel Silva indique que, dans ce contexte, le numérique et ses différents possibles sont le fil conducteur de la création. Le numérique demande aux marionnettistes de s'entraîner à un autre type de jeu: ils doivent performer différemment avec la marionnette qui devient ainsi un objet tangible au cœur d'un univers à la fois virtuel et immersif. Le numérique demande la création de nouveaux codes, le développement d'un langage inédit et, pour Gabriel Silva, cela commence par la transformation de l'objet scénographique en un castelet numérique. À son avis, pour travailler avec le numérique il faut une grande part de curiosité et d'interdisciplinarité permettant l'alliance ou encore des partenariats entre différents champs de compétences qui ne se seraient par forcément rencontrés.

La marionnette contemporaine évolue grâce aux créateurs qui la façonnent. Les arts numériques alliés à ceux de la marionnette offrent de nouvelles avenues créatrices. Ainsi, ils transforment les expériences liées à la création et à la représentation en proposant des approches innovantes et de nouvelles formes.

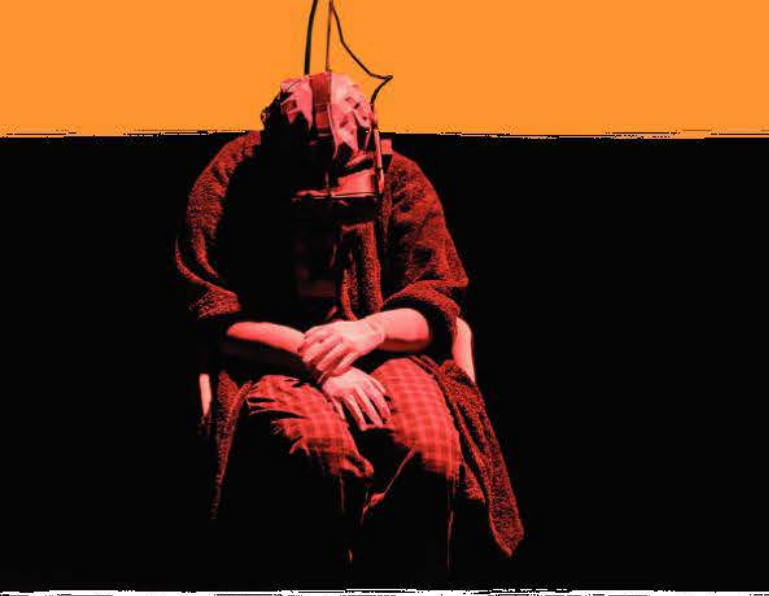
as new ways to relate with audiences. Digital tools fostered his curiosity about ways to combine art and technology to create puppet theatre.

The digital puppet theatre idea came from Silva's desire to create a tool that would improve a puppet's performativity and open up new performance opportunities. His discovery of the 360-degree camera and its many possibilities led to the digital puppet theatre project. By combining this project with the concept of viewer immersion, his various experiments have given life and form to this work in progress.

Gabriel Silva's digital puppet theatre consists of a 360-degree screen in the form of a dome placed above both a space for performing puppetry (at the very centre) and a space for the audience (either seated or lying down around this centre). The performance takes place simultaneously at the centre and on the screen: the puppet performance is filmed live, while different backgrounds and images of the performance are projected on the screen. The audience is placed at the very heart of the immersive experience and becomes part and parcel of the performance.

This project was made possible thanks to the contribution of many different artists whose creative skills and expertise went beyond those associated with "traditional" puppetry. Gabriel Silva says that, in such a context, digital technology and its various possibilities are the common thread of the creative process. In order to use digital technology, puppeteers must learn new skills and adopt a new approach to performing: they have to perform differently with a puppet that is still a tangible object, but is now in a world that is both virtual and immersive. Digital technology requires the development of new theatre codes and a new language. For Gabriel Silva, this begins with the transformation of the scenographic object into a digital puppet theatre. In his view, to work with digital technology, you need to be very curious and willing to collaborate with people from other disciplines, which fosters alliances or partnerships between different fields of expertise that would otherwise never cross paths.

Contemporary puppetry evolves thanks to the creative people who practise it. Digital arts combined with puppetry offer new creative avenues. Together they transform experiences, both in terms of creative process and performance, by proposing innovative approaches and new forms.



#Humains, Lucas Prioux, 2018 @ Geoffrey Cartry

LE PAM, UN OUTIL MODÈLE

THE PAM, AN EXEMPLARY TOOL

Par / By Michelle Chanonat,
rédactrice en chef / Editor-in-Chief

Entrevue avec Raphaèle Fleury, responsable du Centre de recherche et de documentation à l'Institut international de la marionnette à Charleville-Mézières (France)

Comme son nom l'indique, le Portail des Arts de la Marionnette (PAM) est un portail Internet dédié aux arts de la marionnette et au théâtre d'ombres et d'objets. Né en 2008 de la volonté conjointe du ministère français de la Culture et de huit partenaires, le PAM collabore maintenant avec plus d'une vingtaine de structures du patrimoine (musées, bibliothèques, archives) et de la création contemporaine (festivals, théâtres, lieux-compagnonnage, associations professionnelles).

PROMOTION, DIFFUSION, CONSERVATION

Une première version du site a été mise en ligne en 2011 mais, suite à une défaillance de l'ancien prestataire, le PAM a dû migrer vers un site WordPress provisoire, avant de proposer une deuxième mouture, créée avec un autre partenaire technique, lancée en septembre 2019 au Festival mondial des théâtres de marionnettes de Charleville-Mézières. Beaucoup plus performant, ce nouveau PAM bénéficie des dernières avancées des technologies sémantiques et d'interfaces accessibles pour le grand public. La navigation dans le site est conviviale, avec des propositions d'entrée thématiques, des expositions virtuelles, puis, progressivement, des jeux et diverses applications.

«Quand on cherche "marionnettes" sur Google, dit Raphaèle Fleury, on obtient un panorama de la marionnette très réducteur, des clichés: des images de jouets plutôt que des objets ou des photographies de spectacle. Par le biais des technologies, du choix du modèle de données et grâce à une stratégie de référencement, on peut faire remonter dans les navigateurs la marionnette de spectacle. L'objectif est de changer la perception des arts de la marionnette, sur Internet et dans l'imaginaire collectif, et d'en faire connaître la diversité et les qualités esthétiques.»

Interview with Raphaèle Fleury, Manager of the Research Centre at the Institut international de la marionnette in Charleville-Mézières (France)

As its name indicates, the Portail des Arts de la Marionnette (PAM – Puppetry Arts Portal) is a Web portal devoted to puppetry arts and to both shadow and object theatre. It was founded in 2008 thanks to the combined efforts of the French ministère de la Culture and eight partners. The PAM now works with over 20 institutions either working in the preservation field (museums, libraries, archives) in the world of contemporary arts (festivals, theatres, creative residencies, professional associations).¹

PROMOTING, SHARING AND PRESERVING

The site first went online in 2011. However, due to a failure on the part of the original service provider, the PAM had to migrate to a temporary WordPress site before a second version was created with another technical partner and launched in September 2019 at the World Festival of Puppet Theatres in Charleville-Mézières. This new and improved PAM operates using cutting-edge semantic technologies and a platform that is more user friendly for the general public. Navigating the site is easy: you can choose a topic, visit virtual exhibits, and more and more games and other applications are being added gradually.

“When you google ‘puppet,’ says Raphaèle Fleury, “you get a very limited picture of puppetry arts, basically just clichés: pictures of toys rather than pictures of objects used in shows or photos of performances. Using different technologies, data models and an effective referencing strategy, we can ensure that puppets from theatre productions appear at the top of the list. The idea is both to change people’s perception of puppetry arts on the Web and in the collective consciousness, and to show puppetry’s diversity and aesthetic qualities.”

¹ Voir le site : artsdelamarionnette.eu

¹ Visit artsdelamarionnette.eu

Le PAM contient des documents et des informations relatives aux marionnettes et aux spectacles de marionnettes du monde entier. Plusieurs marionnettistes canadiens y sont déjà représentés par les données relatives aux compagnies et aux spectacles programmés lors des festivals français, par exemple. Le PAM permet d'articuler aussi bien des données de bibliothèques que des données d'archives (notamment des documents numérisés ou natifs numériques : photos, vidéos, affiches, programmes, notes de mise en scène), ou encore de musées (descriptions et photographies d'objets). Ces documents sont organisés autour d'« Autorités », entités pivots permettant de décrire les notions cardinales : Personnes (artistes, compagnies, personnages), Œuvres (spectacles, expositions, etc.), Événements (éditions de festivals, conférences, congrès, ventes aux enchères, etc.), Concepts (vocabulaire métier, matériaux et processus de construction, gestes, etc.).

Outil de mémoire et de valorisation de l'histoire de la marionnette, le PAM ne remplace pas la conservation matérielle des objets et documents. « À l'Institut, dit Raphaèle Fleury, on a choisi de conserver physiquement les archives et les objets. On sait que le papier, dans 100 ans, sera encore là, mais les fichiers numériques ? On n'a aucune garantie... On a les sauvegardes nécessaires pour limiter le risque d'un crash de serveur mais les fichiers sont vite obsolètes. »

DROITS ET DEVOIRS DU PARTENAIRE

Être partenaire du PAM, c'est affirmer son soutien à un projet collectif qui vise à collecter la mémoire des arts de la marionnette et à témoigner de la diversité de la création contemporaine. Pour l'instant, le PAM n'accueille que des partenaires français : « L'équipe de quatre personnes qui gère le portail ne suffit pas à répondre à la demande !, reprend Raphaèle Fleury. Nous recevons de nombreuses sollicitations que nous rêvons de satisfaire. Techniquement, nous serons bientôt capables d'accueillir des contributions de pays francophones. Mais l'ouverture aux structures des pays étrangers soulève plusieurs questions, qu'elles soient linguistiques, juridiques, éditoriales ou diplomatiques. »

Les partenaires bénéficient d'un espace personnel de contribution, afin de charger des documents et d'enrichir les notices. Ils participent aussi au comité de suivi du projet, à la définition de la politique éditoriale. Une convention est signée avec l'Institut international de la marionnette, porteur administratif, technique et financier du projet, par laquelle ils s'engagent à respecter les protocoles de travail et le fonctionnement des outils mis à disposition, à saisir les métadonnées sous licence ouverte (les documents sont parfois protégés par le droit d'auteur, mais les informations sont réutilisables par tous), à payer leur droit d'entrée (1000 euros la première année, pour le paramétrage du compte), et la cotisation annuelle (environ 600 euros), à faire connaître le site, etc. Les nouveaux partenaires sont sélectionnés par le comité de suivi : « Les choix s'opèrent selon la nécessité

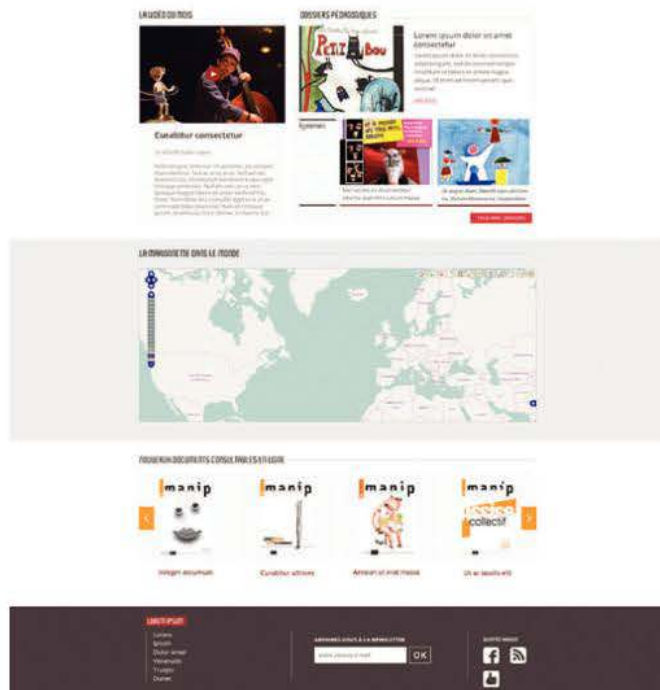
You can find documents and information about puppets and puppet shows from all over the world on the PAM. Several Canadian puppeteers are already included in descriptions of companies and shows that that were presented at French festivals, for example. The PAM gives you access to library and archival documents (scanned documents or original digital documents: photos, videos, posters, brochures, director's notes), as well as museum objects (descriptions and photos of objects). These documents are organized by "Authority", pivotal entities under which you find key notions you can use to search the collection: People (artists, companies, well-known personalities), Works (shows, exhibitions, etc.), Events (festival editions, presentations, conferences, auctions, etc.), Concepts (puppetry terminology, construction materials and methods, gestures, etc.).

The PAM serves both as a tool to preserve the history of puppetry and to promote it. But it doesn't replace the physical conservation of objects and documents. Raphaèle Fleury explains: "We have chosen to physically conserve archives and objects at the Institute. We know that paper will still be there in 100 years, but what about the digital files? There's no guarantee... We've put all the necessary backups in place to limit the risks in case our server crashes, but digital files quickly become obsolete."

PARTNERS' RIGHTS AND RESPONSIBILITIES

Being a PAM partner means supporting a collective project aimed at preserving the memory of puppetry arts and contributing to the visibility of contemporary puppetry arts' diversity and creativity. For the time being, PAM only accepts French partners: "The four-person team in charge of the portal can't meet current demand!" says Raphaèle Fleury. "We receive many requests that we wish we could respond to. Technically speaking, we will soon be able to accept contributions from other French-speaking countries. But extending PAM partnership to institutions from foreign countries raises a number of language, legal, editorial and diplomatic issues."

Partners have their own space in the portal where they can contribute by uploading documents and adding information to the descriptive notes. They also sit on the project's steering committee and help determine editorial policy. They sign an agreement with the Institut international de la marionnette, the project's administrative, technical and financial leader, to commit to the following: respecting work protocols in place and using the tools made available to them appropriately; entering metadata under an open-use licence (documents are sometimes copyright protected, but the information they contain may be accessed by everyone); paying an admission fee (1,000 euros the first year for configuring the account) and an annual membership fee (roughly 600 euros); publicizing the site, etc. New partners are selected by the steering committee. "Several



de compléter le panorama qu’offre le PAM, ajoute Raphaële Fleury, ou de soutenir la sauvegarde de certaines archives. Il faut parfois plusieurs années de travail avant de pouvoir intégrer un projet. C’est pourquoi l’équipe échange régulièrement avec les structures candidates, même lorsqu’elles ne sont pas immédiatement retenues, afin de les aider à se préparer.»

UN PAM AU QUÉBEC ET AU CANADA ?

Le PAM pourrait soutenir les pays qui le souhaitent pour réaliser un travail structurant calqué sur le sien. Dans un véritable esprit numérique, l’Institut se propose de partager et mettre à disposition les protocoles de travail du PAM : des modèles de convention, de cession de droits et de notices descriptives, des modes d’emploi pour accompagner les structures et les compagnies à préparer leurs archives... « Ça fait 10 ans qu’on y travaille ! On a fait des erreurs, autant les épargner aux autres ! » dit Raphaële Fleury. Ainsi, on pourrait imaginer que les marionnettistes canadiens se regroupent autour d’un portail semblable au PAM, qui pourrait par la suite lui être directement relié.

Au-delà de la réalisation de ce formidable outil qu’est le PAM, sa mise en place et son fonctionnement génèrent une belle dynamique dans le milieu des arts de la marionnette français. Par la mutualisation des ressources et des données, ce genre de projet s’inscrit parfaitement dans un plan numérique pour le futur.

aspects are considered, such as the new partner’s ability to contribute to the broad perspective offered by the PAM or whether they will be able to help preserve specific archives. It can sometimes take years of work for a new project to be incorporated. For this reason and to help prospective partners prepare, the team is in regular contact with applicants, even if they haven’t yet been selected as a partner,” adds Raphaële Fleury.

A PAM IN QUÉBEC AND CANADA?

The PAM is ready to support countries which would like to embark on this essential work, based on its model. In a truly digital spirit, the IIM is offering to share the PAM’s work protocols: templates used for agreements, licensing and descriptive notes; instructions for institutions and companies to help them get their archives in order, etc. As Raphaële Fleury says: “We’ve been doing this for 10 years! May as well help others avoid the errors we’ve made!” So we might well imagine Canadian puppeteers pooling their efforts to set up a similar kind of portal, which could then be directly linked to the PAM...

The PAM is clearly an extraordinary tool. But, on top of that, the process of setting it up and managing it has generated renewed vigour within the French puppetry arts community. Because it is based on resource and information sharing, this kind of project fits in perfectly with a digital plan for the future.

FAÇONNER DU NUMÉRIQUE

CRAFTING DIGITAL TECHNOLOGY

Par / By Lucile Prosper, marionnettiste / Puppeteer

Art multidisciplinaire par nature, la marionnette a rapidement intégré le numérique au sein de ses créations... Aujourd'hui, elle pousse sa recherche pour se créer un chemin bien à elle avec des outils (écrans, ordinateurs, capteurs de mouvements et autres technologies de pointe) qu'elle connaît de mieux en mieux. En devenant numérique, elle s'interroge sur le monde réel. Son théâtre va même plus loin, puisque la dramaturgie du virtuel s'intègre jusque dans l'écriture. Les créatures de Sylvie Baillon et Lucas Prioux démontrent que le numérique est un outil, une dramaturgie, voire une marionnette à lui seul...

Sylvie Baillon est certainement une des références lorsqu'on parle de numérique et de marionnette. Directrice de la compagnie Ches Panses Vertes (Rivery, France), elle travaille depuis 2014 à la création d'une marionnette numérique, que l'on pourrait appeler aussi marionnette-écran, avec un corps de marionnette sculpté dans de la mousse, animé par un squelette articulé. Par-dessus, un vêtement permettant la projection d'images et à l'intérieur de la marionnette, un dispositif pour la capture de mouvements. Dans l'ordinateur, un objet 3D numérique sur lequel sont choisies les images à projeter sur la marionnette-écran. L'ensemble de ce dispositif, mis en place grâce

Puppetry is, by nature, a multidisciplinary art. Not surprisingly, it quickly incorporated digital technology into its creative practice... Today, it is pushing research ever further to forge its own path using a range of tools with which it is becoming increasingly familiar (screens, computers, motion sensors and other cutting-edge technologies). Digital technology enables puppet theatre to look at real life through a different lens. In fact, it goes even further, since dramaturgy in a virtual setting becomes part of the playwriting. Sylvie Baillon and Lucas Prioux's creatures serve as examples of how digital technology can be a tool, a dramaturgical practice and a puppet all at the same time...

Sylvie Baillon is certainly an authority when it comes to digital technology and puppetry. She heads the Ches Panses Vertes company (Rivery, France), where she has been working on creating a digital puppet since 2014. This creature might also be called a *puppet-screen*. Its body is carved in foam, and it is able to move because it has an articulated skeleton. Images can be projected on the clothing it wears and there is a motion sensor inside its body. A computer equipped with 3D digital object technology is used to determine which images will be projected onto the puppet-screen. This system

Une tache sur l'aile du papillon, Ches Panses Vertes, 2017 © Véronique Lespérat-Héquet



à une collaboration entre la compagnie Ches Panses Vertes, l'école de 3D Waide Somme (Amiens) et le laboratoire MIS (Modélisation, Information et Systèmes) de l'Université de Picardie Jules-Verne, permet de manipuler une marionnette sur laquelle sont projetés différents types d'uniformes de soldat, pour la création d'un personnage spécifique de la pièce *Une tache sur l'aile du papillon* d'Alain Cofino Gomez.

La volonté de créer cet objet si complexe et si extraordinaire vient du synopsis : le parcours d'un enfant psychotique qui voit un soldat dans ses hallucinations. « Pour cet enfant, les mots ne recouvrent pas la réalité commune. Le soldat, présence bien réelle pour l'enfant, mais virtuelle pour le monde des soignants, est un être changeant. Il s'agit donc de créer une forme changeante, une réalité mouvante, tangible et manipulable par les comédiens marionnettistes, à partir des objets numériques 3D¹. » La marionnette est une tentative de réponse pour retranscrire un personnage. Si elle se manipule comme une marionnette classique, son animation est aussi le fruit d'une mise en mouvement et de projections de textures de vêtements sur son corps. Nous sommes face à un code classique : un objet inanimé qui s'anime. Mais, cette fois-ci, la marionnette à la fois réelle et virtuelle, qui appartient au monde imaginaire de l'enfant, reste palpable sur scène. Ce trouble, que le public accepte sans effort, traduit incroyablement ce double jeu de la pièce, cette différence entre la croyance d'un enfant et la vision du monde extérieur.

Bien que le résultat soit innovant, que l'image nous transporte dans un univers étrange, dérangeant peut-être, en tout cas illusoire et virtuel, les professionnels ne seront pas déstabilisés par la fabrication et la manipulation de la marionnette. Le travail de vidéo, de mappage (*mapping*) et de traçage (*tracking*) effectué pour rendre cette marionnette-écran si unique provient d'un nouveau savoir-faire : celui de la conception 3D. Dans la création du spectacle *Une tache sur l'aile du papillon*, l'équipe s'agrandit, l'image sur la scène évolue, mais l'artisanat n'est pas totalement bousculé. Les anxieux du numérique ne perdront pas connaissance en explorant ce formidable travail de l'équipe de création. Peut-être auront-ils plus de sueurs froides face à la recherche de Lucas Prioux !

MARIONNETTE VIRTUELLE

Lucas Prioux fait partie d'une génération schizophrène face au numérique. Sensible aux nouvelles façons d'interagir, aux problématiques sociales, aux changements de comportements, à la constante remise en question et à la recherche de performance, le marionnettiste s'interroge sur les conséquences de l'omniprésence du numérique dans nos vies, à l'aminçissement de la frontière entre réel et virtuel, voire à la confusion entre les deux. Pour tenter de

was developed through collaboration between Ches Panses Vertes, the Waide Somme 3D school (Amiens) and the ISM (Information Systems Modelling) laboratory at Université de Picardie Jules-Verne (Amiens). It was designed to be used to create a specific puppet character in Alain Cofino Gomez's play *Une tache sur l'aile du papillon*. In this play, a puppet is manipulated at the same time as several different kinds of soldiers' uniforms are projected onto it.

The play's synopsis explains why it was necessary to create such a complex and extraordinary object: this is the story of a psychotic boy who sees a soldier in his hallucinations. "For this child, words aren't enough to express what is generally considered to be reality. The soldier, who is very real to the child but whom his caregivers see as imagined, is constantly changing. What was needed, therefore, was to create a changing shape, a moving, tangible reality that could be manipulated by the actor-puppeteers using 3D digital objects."¹ This puppet is an attempt to portray the character in all its complexities. While it can be manipulated like a standard puppet, it is also brought to life and animated through projections of different clothing textures onto its body. It is, in a sense, classic puppetry technique: an inanimate object becomes animated. But this time, the puppet, being part of the child's imagination, is both real and virtual and continues to be perceivable on stage. This troubled perception, which is readily embraced by the audience, translates the play's duality remarkably well: the child's beliefs as contrasted with the outside world's perception.

There is no doubt that the result is innovative and that the images take us to a strange, illusory and virtual world we may find disturbing. But industry professionals won't be destabilized by the way the puppet is built and manipulated. The video, mapping and tracking work that makes this puppet-screen so unique calls for new expertise: 3D design. The creative team behind *Une tache sur l'aile du papillon* is therefore bigger and the images on stage have changed but the artistic process is not entirely disrupted. Those among us who are unnerved by digital technology won't lose their bearings when they take a closer look at the outstanding work of this creative team. They may, however, break into a cold sweat when they learn about Lucas Prioux's creative research!

VIRTUAL PUPPETRY

Lucas Prioux is part of a schizophrenic generation when it comes to digital technology. He is very attuned to the new ways in which people interact with each other, to social issues, to changes in behaviour, to the constant questioning and to the emphasis on improved performance. At the same time, he wonders about the effects of the pervasiveness of digital technology on our lives, and the narrowing boundaries – perhaps even confusion – between

¹ Extrait du dossier du spectacle *Une tache sur l'aile du papillon*

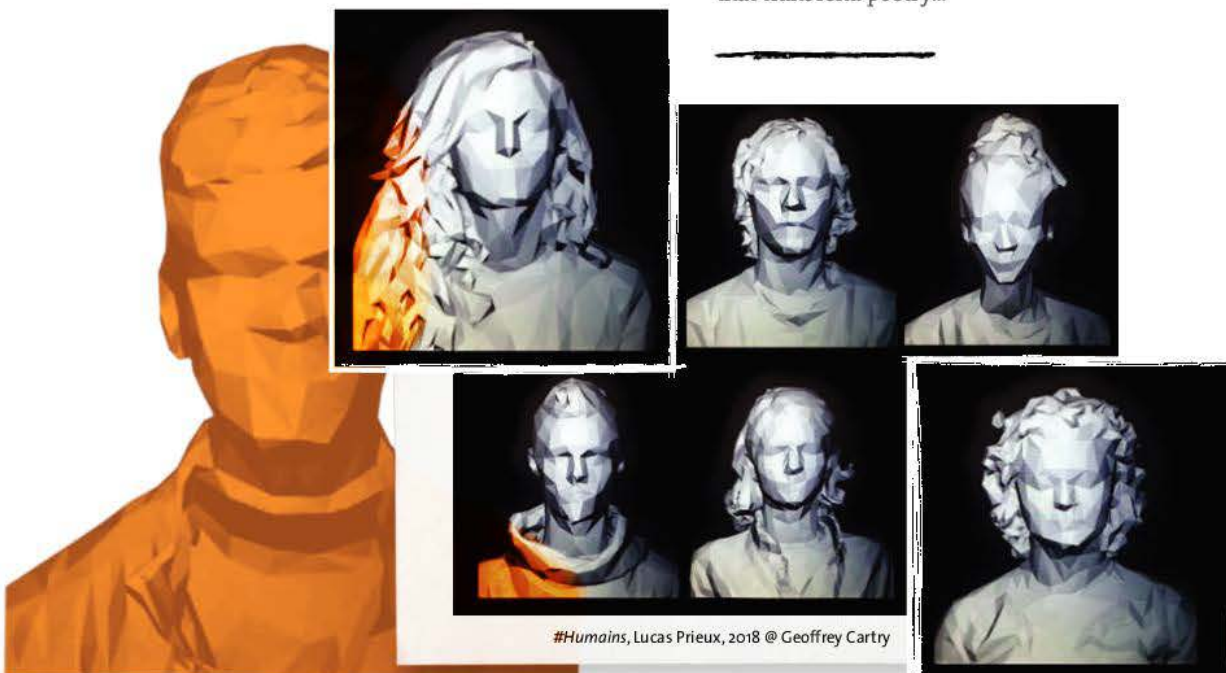
¹ Taken from the *Une tache sur l'aile du papillon*'s information sheet

répondre à ces questions, il s'est mis à l'écriture de *#Humains*, et à la conception d'une marionnette virtuelle manipulée en temps réel et ayant pour fonction de produire un langage poétique, c'est-à-dire un vocabulaire de gestes et de mots producteur d'émotions et non seulement de sens. Pour lui, il s'agit bien de manipulation de marionnette et de création artistique, même à l'aide d'une manette (*joystick*) et d'un écran. «La précision et l'absence de latence du capteur de mouvement permettent vraiment de *sentir* que l'on manipule la tête de la marionnette virtuelle, explique Lucas Prioux, quand on bouge le contrôleur, ça bouge de la même façon. Le travail avec des gâchettes ou des commandes à tirer et pousser sont des choses assez communes dans la fabrication de marionnettes articulées.» Formé à l'École supérieure nationale des arts de la marionnette de Charleville-Mézières, il connaît ses classiques et semble s'épanouir pleinement dans ce nouveau type de manipulation.

La marionnette comme le numérique reste un univers à toujours réinventer. Les recherches se poursuivent et la dramaturgie s'enrichit grâce aux expérimentations de bidouilleurs de génie. La scène théâtrale est un lieu privilégié pour outrepasser les frontières entre réalité et virtuel. Elle est l'espace où nous pouvons tout imaginer, des dérives et des ouvertures, des forces et des faiblesses, des dangers et des libertés que le numérique contient. Mais comment travailler artistiquement un outil si on ne le maîtrise pas? Comment manipuler le virtuel quand on ne sait pas comment le créer? Si la scène l'invite bien volontiers, rares sont les structures d'enseignement du théâtre à lui faire une place dans leurs programmes. Il faudrait pouvoir offrir une réflexion juste et sensible, une connaissance fine des outils qui transcendent la poésie...

what is real and what is virtual. In a bid to answer these questions, he began writing *#Humains*, and sought to create a virtual puppet that would be manipulated in real time. The puppet's role would be to produce poetic language, in other words, a mixture of gestures and words that would evoke emotions on top of meaning. In Prioux's view, this still constitutes puppet manipulation and artistic creativity, even if it does require a joystick and a screen. "Because the motion sensor is so precise and there is no lag time, you really *feel* like you are moving the virtual puppet's head," he explains. "When you move the controller a certain way, it moves the same way. Working with triggers or levers that you need to push or pull is commonplace when building articulated puppets." Trained at the École supérieure nationale des arts de la marionnette in Charleville-Mézières, Prioux knows his basics and seems to thrive in this new environment where puppets are manipulated differently.

Digital technology and puppetry arts are constantly being reinvented. Research is ongoing and dramaturgy is becoming richer thanks to these ingenious inventors. A theatre stage is the perfect place to go beyond the limits of what is real and what is virtual. There we can imagine just about anything: digital technology's excesses and possibilities, its strengths and weaknesses, as well as the dangers and freedom it affords. But how can we work artistically with a tool that we haven't yet mastered? How can we manipulate the virtual world if we don't know how to create it? Even though the stage lends itself readily to this new technology, few theatre schools have included it in their educational curricula. Balanced and thoughtful reflection on this topic is needed as well as a place where students can gain a thorough understanding of these tools that transcend poetry...



#Humains, Lucas Prioux, 2018 @ Geoffrey Carty



A young boy with dark hair, wearing a red and black jacket with paw prints and blue jeans, is sitting on a large, brown, textured puppet horse. He is looking to the left. The background is dark and indistinct.

Territoires marionnettiques

Exploring the Puppetry Scene

MARGARETA NICULESCU

UNE ARTISTE REMARQUABLE

A REMARKABLE ARTIST

Par / By Marthe Adam, marionnettiste et metteuse en scène / Puppeteer and Stage Director

Margareta Niculescu (1926-2018) est certainement une des plus remarquables personnalités du théâtre contemporain de marionnettes. Directrice de théâtre inspirée, metteuse en scène, pédagogue et éditrice, elle a fait rayonner les lieux où elle a travaillé et les gens qui l'ont entourée.

Née à Iasi, en Roumanie, Margareta fréquente les spectacles du Théâtre National de Iasi. Pendant la Deuxième guerre mondiale, alors qu'elle n'a que 14 ans, elle s'engage dans un mouvement de résistance anti-fasciste. Très tôt elle révèle un tempérament profondément engagé, déterminé, passionné de l'art.



Margareta Niculescu
© Christophe Loiseau

Margareta Niculescu (1926-2018) is undoubtedly one of the most remarkable figures in contemporary puppet theatre. An outstanding theatre company director, stage director, teacher and publisher, she put all the places and the people with whom she worked on the map.

Margareta was born in Iasi, Romania and often went to performances at the Iasi National Theatre. During the Second World War, she joined the anti-fascist resistance movement when she was only 14. She became known very early on for her deep commitment, her determination and her love of the arts.

Margareta aimed to quote Peter Drucker: « La meilleure façon de prédire l'avenir, c'est de le créer ». C'est ce qu'elle fera. Inventer, créer, construire. À partir de 1949 et jusqu'à 1986, elle a fait du Théâtre Țândărică, à Bucarest, un laboratoire de création. Elle convie des metteurs en scène, des scénographes, des artisans de plateau. Elle met l'accent sur un théâtre de répertoire et renouvelle les langages esthétiques: « Nos recherches et nos expériences participaient à cet enivrant mouvement mis en marche par les marionnettistes qui ambitionnaient le renouveau des formes, des langages expressifs et des points de vue sur la marionnette! ». *Umor pe sfori (Humour à fils)*, créée en 1954, établit sa réputation comme metteuse en scène: plus de 1000 représentations seront données en Roumanie et à l'étranger. Sa renommée se confirme avec *Mâna cu cinci degete (La Main à cinq doigts)*, premier prix au Festival international des théâtres de marionnettes de Bucarest en 1958, et avec *Cartea cu Apolodor (Le Livre d'Apollodore)*, 1963). Dans *Eu și materia moartă (Moi et la matière morte)*, 1964), elle conçoit des marionnettes composites, un assemblage entre le corps vivant du marionnettiste et la « matière morte ». Ainsi se met en place ce qui fit la spécificité du Țândărică: le non-conformisme et la distanciation métaphorique. Personnalité reconnue et respectée pour son talent et son originalité, elle crée, en 1969, la série des spectacles *Nocturnes 9^{1/2}*, offrant la scène à des artistes qui ne s'intégraient pas dans les carcans institutionnels créés par les autorités. Ainsi, le grand public peut découvrir la danse contemporaine, l'art du mime abstrait et les œuvres d'acteurs poètes.

Margareta liked to quote Peter Drucker: “The best way to predict the future is to create it.” And that’s just what she did: invent, create and build. From 1949 through 1986, she turned the Țândărică Theatre in Bucharest into a laboratory of artistic creativity where she invited stage directors, scenographers and other theatre specialists. There she focused on repertory theatre and sought to renew the aesthetics of the puppetry arts: “Our experiments and our experiences were part of the heady dynamism of a field in which puppeteers were striving for formal renewal, modernizing the expressive languages and concepts of puppetry.”¹ *Umor pe sfori (Humour on Strings)*, created in 1954, established her reputation as a stage director: the show was performed over 1,000 times in Romania and around the world. Her two subsequent productions confirmed her growing renown: *Mâna cu cinci degete (The Hand with Five Fingers)*, winner of the Gold Medal at the International Festival of Puppet Theatres held in Bucharest in 1958, and *Cartea cu Apolodor (The Book of Apollodoros)*, 1963). In *Eu și materia moartă (Me and the Inanimate Matter)*, 1964), she used composite figures, incorporating the bodies of live puppeteers and “inanimate matter”. Thus began what was to become the Țândărică trademark: nonconformity and metaphorical expression. A well-known personality respected for her talent and originality, Margareta then created the *Nocturne 9^{1/2}* series in 1969, which gave artists who didn't fit into the authorities' rigid institutional norms the opportunity to perform. In this way, audiences were introduced to modern dance, abstract mime and the works of actor-poets.

Voulant favoriser l'émergence d'une nouvelle génération de marionnettistes, Margareta Niculescu crée un studio de formation attaché à son théâtre. Le programme est une synthèse entre l'art de l'acteur – enseignement dispensé par des professeurs invités venant de l'Institut d'Art Théâtral et Cinématographique de Bucarest – et l'art du marionnettiste. Le Tândărică accueille des artistes en formation venus du monde entier et sa directrice développe une véritable passion pour l'enseignement, qu'elle imaginera toujours comme une activité créative.

L'INSTITUT INTERNATIONAL DE LA MARIONNETTE ET L'ESNAM

En 1981, avec Jacques Félix, Margareta Niculescu fonde l'Institut international de la marionnette à Charleville-Mézières, en France, dont elle sera la directrice jusqu'en 2002. Elle organise des stages d'été, des conférences et invite des artistes marquants comme Jim Henson, Tadeusz Kantor, Joseph Svoboda, Ariane Mnouchkine, Guy-Claude François. Charleville devient un grand centre de la marionnette, un point de rencontre mondialement connu, une pépinière d'artistes. Toujours persuadée de la nécessité d'un enseignement à long terme, elle crée en 1987 l'École nationale supérieure des arts de la marionnette (ESNAM), première et seule structure d'enseignement supérieur de la marionnette en France. Ancrée au sein de l'Institut international de la marionnette, l'école forme avec lui un ensemble unique au monde.

Créer des projets originaux et uniques est chez elle une véritable passion. Sur son impulsion, en collaboration avec les éditions l'Entretemps, l'Institut met en place la remarquable revue thématique *Puck*. Margareta travaille à la publication des œuvres d'historiens et de chercheurs des arts de la marionnette et du théâtre comme Didier Plassard, Henryk Jurkowski et Annie Gilles, entre autres.

Entre 1950 et 2004, elle est l'une des figures majeures de l'UNIMA. Sur sa proposition, l'UNIMA a fondé, en 1976, la Commission internationale pour la formation professionnelle, qu'elle a présidé jusqu'en 2000. Membre du comité exécutif, elle devient présidente de l'organisation en 2000, puis présidente d'honneur en 2004.

Artiste passionnée, éminente pédagogue, Margareta Niculescu a contribué par son travail inlassable à renouveler profondément les arts de la marionnette, leur pratique et leur perception par le public. Elle demeure une inspiratrice pour les membres de l'UNIMA, un mentor chevronné, une artiste exemplaire, une femme inoubliable.

In an effort to help form a new generation of puppeteers, Margareta Niculescu founded a training studio next to her theatre. The program combined the art of acting—taught by guest professors from the Institute of Theatre and Film Art in Bucharest—and puppetry arts. Tândărică welcomed artists-in-training from around the world and Margareta developed a real passion for teaching, which she considered a creative activity throughout her life.

THE INSTITUT INTERNATIONAL DE LA MARIONNETTE AND THE ESNAM

In 1981, Margareta Niculescu and Jacques Félix cofounded the Institut international de la marionnette in Charleville-Mézières, France, which she headed until 2002. She organized summer internships and workshops and welcomed well-known artists such as

Jim Henson, Tadeusz Kantor, Joseph Svoboda, Ariane Mnouchkine and Guy-Claude François. Charleville became an important centre for puppetry, a world-renowned meeting place, an incubator for budding artists. Convinced that there was a need for longer and more in-depth training, she went on to create the

École nationale supérieure des arts de la marionnette (ESNAM) in 1987, the first and only higher education program in puppetry arts in France. The school is an integral part of the IIM, and together the school and the institute form a unique teaching environment unlike anything else in the world.

Creating original and unique projects was a true passion for Margareta. She was instrumental in founding the extraordinary puppet theatre magazine *Puck*, in collaboration with l'Entretemps publishers. Margareta was also involved in publishing works by puppetry and theatre historians and researchers such as Didier Plassard, Henryk Jurkowski and Annie Gilles, to name a few.

Between 1950 and 2004, she was a key figure within UNIMA. At her suggestion, UNIMA established the International Commission for Professional Training in 1976, which she chaired until 2000. After first serving on the organization's Executive Committee, she became President in 2000, and then President Emeritus in 2004.

Margareta Niculescu was an impassioned artist and a distinguished teacher whose tireless work helped give new life to puppetry arts, to their practice and to the public perception of the art form. She remains an inspiration for all UNIMA members, an accomplished mentor, a brilliant artist and a truly unforgettable woman.

¹ Margareta Niculescu, *Sur le chemin de l'expérimentation*, dans *Passeurs et complices/Passing It On*. Coédition l'Entretemps et l'Institut international de la marionnette, édition bilingue, 2009

¹ Margareta Niculescu, *On the path of experimentation*, in *Passeurs et complices/Passing It On*. Published by the Institut international de la marionnette and l'Entretemps, bilingual edition, 2009



L'Armoire, Théâtre de l'Avant-Pays, 2005 © Suzane O'Neill
Sur la photo / Pictured : Dominic Anctil, Isabelle Lamontagne

LE PARCOURS DU THÉÂTRE DE L'AVANT-PAYS

THÉÂTRE DE L'AVANT-PAYS' JOURNEY

Par / By Isabelle Chrétien, conceptrice et fabricante de marionnettes / Puppet Designer and Builder

Après 43 ans d'existence, le Théâtre de l'Avant-Pays a fermé ses portes à la fin de la saison 2018-2019. Toutefois, quelque chose de son essence subsiste puisque sa dernière création, *Fils de quoi?* poursuit son parcours, portée par un collectif formé d'une partie de ses créateurs.

À travers les décennies, le Théâtre de l'Avant-Pays a su insuffler, partager et transmettre l'amour du théâtre jeune public, de l'art de la marionnette et de la création par ses nombreuses productions qui ont marqué l'imaginaire des jeunes... et des moins jeunes ! Le Théâtre de l'Avant-Pays, c'est un parcours artistique singulier et collaboratif, profondément ancré dans le cœur de la compagnie, ainsi qu'un engagement à soutenir et accueillir de jeunes artistes.

After 43 years, Théâtre de l'Avant-Pays closed shop at the end of the 2018-2019 season. But a part of its soul lives on since its last production, *Fils de quoi?*, continues to tour thanks to a collective made up of several of the company's founders.

For decades, Théâtre de l'Avant-Pays instilled, shared and conveyed its love of theatre for young audiences, puppet theatre and creation through its many productions that have stirred the imaginations of so many young people... and the young at heart! Théâtre de l'Avant-Pays lived a unique artistic journey, marked by a collaborative spirit that was at the heart of the company as well as a commitment to support and welcome young artists. Throughout its history, Théâtre de l'Avant-Pays managed to strike a balance between loyalty to

Mémoire de Lou, Théâtre de l'Avant-Pays, 2015 @ Yves-Martin Allard
Sur la photo / Pictured: Zach Fraser, Éloi Cousineau (caché / hidden), Karine St-Arnaud



En effet, tout au long de son existence, le Théâtre de l'Avant-Pays a réussi à créer un équilibre entre la fidélité à d'anciens créateurs et l'intégration de nouveaux artistes. Cette ouverture n'est probablement pas sans rapport avec le fait que Michel Fréchette, un des fondateurs de la compagnie, a enseigné la marionnette à l'Université du Québec à Montréal pendant 34 années et a contribué à la création du Diplôme d'études supérieures spécialisées en théâtre de marionnettes contemporain.

C'est dans le foisonnement des années 1970, qui a donné naissance au Québec à de nombreuses compagnies marquantes, que le Théâtre de l'Avant-Pays a vu le jour, fondé en 1976 par Diane Bouchard, Michel Fréchette, Francine Lachance, Michel P. Ranger et Johanne Rodrigue. Une autre collaboratrice importante, Francine Pinard, s'est jointe à l'équipe en 1979 en tant que directrice des communications. Depuis les débuts modestes au domicile de Michel Fréchette jusqu'aux locaux sur la rue Sherbrooke Ouest à Montréal, le Théâtre de l'Avant-Pays a désiré interroger à travers ses spectacles les spécificités et le caractère multiforme de la marionnette, dans des productions dédiées notamment au jeune public. La recherche effectuée au sein de la compagnie a contribué à développer une dramaturgie propre au théâtre de marionnettes, à nourrir la réflexion sur la relation entre marionnette et interprète, ainsi qu'à explorer les diverses formes marionnettiques et leurs possibilités évocatrices. En interrogeant diverses pratiques, en les confrontant d'une production à l'autre, L'Avant-Pays a su se renouveler, s'adapter et se réinventer tout en contribuant à la présentation d'un théâtre novateur et accessible. La direction de la compagnie a toujours su favoriser une grande synergie entre les équipes de création et les nombreux artisans, artistes, concepteurs et conceptrices qui ont participé aux productions de la compagnie. De ces collaborations fructueuses, mentionnons les magnifiques marionnettes de Patrick Martel qui ont marqué pendant plusieurs années l'esthétique de L'Avant-Pays, tout en donnant vie aux textes de Pascal Brullemans, Louis-Dominique Lavigne, Joël da Silva, Pascale Rafie...

Les dernières années de la compagnie sont imprégnées d'un souffle nouveau: en 2013, pour la première fois, un spectacle à petite jauge est proposé aux enfants de 2 à 4 ans, *Contes pour les enfants de 1000 jours*, de Julie-Anne Ranger-Beauregard. En 2014, le prix Roseq/RIDEAU, remis par deux réseaux de diffuseurs québécois, récompense le spectacle *Ma mère est un poisson rouge*, écrit et mis en scène par Marie-Christine Lê-Huu, nouvelle directrice artistique de la compagnie. Le lancement de la 40^e saison, en 2015, est souligné par l'exposition *Marionnettes et imaginaire* qui retrace le parcours artistique de la compagnie en présentant près de 70 marionnettes issues des productions phares. En 2016 est créée *Mémoire de Lou*, dans une mise en scène de Patrick Martel.

long-time collaborators and inclusion of new artists. This open-mindedness probably had something to do with the fact that one of the company's founders, Michel Fréchette, taught puppetry for 34 years at the University of Quebec at Montreal and helped created the Diplôme d'études supérieures spécialisées en théâtre de marionnettes contemporain (DESS-Graduate diploma in contemporary puppet theatre).

Théâtre de l'Avant-Pays was founded in 1976 by Diane Bouchard, Michel Fréchette, Francine Lachance, Michel P. Ranger and Johanne Rodrigue during the artistic boom of the 1970s, when many outstanding companies were formed in Québec. Francine Pinard, another key collaborator, joined the team as Director of Communications in 1979. Right from its modest beginnings at Michel Fréchette's home and on into its office on Sherbrooke Street West, Théâtre de l'Avant-Pays sought to explore puppetry's distinguishing features and multifaceted nature in its productions geared, for the most part, to young audiences. Through its research, the company helped to develop puppet theatre's unique dramaturgy, provided insights on the relationship between the puppet and the performer, and explored puppetry's many and diverse forms and evocative powers. Through questioning many practices and tackling them in their various productions, L'Avant-Pays showed that it was able to renew, adapt and reinvent itself, while staging novel and accessible theatre. The company's directors always endeavoured to build synergy between creative teams and the many craftspeople, artists and designers involved in the company's productions. Several fruitful collaborations resulted, including Patrick Martel's magnificent puppets, which characterized the company's signature aesthetic for many years and brought to life the words of playwrights Pascal Brullemans, Louis-Dominique Lavigne, Joël da Silva, Pascale Rafie...

The company's final years were marked by renewed vigour: In 2013, for the very first time, the company produced a show for a small audience of children 2-4 years old, *Contes pour les enfants de 1000 jours*, by Julie-Anne Ranger-Beauregard. The 2014 Roseq/RIDEAU prize, awarded by two Québec networks of presenters, was given to *Ma mère est un poisson rouge*, written and directed by Marie-Christine Lê-Huu, the company's new artistic director. The launch of the 40th season in 2015 was highlighted by the *Marionnettes et imaginaire* exhibition that traced the company's history through the display of some 70 puppets from its flagship productions. *Mémoire de Lou*, directed by Patrick Martel, was staged in 2016.

À son arrivée à la direction artistique de la compagnie, en 2014, dans un désir de poursuivre sur les traces de recherche et de réactualisation dont la compagnie se revendiquait déjà à sa fondation, Marie-Christine Lê-Huu a choisi d'étendre son territoire de création en y incluant notamment le théâtre de matière et le théâtre d'objets. Dans cette démarche, la marionnette n'est pas uniquement un axe spécifique de la pratique théâtrale, mais un lieu d'évocation, un espace symbolique à travers lequel le sens est appelé à se déployer. C'est dans cette optique qu'elle a poursuivi le travail au Théâtre de l'Avant-Pays jusqu'à sa toute dernière création.

De 1976 à 2019, le Théâtre de l'Avant-Pays a donné plus de 4 000 représentations et rejoint au-delà de 820 000 spectateurs. La compagnie a su laisser sa marque dans le cœur de ses publics, petits et grands, mais aussi dans le cœur des artistes, des artisans et artisanes du milieu de la marionnette.

When she became the company's artistic director in 2014, Marie-Christine Lê-Huu sought to continue the Avant-Pays tradition of fostering research and renewal it had pursued since its founding. So she decided to explore new creative territory by integrating theatre of matter as well as object theatre into the company's productions. Within this approach, puppetry is not solely a specific form within the broader theatrical experience, but rather a symbolic and evocative time and space of its own, where meaning can be fully expressed. And with this in mind, she maintained the Théâtre de l'Avant-Pays spirit through to its very last creation.

Between 1976 and 2019, Théâtre de l'Avant-Pays performed more than 4,000 shows, before a combined audience of over 820,000.

The company has left an indelible mark not only on its young and older audiences, but also on artists and craftspeople from the entire puppeteering community.

Fils de quoi ?, Théâtre de l'Avant-Pays, 2018
© Paul-Patrick Charbonneau
Sur la photo / Pictured :
Sasha Samar





L'UNIMA: CÉLÉBRER LE PASSÉ EN SE TOURNANT VERS L'AVENIR

UNIMA: CELEBRATING THE PAST WITH AN EYE ON THE FUTURE

Par / By Sabrina Baran, conseillère UNIMA-CANADA pour le Québec / UNIMA-CANADA councillor for Québec

L'Union internationale de la marionnette (UNIMA) joue un rôle majeur dans le développement des arts de la marionnette et pour ceux qui s'y dédient. Cette grande organisation non gouvernementale associée à l'UNESCO célèbre en 2019 ses 90 ans! C'est un peu l'ONU de la marionnette: une centaine de pays y sont représentés par leurs conseillers et conseillères qui se rencontrent et travaillent ensemble à faire avancer la cause des arts de la marionnette à travers le monde. Voici quelques réalisations récentes et quelques événements soulignant les 90 ans de cette belle organisation.

LA WEPA: UNE ENCYCLOPÉDIE EN LIGNE

En septembre 2017, au Festival mondial des théâtres de marionnettes à Charleville-Mézières fut lancée la version Web de l'Encyclopédie mondiale des arts de la marionnette, la WEPA (World Encyclopedia of Puppetry Arts), en présence de nombreuses personnalités de la communauté internationale des marionnettistes. Représentant 40 ans de travail acharné, elle a mobilisé plus de 250 auteurs qui ont rédigé 1300 articles traduits dans les trois langues officielles de l'UNIMA, soit le français, l'anglais et l'espagnol. On y retrouve des informations sur les différentes techniques existantes en marionnettes et sur les marionnettistes qui ont marqué l'histoire. On y dresse un fabuleux portrait historique mondial des arts de la marionnette. Un petit bijou très agréable à consulter! wepa.unima.org/fr/

LE CONSEIL DE L'UNIMA

En mai 2018, lors du Festival FIDENA à Bochum en Allemagne, s'est tenu le Conseil de l'UNIMA, une rencontre ayant lieu tous les quatre ans, entre les Congrès de l'UNIMA. Elle permet aux conseillers des différents pays de se réunir et de faire le point sur le travail des centres nationaux et des commissions. Une place importante a été accordée à la révision du mode de fonctionnement de l'organisation et aux grands projets futurs.

The Union international de la marionnette (UNIMA) plays a major role in the development of puppetry arts and in the lives of the practice's dedicated artists. This important non-governmental organization is affiliated with UNESCO and is celebrating its 90th anniversary in 2019! It's a bit like the UN of puppetry: one hundred or so countries are represented by their councillors who meet and work together to advance the cause of puppetry arts around the world. Here are some recent achievements and events that highlight this great organization's 90th birthday.

THE WEPA: AN ONLINE ENCYCLOPEDIA

In September 2017, UNIMA launched the Web version of the World Encyclopedia of Puppetry Arts (WEPA) at the World Festival of Puppet Theatres in Charleville-Mézières. Puppeteers from around the world were on hand to celebrate. The WEPA is the result of 40 years of hard work and mobilized more than 250 writers who penned 1,300 articles that were then translated into UNIMA's three official languages: French, English and Spanish. It contains information about various puppetry techniques and puppeteers who have made history. It provides a fabulous historical portrait of puppetry around the world. A wonderful little gem and a pleasure to browse! wepa.unima.org/en/

UNIMA COUNCIL MEETING

In May 2018, during the FIDENA Festival in Bochum, Germany, UNIMA held its Council meeting. This meeting is held every four years, between UNIMA Congresses. Councillors from different countries get together and review work done by both national centres and commissions. Renewal of the organization's operating procedures and future major projects were key topics discussed.

LA RENCONTRE INTERNATIONALE SUR LA FORMATION AUX ARTS DE LA MARIONNETTE

La Commission de la Formation professionnelle de l'UNIMA Internationale a organisé la troisième Rencontre internationale sur la formation aux arts de la marionnette intitulée « Mise en scène et diversité des processus de création théâtrale dans le théâtre de marionnettes contemporain ». La Rencontre s'est déroulée en mai 2019, à Florianópolis, au Brésil. Marthe Adam, conseillère canadienne impliquée dans l'élaboration de l'événement, y représentait le Québec et le Canada par vidéoconférence.

L'EXPOSITION 90^e ANNIVERSAIRE

Sous la direction de Christina Grazioli, professeure d'histoire du théâtre et des arts de la scène à l'Université de Padoue (Italie), une grande exposition est en cours de réalisation. Elle retrace l'histoire de la marionnette à travers celle de l'UNIMA. Plusieurs musées européens de la marionnette sont mis à contribution et le Canada y sera aussi représenté. L'exposition sera inaugurée en France puis elle se promènera dans certains pays membres de l'UNIMA.

UN PROJET DE CRÉATION X 4

Un autre grand projet rassembleur, organisé dans le cadre des 90 ans de l'UNIMA, s'adresse aux jeunes créateurs. Après un premier appel à scénario lancé mondialement, un jury international a désigné Marcos Nicolaiewsky, du Brésil, comme premier lauréat du Prix UNIMA des jeunes auteurs. Son texte *Customs* sera monté en quatre spectacles différents, sur quatre continents. Ces créations seront présentées à l'occasion du prochain Congrès de l'UNIMA, à Bali en 2020.

UNE CÉLÉBRATION À PRAGUE

En juin 2019, lors de la Quadriennale de Prague, ville qui a vu naître l'UNIMA en 1929, s'est tenue une conférence internationale sur « Le rôle de l'UNIMA dans la reconnaissance, le développement et l'importance des arts de la marionnettes au 20^e siècle et sa vision pour le 21^e siècle ». Une exposition sur la marionnette tchèque et l'UNIMA était également inaugurée à cette occasion.

Pour découvrir les nouvelles et actualités du monde de la marionnette : unima.org

INTERNATIONAL CONFERENCE ON TRAINING IN THE ART OF PUPPETRY

The UNIMA International Professional Training Commission held its Third International Conference on Training in the Arts of Puppetry in May 2019. This edition's theme was "Staging and the diversity of the creative processes in contemporary puppet theatre". The conference took place in the Brazilian city of Florianópolis. Canadian councillor Marthe Adam helped plan the event and represented Québec and Canada via videoconference.

90TH ANNIVERSARY EXHIBIT

Under the direction of Christina Grazioli, history of theatre and performing arts professor at the University of Padova (Italy), a major exhibit is in the works. The exhibit will chronicle the history of puppetry through UNIMA's own history. Several European puppet museums are involved in the project and Canada will also be represented. The exhibit will be launched in France and will then travel to a number of member countries.

A CREATIVE PROJECT X 4

Another great unifying project, organized as part of UNIMA's 90th anniversary celebrations, is aimed at young creators. After a first, worldwide call for scenarios, an international jury selected Nicolaiewsky Marcos from Brazil as the winner of the first UNIMA Young Authors Award. His play, *Customs*, will be staged in four different shows and on four continents. The shows will be performed at the next UNIMA Congress, in Bali, in 2020.

CELEBRATING IN PRAGUE

In June 2019, at the Prague Quadrennial, in the city where UNIMA was founded back in 1929, an international conference was held on "The Role of UNIMA in the Recognition, Development and Importance of Puppetry in the 20th Century and its Visions for the 21st Century". An exhibit showcasing Czech puppetry and UNIMA's history was also inaugurated on this occasion.

For more news and events from the world of puppetry, visit unima.org



Conseil de l'UNIMA, Festival Fidena à Bochum (Allemagne) /
UNIMA Council meeting, FIDENA Festival, Bochum (Germany)
© Simon Baucks



Regards d'artistes

Through the Artist's Lens

« QUAND ON PREND LA PEINE DE DÉCOUVRIR LES FICELLES, ON SE SENT MOINS MARIONNETTE... »

“WHEN WE TAKE THE TIME TO DISCOVER THE STRINGS, WE FEEL LESS LIKE A PUPPET.”

– Robert Blondin



LA QUESTION, LA MATIÈRE ET L'OUTIL

THE QUESTION, THE MATERIAL AND THE TOOL

Par / By Julie Desrosiers, marionnettiste / Puppeteer

Au départ, je n'avais pas d'attirance particulière pour la marionnette. Encore maintenant, je suis gênée quand je dis aux gens que je suis marionnettiste. C'est comme si je leur disais : « Moi, mon métier, c'est de jouer avec des *Barbie* ». Je vois leur regard plein de perplexité, de malaise et d'amusement. Je peux entendre leurs préjugés avant même qu'ils n'ouvrent la bouche. Ils me font des mimiques ridicules et je leur dis vite : « Non, ce n'est pas ce que vous pensez... » Je sais qu'ils ont en tête l'image d'une marionnette ringarde, faite avec des matériaux ou par des bricoleurs qui laissent peu de chance à une esthétique recherchée. La fameuse marionnette qui fait rire les enfants, qui est colorée, légère et peu subtile.

Je suis pourtant allée vers la marionnette. Parce que : « Y a-t-il quelque chose que la marionnette ne peut pas faire ?... Non (j'y repense)... Ben non ». La marionnette peut dépasser tous les préjugés. Elle est malléable et vaste. Avec elle, tout est permis. Assez vite, dans ma relation à la marionnette, je me suis retrouvée en France, à explorer le bunraku avec un Japonais qui avait rejeté la technique traditionnelle ; à travailler avec un chorégraphe à confronter la marionnette à d'autres formes d'art ; à chercher avec différents artistes comment aborder la marionnette. Pour fouiller, creuser, virer à l'envers, voir plus large...

I wasn't especially drawn to puppetry at the start. Even now, I am a bit embarrassed when I tell people that I am a puppeteer. It's as if I am saying: "My job is playing with Barbies." I can tell just by looking at them that they are a bit confused, uncomfortable and amused. I can hear their misconceptions even before they open their mouths. They make some ridiculous facial expression and I say right away: "No, it's not what you think..." I know that they're thinking of a kitsch, homemade puppet made out of scrap material that isn't much to look at. The proverbial puppet that makes kids laugh: colourful, playful and totally lacking any nuance.

And yet I was drawn to puppetry. Why? Because: "Is there anything puppets can't do?... No." (I think again)... "No, I really can't think of anything". Puppetry can go beyond any preconceived notion. It is malleable and all-embracing. You can do anything you want with puppets. When I first started in this field, I went to France where I learned about Bunraku with a Japanese man who had rejected traditional techniques; where I worked with a choreographer who integrated puppets into other art forms; and where I worked with other artists to explore different approaches to puppetry. To search, dig further, turn everything inside out, gain a broader vision...

Projet Dissection,
Julie Desrosiers, 2018
© Julie Desrosiers



Maintenant, je joue avec la marionnette comme une gamine vide ses peluches, coupe les cheveux de ses poupées, fait flamber ses GI Joe, accroche des ballons d'hélium à la queue de son chat. Pas par cruauté, mais par curiosité, pour voir, observer, découvrir... Pour la sortir des contextes habituels, la démantibuler, la disséquer, lui faire faire des choses inattendues, pour élargir sa définition...

Entre temps, bien sûr, je me suis quand même laissée toucher par la marionnette pour enfants, la rigolote, la populaire, la conventionnelle ou même celle de mauvais goût. Que la marionnette attire ou rebute, c'est que sous des airs parfois anodins, elle reflète toujours certaines profondeurs de l'humanité.

LA MARIONNETTE, SOURCE INÉPUISABLE DE QUESTIONS

La question, c'est la base de ma création. Je peux tapisser des murs de questions sur un thème, une matière, un élément... C'est quoi une marionnette? Comment ça fait, comment c'est fait? Qui ou qu'est-ce qui la manipule? Peut-elle exister sans dramaturgie, comme une musique, comme un tableau, comme une traversée dans la tempête? Déjà, la marionnette et sa définition même génèrent des questions exponentielles. Comme la marionnette a un rapport direct au vivant, les questions qui se posent sont un miroir de l'humanité, de notre relation avec l'univers et même avec l'au-delà. Par exemple, les chamans et les religieux sont, à différents niveaux, d'incroyables marionnettistes. Par la charge symbolique, énergétique ou spirituelle donnée ou prise à des objets ou à des matières, ils parviennent à mettre du sens dans l'inexplicable et le plus grand que soi. Les uns peuvent guérir, guider, conseiller, d'autres peuvent manipuler des peuples entiers.

La marionnette nous fait réfléchir sur notre univers intime et collectif. Elle est un fabuleux outil de transmission de vérités et de valeurs humaines... Elle pose des questions, offre des pistes, révèle, accompagne, fait vivre des expériences. C'est une thérapeute sans censure, elle peut tout entendre. Pour moi, elle est l'outil de performance avec lequel je peux explorer, observer, mesurer des états d'être et d'empathie, les relations entre le corps et l'esprit, les phénomènes psychosomatiques, les relations écologiques et le langage sensible entre humain et non humain...

LA MARIONNETTE, UNE MATIÈRE BRUTE OU INFINIMENT COMPLEXE

La marionnette, c'est ce qui n'est pas humain (quoique), mais qu'on doit aussi apprendre à écouter. C'est l'environnement, une matière, un objet, une machine, une organisation. Elle est un personnage, elle est morte, animée ou ressuscitée: c'est un thème, un sujet, une idée, une représentation, une métaphore, un canevas, un réservoir, une roche formée pendant des milliards d'années, un arbre qui communique... Elle est aussi une expérience, une sensation, un sentiment. Elle peut être manipulée par des mains, par des pieds,

Now I play with puppets like a little kid who pulls the stuffing out of her stuffed animals, cuts her doll's hair, throws her GI Joes into a fire, ties helium balloons to her cat's tail. Not to be mean, but rather out of curiosity to see, observe, discover... I want to take puppetry out of its usual space, pull it apart, dissect it and make it do things we don't expect it to do so we can broaden its definition...

Of course, even as I'm doing this, children's puppet theatre still holds a sweet spot in my heart, be it comical, popular, conventional or even tacky. Whether puppetry draws you in or puts you off, underneath its seemingly innocuous surface it portrays the depth of human nature.

PUPPETRY: AN INEXHAUSTIBLE SOURCE OF QUESTIONS

Questions form the basis of my creative process. Sometimes my walls are plastered with questions on a specific theme, a type of matter, an element... What is a puppet? How does it work? What is it made of? Who or what manipulates it? Can it exist without dramaturgy, like music or a painting or navigating through a storm? The mere notion of puppetry and how we define it generate a cascade of questions. Given that puppetry has a direct link with the living, the questions we ask are a mirror of humanity, of our relationship with the universe and far beyond. Shamans and clerics, for example, are amazing puppeteers, to varying degrees. Using powerful symbolism, energy and spirituality they give to or find in objects or other material, they give meaning to the inexplicable and to things that are larger than ourselves. Some can heal and provide guidance and advice while others are able to manipulate entire nations.

Puppetry makes us reflect on our private and collective worlds. It is a wonderful tool to express human truths and values... It asks questions, gives us food for thought, is meaningful, guides us and provides us with the opportunity to live different experiences. It is an uninhibited therapist that is willing to hear everything. It is the performance tool I use to explore and observe, to measure our capacity to be and to empathize, to examine psychosomatic phenomena and the relationship between body and soul, as well as our relationship with the environment and how humans and non-humans communicate...

PUPPETS: RAW OR INCREDIBLY COMPLEX MATERIAL

Puppetry includes all that is not human (however...) and that we also need to learn to listen to. Puppets are the environment, matter, objects, machines, organizations. They are characters that may be dead, animated or resuscitated. They are themes, topics, ideas, representations, metaphors, canvases, reservoirs, rocks formed over billions of years, talking trees... They are also experiences, perceptions, feelings. They can be manipulated by hands, feet, time, fire, weather, thought, the use of space, rhythms, misconceptions,





Entre 2, Julie Desrosiers, 2005 © Christophe Loiseau

par le temps, par le feu, par la météo, par la pensée, par l'organisation dans l'espace, par le rythme, par les préjugés, par le corps, par la langue, par les mots, par la lumière, par l'humidité, par un animal, par la projection... La marionnette est dans le tango, le butô, le mime, la politique, la psychologie, l'agriculture. Elle est un instrument de musique, un camion, un langage, une balle qui flotte, un ciel... Elle porte en elle tout le nécessaire à la création et la création porte une marionnette en elle...

En fin de compte, j'ai maintenant une attirance peut-être bien particulière pour la marionnette...

Artiste établie à Montréal, Julie Desrosiers est issue des arts visuels et de la scénographie. Elle conçoit, fabrique et manipule des univers visuels avec un souci de recherche et de rencontres entre différentes formes d'art, d'objets, de manipulations et de représentations.

bodies, language, words, light, humidity, animals, projections... Puppets are in tango, butoh, mime, politics, psychology, agriculture. They are musical instruments, trucks, languages, a floating ball, the sky... Puppetry and the creative process are intertwined: each is found within the other...

At the end of the day, I guess I am now drawn to puppetry, but in a most peculiar way...

Julie Desrosiers is a Montréal-based artist with a visual arts and scenography background. She designs, constructs and manipulates visual worlds to further her artistic research and provoke encounters between various art forms, objects and manipulations.

LE LENT BOUGÉ DES CHOSES-OBJETS

THE SLOW MOVEMENT OF OBJECT-THINGS

Par / By Daniel Danis, auteur de théâtre, concepteur d'espaces et d'objets et metteur en scène /
Playwright, Object and Space Designer, and Stage Director

Je me rends à l'évidence que le mot « marionnette » n'a pas d'écho en mon esprit émotionnel. En revanche, elle est incorporée partout dans mon être, la chose-objet.

L'art est venu à moi par le sacré. Sans la matière, le sacré demeure muet. La matérialité de la chose pensée devient l'objet de ma réflexion au sujet de mon passage sur terre. Des atomes constituant mon corps ou de ceux d'une statue de pierre, nous sommes frères éternels.

L'objet usé, la chose oubliée, la chose-objet délaissée est porteuse d'une présence qui se remet en vie dès qu'elle est rejouée. Faire, c'est refaire; jouer c'est rejouer le monde. Souvent l'objet est « l'objet » d'une transaction narrative qui joue dans la résolution de nœuds émotionnels.

L'objet neuf, tout nouveau, fraîchement pensé, venu de loin depuis l'univers antérieur, est tout aussi porteur de ses signes-formes, de ses couleurs, de son poids, de son affordance.

L'objet est à la fois matière et pensée. L'objet de mon travail est les objets de mon enfance.

Dénouer. Ce jeu extraordinaire entre pensée, conscience au monde, langage et matière. Je suis agi par l'objet qui fabrique l'espace autour de mon corps.

À supposer que la mort est à l'origine de notre conscience, pour dire que la disparition d'un corps que l'on a vu bouger, rire, pleurer, crier, aimer, n'est plus là. La tête, dans ce qu'il y a d'organique, ne peut se résoudre à sa perte, à son invisibilité. Ma mère est souvent revenue me voir après sa mort, se blottir comme une enfant dans mes bras, vivants.

Mon grand-père, fermier, avait l'habitude de mettre à l'arrière de sa grange les objets qui ne servaient plus à rien. Idem pour les machines qu'il jetait dans la coulée au bout du terrain. J'allais les observer, intrigué par l'habitation des insectes, leur monde tout petit dans l'ancien monde, disparu aujourd'hui. La vie présente des fourmis,

Let's face it: the word "puppet" doesn't resonate with me emotionally. On the other hand, I feel the object-thing everywhere within myself.

Art came to me by way of the sacred. Without matter, the sacred remains silent. The materiality of thought is the object of my reflection about my time on earth. The atoms that make up my body and those of a stone statue... We are eternal brothers.

The worn-out object, the forgotten thing, the forsaken object-thing, carries a presence that comes to life as soon as it performs once again. To do is to redo; to put on a show is to perform the world. Oftentimes, the object is the "object" of a narrative transaction that plays a role in the untangling of emotional knots.

The brand-new object, freshly imagined, coming from as far away as the previous universe, also has its very own *sign-forms*, colours, weight and affordance.

The object is both matter and thought. The objects of my childhood are the object of my work.

Resolution. An extraordinary game between thought, conscience of the world, language and matter. I am spurred on by the object that creates the space around my body.

Let's suppose that death is at the origin of our consciousness, a way of alerting us of a disappearance, telling us that a body that we once saw moving, laughing, crying, shouting, loving is no longer there. The head, in its organic state of being, can't bring itself to accept this loss, this invisibility. My mother often came back to see me after her death, snuggling like a child in my (living) arms.

My grandfather, a farmer, used to put things that were no longer useful behind his barn. Likewise for the machines he threw into the ravine at the end of the field. I used to go look at them, intrigued by the homes created by insects, their tiny world within the old



des mouches et du soleil chaud qui rendaient les bouts de métal ou de bois pas très touchables. Aussi, il y a toujours le silence des objets dans l'hiver, la neige.

Mon grand-père était un brin d'herbe dans une hallucination passée. Il me parlait. La correspondance entre les êtres et leur forme se métamorphose, est-ce la même chose pour les objets ?

Tout est animé pour moi. Par la pensée, par le réel, par l'au-delà du réel. La vie apparaît en bougeant. Le mouvement. Tout objet entraîne ses verbes, ses actions. En cela, dès sa naissance, il porte déjà une mémoire à parfaire.

Les choses m'appellent pour être pensées par elles. Dans mes textes. Dans mon travail d'art visuel.

De la pensée à l'agir, du sentiment intérieur à l'émergence d'une forme, je m'expérimente par l'objet, dans ce rapport magnifique entre le rêve et le concret, entre l'imaginaire et le réel.

Prendre conscience que je vis sur terre doit passer par le concret. Mon corps est une architecture pensée, ma pensée est une fabrique de mon cœur. Les mains qui fabriquent un objet qui se transforme d'un geste à l'autre, concrétisent en mon esprit la vraie mesure du réel en le magnifiant dans un concret concret.

J'avais fait ce rêve dans lequel je me rendais compte que je vivais un rêve lucide : je ramassais du gravier de calcaire dans mes mains et je me disais en rêvant, ce que je touche c'est concret, je ressentais tout, l'air, les odeurs, la vision du jour. Je touchais au concret par le rêve.

Je passe par le rêve pour comprendre le réel, l'un des chemins initiatiques, pour saisir l'énigmatique relation que j'ai avec la matière, l'espace et les mots.

Je me suis vu agir en rêve en tant qu'artiste en arts visuels. J'ai fait des œuvres la nuit, dessiné l'objet, donné la description pour ne pas oublier. Je cherche maintenant à les réaliser... en atelier. L'atelier, c'est un coffre des pensées de l'agir. L'atelier, comme la matrice à faire naître.

À partir de ce corps que j'habite, mon esprit agit en moi, interpelle la matière et les mots pour « faire vibrer » l'espace. La vibration interne aux choses.

Comme toute forme matérielle créée, la parole écrite doit porter la trace de cette vibration.

world, now vanished. The ants and flies living there, and the warm sun that made the metal or wooden parts impossible to touch. And there is, always, the silence of objects in winter, the snow.

My grandfather was a blade of grass in a past hallucination. He spoke to me. The correspondence between beings and their form undergoes a metamorphosis; is this also true for objects?

For me, everything is animated. Through thought, reality, something beyond reality. Life appears in movement. Every object generates its verbs, its actions. In this sense, from the moment it is created, it already holds a memory that just needs to be fine-tuned.

Things call to me, asking to be thought of by them. In my writing. In my visual art work.

From thought to action, from inner feeling to the emergence of a form, I experience myself through the object, in this magnificent relationship between the tangible and the dream, between reality and imagination.

I need something tangible to become aware that I live on earth. My body is an architecture of thought, my thoughts emerge from my heart. The hands that create an object which changes as it goes from one gesture to another, embody, in my mind, the true measure of reality by magnifying it in a totally tangible form.

I had this dream once where I realized that I was having a lucid dream: I was gathering limestone gravel with my hands and said to myself (as I dreamed)—what I am touching is tangible. I could feel everything, the air, smells, the vision of the day. Dreaming allowed me to touch the tangible.

I use dreams to understand reality. They are one of my rites of passage that enable me to grasp the enigmatic relation I have with matter, space and words.

I saw myself in a dream as a visual artist. I imagined works at night, drew the object, described it so I wouldn't forget. And now I want to create these works... in the workshop. The workshop is a trunk containing thoughts about how to act. The workshop as matrix generating life.

Within this body that I live in, my spirit acts, calls upon matter and words to "vibrate" space. The inner vibrancy of things.

Like any material form created, the written word must carry the trace of this vibrancy.

Au théâtre conventionnel, on appelle ces choses accessoires. En fait, souvent on fait du faux pour voir le vrai. Ce qui me touche de la chose-objet c'est son vrai, son « aura » d'usure, d'écorchure (je pense à Tadeusz Kantor), je me plonge dans un théâtre-atelier d'après les morts.

L'enfance m'aura procuré deux objets qui me suivent dans mes travaux d'art visuel et en théâtre.

À l'église, lieu de souffrance et de peine, lieu de lumière et de monstre, je vivais une représentation d'un monde où ma tristesse allait trouver écho à des sentiments troubles en mon corps de 7 ou 8 ans. Je regardais intensément les peintures et surtout les statues. Elles bougeaient légèrement à force de les regarder. Même les peintures vivaient en secret dans le jour de mes imaginaires.

Pour m'évader du logis douleur, l'hiver à Noranda, je sortais vers les 9 heures et je revenais au coucher du jour, au grand dam de Léo, le père, avec mon traîneau de boulot comme si je rentrais mon cheval Chouquette à l'écurie en faisant totalement corps avec. Je ne dormais pas dessus, mais tout comme.

La statue et le traîneau, c'est mon corps d'enfance, ils me circulent dans mes veines.

J'incorpore la matière en mon corps. Je suis une chose, je suis l'objet de mes pensées, toute chose est en mouvance par le flux de mon sang dans une boucle de Moebius. Les phrases de mes ressentis appellent d'autres. Un écho à la naissance en rebond.

Je ne me souviens plus quel moine bouddhiste a écrit que les objets et leurs formes seraient pré-pensées dans l'univers, attendant que l'être terrestre les perçoive et les concrétise. Ainsi de la roue jusqu'à la caméra.

Faire serait encore refaire. Tout est là, tout est disponible dans l'univers. Il nous reste se laisser penser par la matière-forme, à se laisser traverser par les atomes invisibles du lent bougé des choses-objets.

Né en 1962, Daniel Danis est l'auteur d'une quinzaine de pièces de théâtre, parmi lesquelles *Rosépine*, *Kiwi*, *Bled*, *Sous un ciel de chamaille* et *La Morsure de l'ange* pour les arts de la marionnette. Il a obtenu de nombreux prix au Québec, au Canada, en France et en Allemagne.



Kiwi, La Tortue noire, 2015 © Patrick Simard

In conventional theatre, these things are called props. In fact, we often create the fake in order to convey the truth. What moves me when it comes to the object-thing is its authenticity, its "aura" of wear and tear (Tadeusz Kantor comes to mind). I immerse myself in a workshop-theatre inspired by the dead.

Two objects from my childhood have followed me in my visual art and theatre work.

In church, a place of pain and suffering, a place of light and monsters, I experienced a portrayal of a world where my sadness echoed the troubled feelings within my 7- or 8-year-old body. I gazed intensely at the paintings and especially at the statues. They moved ever so slightly, the more I looked at them. Even the paintings had secret lives in my imagination.

To escape the pain that inhabited me, during the Noranda winters, I went out around 9 a.m. and came home at sunset, much to the dismay of Leo, the father, with my sled full of projects as if returning my horse Chouquette to the stable and being totally at one with the sled. I didn't sleep on it, but almost.

The statue and the sled, they are my childhood body, they run through my veins.

I incorporate matter into my body. I am a thing. I am the object of my thoughts—everything moving as my blood flows on a Möbius strip. The sentences of my feelings call for new ones. A rebounding echo at birth.

I can't remember which Buddhist monk wrote that objects and their forms exist in the universe pre-thought, waiting for an earthly being to perceive and create them. And so it is from the wheel all the way to the camera.

To do is still to redo. Everything is already there, in the universe. All we need to do is to let ourselves be thought of by matter and form, to allow the invisible atoms of the slow movement of object-things to penetrate our being, through and through.

Born in 1962, Daniel Danis has written 19 works, including the puppet theatre pieces *Rosépine*, *Kiwi*, *Bled*, *Sous un ciel de chamaille* and *La Morsure de l'ange*. He has been received many awards in Québec, Canada, France and Germany.

LA PERMISSION DE L'INFINI

IMAGINING INFINITE POSSIBILITIES

Par / By Antoine Laprise, auteur, metteur en scène, marionnettiste et pédagogue /
Playwright, Stage Director, Puppeteer and Teacher

Comment pouvons-nous enseigner l'art de la marionnette? Pour répondre à cette question, il faut d'abord s'attarder à définir ce qu'est la marionnette en elle-même et en quoi réside son essence afin de partager et de transmettre cet art. Quelles leçons pouvons-nous tirer de la marionnette et que transmettons-nous quand nous l'enseignons?

Un marionnettiste géorgien, Rezo Gabriadzé, prétend que tout metteur en scène de théâtre devrait monter au moins un spectacle de marionnettes: « Ça lui donnerait le goût de la liberté. » Et il ajoute: « pour que le spectacle et toutes ses composantes fassent un tout unifié, organique¹ ».

La marionnette ne me semble pas une fin en soi. L'objet n'est pas là pour être admiré: il est là pour raconter avec intelligence et précision. L'art de la marionnette réside dans le développement d'un langage codifié. Celui-ci permet d'atteindre l'efficacité théâtrale en établissant avec le public une série de conventions.

En reproduisant le monde à petite échelle, la marionnette permet une véritable expansion des formes scéniques. Dans ce domaine, la scénographie règne en maîtresse absolue. Elle participe plus que jamais à l'action, à la symbolique et devient même personnage. Elle influe sur toutes les parties, à toutes les étapes, et s'inscrit au sein même de la dramaturgie du spectacle, en devenant partie prenante de l'histoire que l'on raconte.

Parfois, dans l'élaboration d'un spectacle pour marionnettes, la première réplique ne s'écrit pas tant qu'on n'a pas une petite idée du décor qui va, lui aussi, raconter l'histoire et déterminer le style de marionnettes et de manipulation. C'est la raison pour laquelle on utilise plusieurs formes de marionnettes dans un même spectacle, quitte à en inventer de nouvelles adaptées au propos. Le spectacle et toutes ses composantes forment un tout unifié, organique, lorsque, par exemple, on parvient à représenter le *Discours de la méthode de Descartes* à l'aide d'une quarantaine de boîtes de carton disposées sur un plan cartésien, reconfigurées à l'envie pour former tantôt un tableau chronologique de l'histoire de la philosophie, tantôt une ville, une chambre ou l'océan...

How can we teach puppetry arts? To answer this question, we first need to take a closer look at what exactly we mean when we refer to a puppet and what is at its core. Only then we can share what we know of this art and pass it on to others. What can we learn from puppetry and what are we trying to convey when we teach it?

Rezo Gabriadzé, a Georgian puppeteer, maintains that every theatre director should stage at least one puppet show in their lifetime. "It would give them a taste of freedom," he explains, "so that the show and all its parts make up a unified, organic whole."¹

It seems to me that the puppet is not an end in itself. The idea is not for the object to be admired: rather it is there to express something in an intelligent and precise way. The art of puppetry lies in the development of a codified language, which then becomes effective in theatrical terms by establishing a series of conventions with the audience.

By recreating the world on a small scale, puppetry lends itself to a veritable explosion of scenic forms. Here scenography reigns supreme. It is an integral part of the action and the symbolism, and even becomes a character. It influences every aspect of the show, at every stage and even becomes part of the show's dramaturgy, where it is an active participant in the story being told.

Sometimes, when a puppet show is being put together, the first lines can't be written before you get a sense of what the set will look like since it is also an essential component of the story and will determine what kinds of puppets and manipulation techniques will be used. For this reason, several different kinds of puppets may be used in the same show, even if we need to invent new types that are better suited to the storyline. The show and all its parts make up a unified, organic whole, such as, for example, when we found a way to portray *Descartes' Discourse on the Method* using some forty-odd cardboard boxes. We did this by placing the boxes on a Cartesian plane, then moving them around to create whatever we wanted: first a timeline of the history of philosophy, then a city, a room, the ocean...

¹ Entretien tiré du film de Marc Huraux: *Anima, l'esprit des marionnettes*, ARTE France, 2005

¹ Interview taken from Marc Huraux's film, *Anima, l'esprit des marionnettes*, ARTE France, 2005

Quoi qu'il en soit, sur quelles scènes peut-on montrer des catadysmes et autres phénomènes naturels, des peuples en marche, des guerres? Certainement pas dans les théâtres du Québec actuel qui voient leurs budgets et leurs distributions diminuer d'une année à l'autre. En marionnette, ce problème-là ne se pose pas ou en tous cas, à moindre échelle. Les auteurs qui abordent l'écriture pour la marionnette sont surpris de voir se lever les interdits que font peser sur leur imaginaire les contraintes économiques habituelles du théâtre. Les yeux écarquillés, ils constatent: «Alors, on peut vraiment *tout* faire?» Et les voilà en train de reconquérir le terrain de jeu de l'art...

Lorsqu'on enseigne l'art de la marionnette, c'est cet esprit-là que l'on transmet: la permission de l'infini. Bien entendu, les contraintes en art peuvent constituer des tremplins, mais la marionnette nous offre quand même la plus grande des libertés. Elle est vraiment un art total.

In any event, where are the stages where we can depict disasters and other natural phenomena, entire populations on the move, wars? Certainly not in Québec theatres nowadays, where budgets and casts are being cut every year. This isn't a problem that puppet theatre has to contend with, or at least, not to the same extent. Playwrights who try their hand at writing for puppet theatre are surprised to discover that their imagination has been limited by the many taboos and budgetary constraints so common in actor's theatre. Totally astonished, they can't help asking: "Really, anything is possible?" This is when they are on their way to reclaiming the artistic playing field...

This is the spirit we aim to convey when teaching puppetry arts: allowing ourselves to imagine infinite possibilities. Of course, imposing limits in art can sometimes serve as a creative springboard, but puppetry still offers the greatest freedom. It is truly a complete art.



La notion de jeu en marionnette est indissociable de la technique. S'attacher aux petits détails techniques nous évite souvent de sombrer dans la psychologie. De plus, l'objet marionnettique, par sa forme et son poids impose en quelque sorte sa propre volonté. C'est à l'acteur marionnettiste de faire son chemin avec ce qu'il a entre les mains. Certains acteurs s'inquiètent en cours de répétition de ne jamais travailler l'interprétation. Je leur réponds qu'ils n'ont fait que cela puisque chaque mouvement de la marionnette est le résultat d'une réflexion à-demi instinctive et de micro décisions qui puisent à la source même du jeu. C'est seulement qu'on passe par un autre chemin et qu'on construit un personnage presque à notre insu.

Enseigner l'art de la marionnette c'est permettre une navigation dans les parages de la mise en abyme scénique et dramaturgique. Pour y arriver, il faut puiser à toutes les sources possibles. C'est une invitation à la déconstruction des *a priori* des étudiants. Par différents exercices qui puisent le plus possible à l'extérieur du cadre traditionnel des arts de la marionnette, il s'agit de susciter la curiosité,

Acting in puppetry cannot be dissociated from technique. Focusing on small technical details often helps us avoid getting sidetracked by character psychology. In addition, the puppet object has a will of its own in a sense, due to its shape and weight. It is up to the actor-puppeteer to determine how to interact with the object in their hands. Some actors worry that they never work on their character interpretation during rehearsals. But I tell them they have been doing so all along since each of the puppet's movements is the result of a partly instinctive thought process and a series of micro decisions that are at the very heart of acting. It's just that we happen to be using a different path to get there and that we are building a character without being fully conscious of the process taking place.

Teaching puppetry art means finding your way through a scenic and dramaturgical *mise en abyme*. To reach your goal, you need to use every available means. Students must learn how to deconstruct their assumptions. Using a variety of exercises drawn, as much as possible, from sources other than traditional puppetry, the idea is to foster



ouvrir l'éventail des possibilités, tenter de déjouer les sens afin de multiplier les possibilités de subterfuges de la marionnette. Sortir du cadre est une invitation à l'infini.

C'est pourquoi il est fondamental que cet espace de liberté – exigeante liberté – soit transmis dans le cadre du Diplôme d'études supérieures spécialisées (DESS) en théâtre de marionnettes contemporain à l'École supérieure de théâtre de l'UQAM et à travers les formations très variées qu'offrent l'AQM. Ces deux lieux de transmission de la tradition de la marionnette au Québec sont indispensables et doivent continuer de se développer.

« Il n'y aura de public véritable pour les marionnettes que lorsque celles-ci auront un vrai répertoire, comprenant des chefs-d'œuvre que seules les marionnettes pourront jouer », prétendait Jacques Chesnais. Ce répertoire est en train de se constituer. Nous conquérons progressivement les plateaux des théâtres, mais nous nous heurtons souvent aux préjugés du milieu théâtral. On pourrait écrire une thèse sur cet étrange phénomène d'exclusion, mais la seule solution à cet obstacle c'est de créer et de produire des œuvres incontournables typiquement et essentiellement marionnettiques.

Collaboration à la rédaction: Isabelle Chrétien

Cofondateur du Théâtre du Sous-marin jaune, animé par le célèbre Loup bleu (*Candide, La Bible, Discours de la méthode, Les Essais d'après Montaigne, Kanata, Guerre et paix*), Antoine Laprise est également réalisateur et documentariste. Son premier spectacle solo, *Otomonogatari / L'Éveil d'une oreille* (2015), aborde l'univers de la musique d'avant-garde japonaise. Il est professeur invité à l'École supérieure de théâtre de l'UQAM.

students' curiosity, help them discover the myriad possibilities available, and inspire them to manipulate the various senses in order to expand the range of possibilities puppetry arts represent. Thinking outside the box allows us to imagine infinite possibilities.

This is why having this space for freedom—challenging freedom—is a crucial part of the graduate program in contemporary puppet theatre (DESS) at UQAM's École supérieure de théâtre and the many and varied workshops offered by the AQM. These two institutions are vital to passing on the puppetry art tradition in Québec and must continue to grow.

As Jacques Chesnais once said: "There will only be a true audience for puppetry when puppets have their own repertoire, one that includes masterpieces that only puppets will be able to play." This repertoire is currently being built. Little by little, we are conquering theatre stages, but we will continue to have to deal with misconceptions within the theatre community. An entire thesis could be written on this strange phenomenon of exclusion, but the only way to overcome this barrier is to create and produce compelling, distinctive and puppetry-focused works.

Written in collaboration with Isabelle Chrétien

Antoine Laprise cofounded Théâtre du Sous-marin jaune. The company is under the direction of the famous Loup bleu (*Candide, La Bible, Discours de la méthode, Les Essais d'après Montaigne, Kanata, Guerre et paix*). He is also a film director and documentary maker. His first solo show *Otomonogatari / L'Éveil d'une oreille* (2015), explores Japanese avant-garde music. He is a guest professor at UQAM's École supérieure de théâtre.



Loup bleu dans son bureau / Loup bleu in his office
© Antoine Laprise



Guerre et paix, Théâtre du Sous-marin jaune et Théâtre de Quartier, 2015 © Nicola Frank-Vachon
Sur la photo / Pictured: Antoine Laprise

Présent

Fier de soutenir
la vie culturelle
de votre quartier

desjardins.com

 Desjardins



15 ans!

FESTIVAL de CASTELIERS

MARIONNETTES
POUR ADULTES ET ENFANTS
4 AU 8 MARS 2020



PHOTO : ISHMAEL FALKE

Canada

Conseil des arts
du Québec Canada Council
for the Arts

Québec

CONSEIL
DES ARTS
DE MONTRÉAL

Montréal

Outremont
Montréal

L'ILLUSION
Théâtre de marionnettes

CALQ Conseil des arts et des lettres du Québec

CONSEIL DES ARTS DE MONTRÉAL Montréal

Conseil des arts du Canada Canada Council for the Arts

WWW.ILLUSIONTHEATRE.COM
CONTE DU LITTORAL, 2019 • CRÉDIT PHOTO : STÉPHANIE BARAN

Théâtre de l'œil

Depuis **1973**
Since

info@theatredeloeil.qc.ca • theatredeloeil.qc.ca • +1 (514) 278-9188

Photo © Michel Pinault

Ombres Folles et la Cie du Roi Zizo présentent

CELLE QUI MARCHE LOIN

FIAMS
Saguenay 2019

FMTM
Charleville-Mézières 2019

www.ombresfolles.ca

Logo: Ombres Folles

Logos: Conseil des arts du Canada, Canada Council for the Arts, BOUFFON THEATRE & LA CIE, INSTITUTE FRANCAIS, CALQ, Conseil des arts de la région de la Capitale-Nationale, GOLF. MORBINAN, CONSEIL DES ARTS DE QUÉBEC, MONTREAL

FESTIVAL INTERNATIONAL DES ARTS DE LA

MARIONNETTE

FIAMS.COM À SAGUENAY

UNE BIENNALE INCONTOURNABLE EN AMÉRIQUE

PRÉCITÉ PAR

Théâtre LA RUBRIQUE

Logo: CALQ, Conseil des arts du Canada, Canada Council for the Arts, Festival international des arts de la marionnette, Théâtre de la Rubrique, Saguenay

En tournée / On tour
2019 - 2020

Canada / USA
Mexico / Sénégal
Scotland

Logo: Théâtre des Petites Âmes

Logo: Le Jardin des Petites Âmes

theatredespetitesames.com

Marionnettes - Ombres - Objets - Théâtre gestuel chorégraphique



codirection artistique
Denys Lefebvre
Diane Loisel
tenonmortaise.org

TENON MORTAISE

Depuis 22 ans
au cœur de la création

Rapaces ou victimes ?

En bande dessinée sous peu...

illustration et graphisme
Jeremy Loisel-Lefebvre



Conseil des Arts
du Canada

Canada Council
for the Arts



Centre de la culture
de Montréal



Centre d'activités
locales de l'Université
de Québec

FORMATION UNIVERSITAIRE SPÉCIALISÉE EN THÉÂTRE DE MARIONNETTES

>>>Programme de 2 ans unique au Canada

Admission biennale | MAI 2019-2021
Pour les artistes et les professionnels du milieu des arts
theatre.uqam.ca



UQAM | École supérieure de théâtre

ULYSSE et PÉNÉLOPE

AUTEUR LOÏSE POTHÉ ILLUSTRATEUR PHILIPPE BÉGIN

Le Théâtre
Les Amis de Chiffon
Marionnettes jeu public
présente

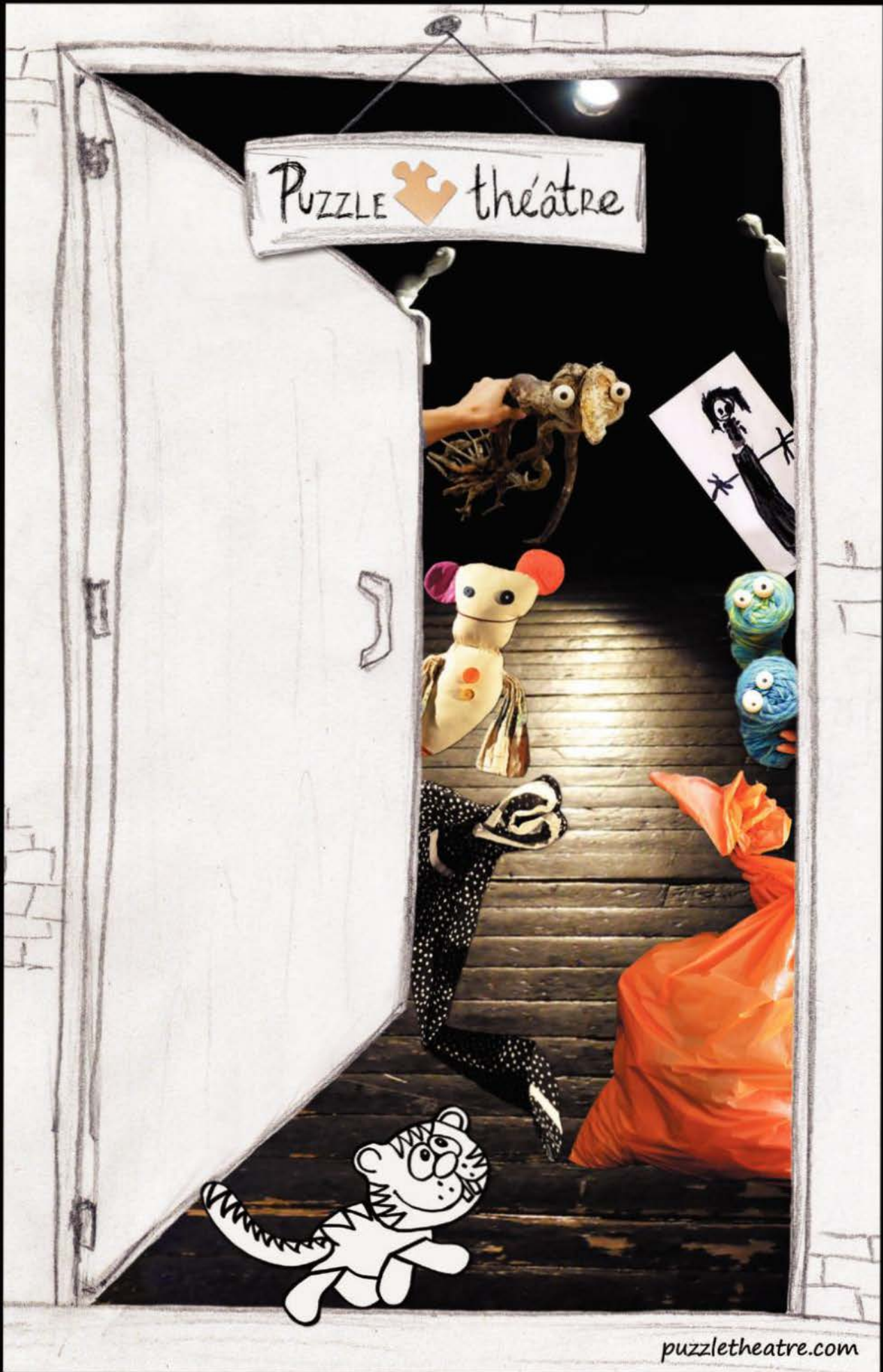
Baluchon en voyage

Texte
Sophie Torris
Mise en scène
Marie-Pierre Fleury

Complice de vos projets

DENISE BABIN COMMUNICATION
TRADUCTION ET RÉDACTION MEMBRE DE L'UNIMA

denisebabin.com





MAISON
INTERNATIONALE DES ARTS
DE LA MARIONNETTE

UNE MAISON POUR LE 11^e ART!



30, av. Saint-Just
Montréal
lamiam.ca

BIENVENUE
À LA MAISON
MAISON
INTERNATIONALE DES ARTS
DE LA MARIONNETTE

