

Faculté de philosophie, arts et lettres

La caméra sur la scène de théâtre, regard illusion et désillusion du regard

Étude intermédiaire du dispositif de la caméra vidéo
en scène dans *Cold Blood*, *Le présent qui déborde*
et *Sylvia*

Auteur : Tom De Brabandere
Promotrice : Véronique Lemaire
Année académique 2018-2019
Master en arts du spectacle (finalité spécialisée)

Remerciements

Je souhaite avant tout remercier ma promotrice Madame Lemaire pour son suivi tout au long de l'élaboration de ce mémoire. Merci à elle pour son écoute attentive et pleine de bienveillance, ainsi que pour toutes les réflexions qu'elle a su faire émerger en moi. Merci enfin à elle pour m'avoir donné le goût de l'image en scène et de l'analyse scénographique d'une pièce de théâtre.

Je souhaite ensuite remercier mes parents pour le soutien affectif dont ils ont su faire preuve, ainsi que ma sœur pour sa très généreuse relecture.

Merci à Coline et Lorraine pour leurs quelques remarques éclairantes. Merci également à Sofia, ainsi qu'à Colin, Mathilde et Ezra pour leur soutien émotionnel lors de la période du Covid-19.

Enfin, je remercie tous ceux qui ont participé de près ou de loin à l'écriture de ce mémoire.

Sommaire

Remerciements.....	1
Sommaire	3
I. Introduction	5
II. Le dispositif de la caméra vidéo en scène	12
1. Définition.....	12
2. Histoire du dispositif.....	13
3. Descriptif scénographique des trois spectacles du corpus	20
III. Résistance face au concept de <i>Tout-numérique</i>	26
IV. Résistance du <i>hic et nunc</i> de la salle de théâtre	29
1. L'image <i>ancrée</i>	29
2. Déséquilibre de l'image <i>ancrée</i>	35
3. Résistance de la présence physique du comédien et <i>visibilisation</i> du technicien	41
4. Le <i>polypersonnage</i> : entre corps et <i>hypercorps</i>	44
V. Dédoublement et mises en abyme : regard illusion et désillusion du regard ..	47
1. Le dédoublement.....	50
2. La mise en abyme théâtrale.....	76
3. La mise en abyme de l'image	78
Conclusion	80
Bibliographie	87
Table des matières	94

Introduction

Depuis toujours, *le théâtre a cherché à élargir, à modifier et à dépasser son cadre scénique*¹ par l'usage de moyens visuels, tel que l'image, opérant ainsi une *coupure sémiotique*² dans l'espace de la scène et y ouvrant des fenêtres³ vers un *au-delà* virtuel. Aujourd'hui, l'image en scène est monnaie courante si bien qu'elle a donné son nom à un type de théâtre : le *théâtre d'images*⁴. Et si l'image a su prendre autant de place sur la scène théâtrale du XX^e et du XXI^e siècle, elle a également contraint celle-ci à trouver de nouvelles ressources pour éviter de disparaître complètement.

« (...) le cinéma déboule sur la scène comme un alien capable de s'imposer au live du plateau parce que face à l'indécision, à l'inachevé et à l'éphémère du vivant, le cinéma oppose son caractère parfait, définitif, déjà élaboré. Il faut donc que le vivant du théâtre développe une grande force de persuasion pour ne pas être écrasé par le cinéma. »⁵

Cold Blood, *Le présent qui déborde* et *Sylvia*, qui constituent le corpus principal des spectacles analysés dans ce mémoire, font partie du *théâtre d'images* car ils intègrent celle-ci au sein de leur dramaturgie. En effet, dans ces trois spectacles, une image est projetée sur un écran en scène. Toutefois, leur usage de l'image y est particulier car celle-ci ne surgit pas *comme un alien* sur la scène, elle est produite par elle. Chacun de ces trois spectacles utilise une ou plusieurs caméras en scène filmant *en live* le plateau théâtral et reproduisant directement l'image sur un écran de la scène en un film tourné-monté. Ces spectacles ont donc comme particularité qu'en utilisant une caméra en scène, ils font du spectacle un *work-in-process* où l'image est le récit, où l'image est montrée autant comme un *médium* que comme un produit.

Un constat nous permet cependant d'établir un autre point commun entre ces trois spectacles, c'est cet étrange sentiment de *présence spectatorielle* que chacun de ces spectacles

¹ HAGEMANN Simon, *Penser les médias au théâtre. Des avant-gardes historiques aux scènes contemporaines*, L'Harmattan (Ouverture philosophique), Paris, 2013, p. 194-195.

² PICON-VALLIN Béatrice, « hybridation spatiale, registres de présence », dans PICON-VALLIN Béatrice (dir.), *Les écrans sur la scène. Tentations et résistances de la scène face aux images*, L'âge d'homme (Théâtre XX^e siècle), Lausanne, 1998, p.27.

³ PRÉDAL René, *Quand le cinéma s'invite sur scène*, Éditions Cerf-Corlet (Collection 7 arts), Paris, 2013, p. 135.

⁴ MARTINEZ Ariane, « Défense et illustration du théâtre d'images à travers quelques allers-retours entre le XIX^e siècle et aujourd'hui », dans *L'Annuaire théâtral*, 46, 2009, p. 159 : « Trois critères me semblent indispensables pour qu'un spectacle relève du théâtre d'images : une dramaturgie fondée sur l'image, une prééminence de la dimension matérielle du plateau, et, enfin, un traitement indisciplinaire des corps en scène. ».

⁵ PRÉDAL René, *Op. cit.*, p.149.

a provoqué en nous lors des représentations auxquelles nous avons assistées. Lors de celles-ci, nous avons eu la sensation que le dispositif de la caméra vidéo en scène avait comme impact de renvoyer en permanence le spectateur à sa condition de spectateur et qu'il provoquait de la part de celui-ci une résistance, un inconfort face à l'image projetée avec laquelle il n'arrivait pas à avoir un rapport immédiat. De là nous est apparu la question auquel ce présent mémoire cherchera à répondre : « *En quoi le dispositif de la caméra vidéo en scène résiste à l'abstraction de la scène théâtrale par l'image et participe de cet effet de présence spectatorielle ?* ».

Le sujet de l'étude constitue en lui-même un paradoxe qui le rend d'autant plus intéressant à traiter dans ce mémoire : bien que ce dispositif soit très fréquemment employé par les metteurs en scène, et ce depuis les années deux mille⁶, il est très peu étudié, selon Guillaume Tion⁷. En effet, si beaucoup d'études s'intéressent à l'influence historique et esthétique du média théâtral sur le cinéma, ou aux captations vidéo de pièces de théâtre, peu d'études s'intéressent directement à l'impact du média cinématographique ou télévisuel sur la scène théâtrale même. Les articles et ouvrages traitant ainsi exclusivement du dispositif de la caméra vidéo en scène sont relativement rares et contemporains.

Selon Hagemann, face à l'hypermédiatisation du monde contemporain, le théâtre a deux possibilités : *soit il met l'accent sur les aspects matériels pour s'opposer à la tendance vers le virtuel, soit il imite le virtuel et ainsi participe à la création d'espaces imaginaires*⁸. Ainsi, à l'ère numérique, le théâtre a la possibilité de chercher à faire disparaître, ou à amenuiser son *hic et nunc* par la technologisation de la scène, en allant jusqu'à faire disparaître physiquement le personnage, l'espace en trois dimensions, etc. Mais le théâtre peut également chercher à résister à cette tendance technologique en réaffirmant par la technologie la dimension indépassable du théâtre, son *hic et nunc* :

« La communication s'organisant désormais non plus autour de l'axe central à partir duquel toutes les informations se distribueraient (il n'y a plus d'axe central et les sociétés ne sont plus à penser sur le mode de structures arborescentes), mais selon un système de réseaux aux connexions multiples (le rhizome, pour reprendre un terme deleuzien, plus que jamais d'actualité) au sein desquels s'exerce une circulation

⁶ *Ibid*, p. 380.

⁷ TION Guillaume, « Théâtre : la vidéo en débat », dans *Libération*, le 28 avril 2017, [en ligne] https://next.liberation.fr/images/2017/04/28/theatre-la-video-en-debat_1566086 (article consulté le 02/05/2020).

⁸ HAGEMANN Simon, *Op. cit.*, p. 193.

*permanente et redondante. Indéfiniment démultipliée, essaient de manière capillaire, à la façon d'une gigantesque toile d'araignée. »*⁹

Dans ce mémoire, nous défendrons l'idée que le dispositif de la caméra vidéo en scène réaffirme *le hic et nunc* de la représentation théâtrale et constitue une *tentative de contre-remédiation*¹⁰. Dans son article¹¹, Jean-Marc Larrue explique qu'avec les théories de McLuhan, l'idée de *remédiation* développée par Bolter et Grusin¹² a été remise en question. Pour ces derniers, l'évolution des médias se caractérisait par leur *transparence*, c'est-à-dire qu'ils cherchaient à faire disparaître le *medium* qui les avait vu naître.

*« Cette vision optimiste et linéaire de l'évolution des médias est cependant contredite par la réalité. Si nous allons vers une fidélité – ou une transparence – sans cesse plus accrue, comme le répète d'ailleurs l'industrie, comment expliquer le succès de médiations en basse fidélité tels les webdocumentaires réalisées à partir de téléphones portables ou les enregistrements en format MP3 ? Il est clair que, contrairement à ce que pourrait laisser croire le modèle remédiant, tout processus de remédiation n'entraîne pas l'apparition d'un nouveau média. »*¹³

Nous chercherons à défendre la thèse selon laquelle le dispositif de la caméra vidéo en scène ne va clairement pas dans le sens de la *remédiation* de l'image en scène car intrinsèquement il opère un court-circuitage, une distance face à celle-ci et face au théâtre, plaçant ainsi la représentation dans une *anti-transparence*. Nous montrerons que le dispositif produit ce que nous appellerons une *image ancrée*, ainsi qu'un dédoublement scène-salle qui, celui-ci, provoque de la part du spectateur un regard double entre illusion et désillusion, invitant ainsi ce dernier à prendre recul face à l'image présentée. Il sera cependant important de nuancer ce propos car, même si le dispositif invite à prendre distance face à l'image et à revenir à son état de spectateur, il dépendra avant tout de la sensibilité du spectateur de se laisser surprendre par l'expérience nouvelle et déstabilisante. En effet, le spectateur peut rater l'expérience

⁹MÈREDIEU Florence de, *Arts et nouvelles technologies. Art vidéo. Art numérique*, Larousse (Comprendre et reconnaître), Paris, 2005, p. 216-217.

¹⁰LARRUE Jean-Marc « Du média à la médiation : les trente ans de la pensée intermédiaire et la résistance théâtrale », dans LARRUE Jean-Marc (dir.), *Théâtre et intermédialité*, Presses Universitaires du Septentrion (Arts du spectacle – Images et son), Villeneuve-d'Ascq, juin 2015, p. 38.

¹¹*Ibid.*

¹²BOLTER David et GRUSIN Richard, *Remediation: Understanding New Media*, MIT Press, Massachusetts, 1998.

¹³LARRUE Jean-Marc, *Op. cit.*, p. 37-38.

novatrice proposée par le dispositif à cause de son *quotidien technologique*¹⁴ qui conditionne sa façon d'appréhender une image.

Parler du dispositif de la caméra vidéo en scène présuppose de considérer que le théâtre est un *hypermédia*, c'est-à-dire que, *bien que le théâtre ne puisse pas enregistrer [le visible et l'audible] comme les autres médias, il peut, de la même façon qu'il incorpore les autres arts, incorporer tous les autres médias à son espace performatif*¹⁵. Nous partirons ainsi du présupposé que l'espace théâtral est un espace qui, parce qu'il a cette faculté *hypermédiatique*, met en présence différents médias, celui du théâtre, du cinéma et de la télévision, capables dans un second temps d'entrer dans une relation intermédiaire.

A juste titre, lorsque nous parlerons du dispositif de la caméra vidéo en scène, nous ne parlerons pas de la rencontre du théâtre avec le cinéma ou la télévision, mais présupposerons que ce dispositif particulier dont nous faisons état dans ce mémoire est intrinsèquement intermédiaire. Lorsque nous utiliserons les termes *théâtre*, *cinéma* ou *télévision*, nous n'aurons pas comme prétention d'en parler de façon essentialiste, en prêtant à chacun de ces termes une définition universelle (comme par exemple le théâtre qui se définirait par la co-présence du spectateur et du comédien), mais bien comme des canevas d'expériences traditionnellement figés. Nous considérerons ainsi ces trois médias comme des expériences dynamiques qui, de ce fait, peuvent se contaminer l'une l'autre, et créer de nouvelles expériences spectatorielles. Nous nous accorderons ainsi sur la définition que donne Jean-Marc Larrue de l'*intermédialité*.

« Si le « medium », comme le définit Rancière, est un entre, l'intermédialité s'intéresse à un entre qui se trouve entre d'autres entres. (...). La disparition de points fixes, de pôles préalables, dans cette nouvelle configuration n'a pas qu'un effet déstabilisant, elle exclut tout principe d'antériorité et fait éclater le mythe de l'origine. »¹⁶

En faisant se contaminer différents *médiums*, le dispositif de la caméra vidéo en scène fait ressentir une nouvelle dimension de l'expérience qui n'est ni théâtrale, ni cinématographique, ni télévisuelle, mais un peu des trois. Ce mémoire cherchera ainsi à s'intéresser à la condition du spectateur dans cette nouvelle expérience.

¹⁴BANU Georges, « Théâtre et technologie ou celui qui dit oui/celui qui dit non », dans *Jeu. Revue de théâtre*, Montréal, 90, 1, 1999, p. 153, [en ligne] <https://www.erudit.org/en/journals/jeu/1900-v1-n1-jeu1073589/16513ac.pdf> (article consulté le 16/04/2020).

¹⁵LARRUE Jean-Marc, *Op. cit.*, p. 41.

¹⁶*Ibid*, p. 33.

Partant de ces deux présupposés (le théâtre comme *hypermédia* et le dispositif de la caméra en scène comme la rencontre intermédiaire de différents *médiums*), nous découperons le présent mémoire en quatre parties. Dans chacune d'entre elles, nous nous focaliserons sur le cas de trois mises en scènes contemporaines auxquelles nous avons pu assister sur la scène belge contemporaine : *Cold Blood* de Jaco Van Dormael et Michèle Anne De Mey, *Le présent qui déborde (o Agora que Demora)* de Christiane Jatahy et *Sylvia* de Fabrice Murgia. Pour chacun de ces trois spectacles, nous détaillerons le dispositif scénographique en scène. Nous parlerons également, de façon toutefois plus succincte, du spectacle *Ithaque (Notre Odyssée I)*, qui constitue le premier volet du diptyque de Christiane Jatahy. En effet, bien que ce spectacle mette en scène une caméra et qu'il en reproduise l'image directement sur un écran, celui-ci fait un usage du dispositif relativement sobre et qui n'apporte pas de nouveaux éléments que les trois autres spectacles n'apportent déjà. Certains autres spectacles seront également abordés sporadiquement pour exemplifier certaines parties. Nous aborderons ainsi le spectacle *Les Bas-fonds* de Raven Ruëll, *Forever Young* de Frank Castorf, et *Quartett* et *Rouge décanté* de Peter Missotten. Nous précisons ici que les dispositifs pour ces spectacles ne seront pas détaillés.

La première partie nous permettra de définir ce que nous appelons dans ce mémoire *dispositif de la caméra vidéo en scène*, ainsi que de donner des balises historiques sur le dispositif et de détailler précisément les différents dispositifs scénographiques de notre corpus.

Dans un second temps, nous chercherons à montrer en quoi le dispositif résiste, par la technologie qu'il emploie, au concept de *tout-numérique*¹⁷.

Les troisième et quatrième parties serviront à réfléchir l'impact du dispositif scénographique sur le spectateur. Dans la troisième partie, nous définirons l'image dans ce dispositif comme étant une *image ancrée*, qui est reliée physiquement à l'espace scénique par un même espace-temps et qui propose au spectateur une nouvelle expérience. Nous montrerons que cette dernière peut cependant échapper au spectateur, par ce que nous appellerons un *déséquilibre de l'image ancrée*. Enfin, nous montrerons qu'il découle de ce lien ombilical de l'image à la scène une résistance du corps physique du comédien en scène, ainsi qu'une *visibilisation* du corps du technicien traditionnellement placé hors de la vue du spectateur. Nous parlerons également du *polypersonnage* comme d'un personnage que le spectateur recompose à partir du corps physique du personnage et de ses doubles numériques.

Dans la quatrième partie, nous montrerons enfin que le dispositif, mettant en scène une image *ancrée* qui se rattache à l'espace-temps de la scène, correspond à un dédoublement de la

¹⁷MÈREDIEU Florence de, *Op. cit.*, p. 97.

scène, à un rapport intermédial, qui provoque, dans cette rencontre dialectique entre l'image et la scène, un regard spectatorial qui est à la fois illusionné et désillusionné. Nous verrons en quoi ce regard double du spectateur implique à la fois de sa part une distance face à l'image et une distance face au théâtre, et provoque un effet de présence spectatorielle important. Nous montrerons que le récit lui-même subit les conséquences de ce nouveau regard spectatorial, qu'il se transforme en ce que nous appellerons un *transrécit*. Nous verrons également l'impact du dédoublement sur le personnage lui-même. Ensuite, nous chercherons à comprendre les différents effets de distanciation provoqués par l'image lorsque la caméra montre la scène, les coulisses ou la salle, ainsi que lorsque la caméra est invisible en scène ou lorsqu'il y a une désynchronisation scénique entre le son de la salle de théâtre et l'image audio-visuelle projetée sur la scène. Enfin, nous aborderons la mise en abyme théâtrale et la mise en abyme de l'image que le dispositif implique également, et des effets de distance que ceux-ci induisent.

En répondant à la question de ce mémoire, nous souhaitons également indirectement lancer une hypothèse à la question de la nécessité d'un pareil dispositif sur la scène théâtrale contemporaine. En effet, selon René Prédal, le dispositif étudié dans ce mémoire, bien que sa naissance remonte aux années soixante, s'est vu banalisé depuis les années deux mille où de nombreux artistes s'en sont emparés sur la scène théâtrale, à tel point que *ni le public ni le critique ne se pose plus désormais la question de la légitimité du procédé*¹⁸. En répondant à notre question principale, nous répondrons ainsi en partie à la question de la nécessité du dispositif. En provoquant cette distance face à l'image, le dispositif opère une dissociation entre l'espace virtuel de l'image et celui du réel, et invite l'individu à prendre recul face à la *société de l'image*¹⁹ dans laquelle il vit, ainsi que face à une société où *l'expérience de l'entité physique de l'autre corps est médiatisée principalement par le biais d'un environnement technicisé*²⁰. En opposant résistance à l'abstraction de l'image en scène, le théâtre utilise son pouvoir distanciateur pour critiquer l'*hyperréalité*²¹ dans laquelle vit l'individu contemporain, c'est-à-dire cette nouvelle réalité où le média et l'immédiat, le virtuel et le réel, communément opposés, forment un tout dans ce que l'individu conçoit comme réalité. Comme nous le verrons dans ce mémoire, le dispositif étudié, parce qu'il rend apparent la machination en présence

¹⁸PRÉDAL René, *Op. cit.*, p. 380.

¹⁹FACCIOLI Patrizia, « La sociologie dans la société de l'image », dans *Sociétés*, 95, 1, 2007, p. 10, [en ligne] <https://www.cairn.info/revue-societes-2007-1-page-9.htm#> (article consulté le 02/05/2020).

²⁰FIEBACH Joachim, « Médias audiovisuels et théâtre », dans *L'Annuaire théâtral*, 15, 1994, p. 73, [en ligne] <https://www.erudit.org/fr/revues/annuaire/1994-n15-annuaire3662/041197ar/> (article consulté le 20/07/2019). Traduit par Jean-Guy Laurin.

²¹BAUDRILLARD Jean, *Simulacres et simulation*, Galilée, Paris, 1981, p. 10 : « Aujourd'hui, l'abstraction n'est plus celle de la carte, du double, du miroir, ou du concept. La simulation n'est plus celle d'un territoire, d'un être référentiel, d'une substance. Elle est la génération par les modèles d'un réel sans origine ni réalité : hyperréel. »

derrière l'image (et derrière la scène), renvoie le spectateur à la virtualité de l'image qui ne va plus de soi et qui apparaît dans son *inquiétante étrangeté*. En effet, elle reproduit à la fois une expérience communément vécue par les spectateurs de théâtre contemporains et cherche à l'en extraire.

I. Le dispositif de la caméra vidéo en scène

1. Définition

Pour comprendre ce que recouvre le terme *dispositif de la caméra vidéo en scène* dont fait état ce mémoire, il est important de préciser dans quel sens nous entendons les termes *dispositif*, *caméra vidéo* et *en scène*.

Pour définir le terme de *dispositif*, nous partirons de l'article de Arnaud Rykner²² qui détaille ce dernier selon trois critères : le dispositif se définit tout d'abord par un espace physique que les spectateurs peuvent voir où explorer ; ensuite, par le rôle actif du spectateur qui doit élaborer par lui-même le sens de ce qu'il voit/expérimente ; enfin, par un centre autour duquel des polarités de significations interagissent.

Lorsque nous parlons de la *caméra vidéo*, nous parlons de ce que Florence de Mèredieu nomme *la plus petite unité vidéo* qui est, au départ, constituée d'une caméra et d'un moniteur, reliés l'un à l'autre et fonctionnant en circuit fermé. C'est le *dispositif de la caméra de surveillance*.²³ Toutefois, nous analyserons des mises en scène où, à cette *plus petite unité vidéo*, est toujours adjointe une régie vidéo capable de monter en direct les différentes images prises par les caméras en scène. Nous ne nous intéresserons pas ou peu aux mises en scène ayant recours à un magnétoscope capable de mémoriser les images prises au direct et de les retranscrire plus tard, sinon pour les effets que provoquent les images pré-enregistrées sur les images *live*. Nous n'analyserons pas non plus de mises en scène ayant recours à un coloriseur (capable de modifier chromatiquement l'image) ou un synthétiseur (capable de transformer synthétiquement l'image ou d'en créer des abstraites). Cette caméra vidéo peut être manipulée (en caméra épaule ou en plan fixe par le biais d'un pied de caméra) soit par des comédiens, soit par des techniciens. Elle est de ce fait la plupart du temps mobile. Dans les mises en scènes que nous analyserons, le dispositif intègre toujours au moins deux caméras vidéo en scène, afin de pouvoir monter les différentes images en tourné-monté.

Lorsque que l'on parle du dispositif de la caméra vidéo *en scène*, c'est pour insister sur le rapport de l'image au *live*. Ce dispositif fait coïncider le temps de la prise de l'image et le temps de sa projection sur une ou plusieurs surfaces (écran, tulle, pendrillons, etc.). Il ne s'agit donc en aucune façon d'un dispositif qui intègre l'image préenregistrée qui, elle, installe un temps entre la captation de l'image et sa projection sur un support.

²²RYKNER Arnaud, « Du dispositif et de son usage au théâtre », dans *Tangence*, 88, automne 2008, p. 91-103, [en ligne] <https://www.erudit.org/fr/revues/tce/2008-n88-tce2878/029755ar.pdf> (article consulté le 01/08/2019).

²³MÈREDIEU Florence de, *Op. cit.*, p. 55-56.

Nous verrons dans la suite de ce mémoire que le dispositif de la caméra vidéo en scène, mettant en présence la scène (et plus largement la salle) et l'image, contribue à créer une circularité entre l'espace de l'enregistrement (réel) et l'espace de l'image (virtuel).

« (...) , il faut encore insister sur la possibilité du direct. Plus aucun délai ne s'écoule entre la prise de l'image et sa restitution pour le spectateur. L'artiste peut ainsi vérifier et contrôler en permanence son image. Il peut aussi jouer du direct pour inclure le spectateur dans le déroulement même de la bande-vidéo ou de l'installation. Le couplage d'une caméra et d'un moniteur TV permet ainsi de constituer un système autonome, l'enregistrement se nourrissant de la projection. »²⁴

2. Histoire du dispositif

Comme précisé dans l'introduction, le dispositif de la caméra vidéo en scène est un dispositif qui entre dans la généalogie de l'image en scène car il utilise la caméra vidéo pour en reproduire l'image en direct sur un écran de la scène. Il sera donc intéressant, dans cette partie, de faire un bref historique de l'image en scène et du dispositif pour comprendre dans quel cadre celui-ci apparaît et en quoi il opère une rupture face à l'image communément employée sur la scène.

La présence de l'image sur la scène théâtrale est un phénomène relativement ancien. D'après Derrick de Kerckhove ²⁵ , celle-ci corrobore avec l'invention du médium cinématographique. Toutefois, bien que le cinéma existe depuis 1895, Hagemann²⁶ précise qu'avant 1920 l'usage de l'image sur la scène théâtrale est relativement modeste et qu'il n'y pas réellement d'expérimentation intermédiaire entre l'écran et la scène. L'écran n'a encore à cette époque que la fonction de passe-temps (pendant le changement de décor). Il sert également à renforcer la représentation en proposant un décor d'images réalistes et à émouvoir les spectateurs en leur montrant des images spectaculaires. Dès 1920, le rapport entre l'image et la scène va cependant se modifier pour établir un réel dialogue entre réalité et virtualité.

²⁴*Ibid*, p. 57.

²⁵KERCKHOVE Derrick de, « Eine Mediengeschichte des Theaters. Vom Schrifttheater zum globalen theater », dans LEEKER M. (dir.), *Maschinen, Medien, Performances : Theater an der Schittstelle zu digitalen Welten*, Berlin, 2001, p. 501-525.

²⁶HAGEMANN Simon, *Op. cit.*, p. 42-43.

L'image, telle qu'introduite en scène par le médium cinématographique, est, à cette époque et jusqu'à aujourd'hui, une façon de prolonger l'espace de la scène, en proposant une échappée virtuelle. Elle est une autre *skènè* dans la *skènè*.

« L'utilisation du mur de fond de scène comme surface écranique sur laquelle sont projetés des éléments d'origines diverses (reproductions de tableaux, diapositives et images cinéma ou vidéo) constitue pratiquement une étape décisive qui se développe dans les années 60. Mais théoriquement cette tendance a des origines plus anciennes, d'autant plus qu'il ne s'agit au début que de prolonger, sous une forme à peine différente, la traditionnelle toile peinte du fond de scène. »²⁷

L'image en scène sera donc expérimentée sous divers aspects, dévoilant au fil du XX^e siècle, son potentiel dramaturgique. Le dispositif de la caméra vidéo en scène est une de ces potentialités dramaturgiques. Il intègre l'image mais de façon totalement novatrice. En effet, celle-ci n'est plus pré-produite, pré-enregistrée, et placée sur la scène *après coup*, elle naît au contraire directement de la scène. Ce dispositif se démarque également de l'image cinématographique en scène par le médium duquel il est né. L'apparition de la caméra vidéo en scène ne serait pas liée à l'invention du cinéma mais plutôt au médium de la télévision qui devient progressivement le médium de référence dès les années cinquante. A partir de cette époque, c'est à ce dernier *qu'appartient le pouvoir de nous lier au monde, de nous l'expliquer, de le rendre cohérent, bref, de le symboliser*²⁸ et, parce que le théâtre a toujours subi des transformations lors de l'apparition dans la société de nouveaux médiums, des formes théâtrales cherchant à intégrer le médium télévisuel ont émergé. L'image n'est alors plus cinématographique, mais bien télévisuelle et ouvre à de nouvelles expériences en scène :

« Dans un paysage médiatique plus pluriel, le théâtre ne se définit plus uniquement par rapport à un autre média comme à l'ère du cinéma. Néanmoins il est toujours possible de repérer une référence principale qui est maintenant la télévision. Ainsi pour correspondre aux habitudes médiatiques de son public, le théâtre adopte des stratégies de fragmentation, de montage accéléré ou de zapping associatif. »²⁹

Hagemann établit ainsi un lien entre la naissance du dispositif de la caméra vidéo en scène, dans les années soixante, et la naissance du média télévisuel, dans les années cinquante.

²⁷PRÉDAL René, *Op. cit.*, p. 19.

²⁸BERGER René, « La banque d'émission », dans HELBO André (dir.), *Sémiologie de la représentation : théâtre, télévision, bande-dessinée*, Éditions Complexes (Creusets), Bruxelles, 1975, p. 151.

²⁹HAGEMANN Simon, *Op. cit.*, p. 141.

Mais au-delà de la concordance chronologique, Hagemann précise que le dispositif de la caméra vidéo en scène reproduit celui de la télévision. Le dispositif transforme en effet la scène théâtrale en plateau de télévision où les caméras capturent *en live* ce qui se passe dans le studio d'enregistrement (la scène) et reproduisent aussitôt l'image dans des postes de télévision placées sur la scène ou sur un écran. Le montage des images se fait également *en live*, par le moyen de plusieurs caméras placées à des angles de vue différents. Le dispositif se rapproche ainsi du média télévisuel car, *alors que le cinéma est un art à trois temps (tournage, montage, projection), la vidéo a la capacité de fusionner ces trois temps*³⁰.

Il faut toutefois préciser que ce dispositif ne se résume pas à une transposition fidèle du médium télévisuel en scène. Ce dernier, par le préfixe *télé*, indique une distance spatiale entre le lieu de la prise de vue de l'image et le lieu de sa retransmission, ce qui n'est pas le cas de la caméra en scène qui a le pouvoir de rapprocher le temps mais également l'espace entre la captation de l'image et sa projection. On retrouve également, depuis quelques années, une grande dimension cinématographique dans le dispositif. En effet, dans ces spectacles, l'image enregistrée *en live* est souvent reproduite sur un seul écran central. Pour René Prédal, *cet écran central sur l'espace de la scène renvoie davantage au cinéma. Le moniteur, quant à lui, renvoie plutôt à la télévision*³¹

Les premières expériences mettant en scène une caméra vidéo en dialogue avec la scène, et qui ont donc un réel impact dramaturgique³², datent des années soixante. Svoboda³³ ferait figure de pionnier. Il revendique, avec son spectacle *Nono* (1965), être le premier à avoir expérimenté la vidéo en scène. Pour Mèredieu³⁴ cependant, la première personne à avoir utilisé le dispositif est Jacques Polieri pour *Gamme de 7* (1964). Si l'arrivée de la vidéo en scène ne coïncide pas avec la popularisation du média télévisuel dans les années cinquante, c'est parce la caméra vidéo se commercialise réellement à partir des années soixante et devient ainsi plus abordable financièrement. La caméra vidéo devient également plus facile à manipuler car elle devient portable. C'est le cas notamment du *Portapack* lancé par Sony en 1967, constitué d'une caméra et d'un magnétoscope portable. Enfin, La technique de projection des images s'améliore dans les années soixante, permettant ainsi aux artistes de rendre une image sur scène, soit sur téléviseur, soit sur grand écran. Il devient ainsi possible de prendre une image à la scène et de la projeter presque immédiatement. Les formes théâtrales mettant en scène une

³⁰*Ibid.*, p. 114.

³¹PRÉDAL René, *Op. cit.*, p. 144.

³²HAGEMANN Simon, *Op. cit.*, p. 102.

³³BABLET Denis, *Josef Svoboda*, La cité, Lausanne, 1970, p. 67.

³⁴MÈREDIEU Florence de, *Op. cit.*, p. 125.

caméra vidéo restent cependant exceptionnelles dans les années soixante *car ce matériel restait cher et peu flexible*³⁵. Il faudra attendre les années quatre-vingt pour que les artistes de théâtre l'utilisent abondamment dans leurs spectacles.

Avant d'arriver au théâtre, d'autres artistes (performeurs) vont s'emparer de la caméra vidéo dans les années septante. On peut donner comme exemple des artistes tels que Dan Graham, Peter Campus, Catherine Ikam et des performances comme *TV Buddha* de Paik en 1974 ou encore *Vénus et son miroir* de Juan Downey en 1980. Ces artistes utilisent la vidéo *pour rendre visible la communication à sens unique de la télévision et la détourner*³⁶. Le but est donc de dépasser le flux hypnotisant des images et de déconstruire celles-ci. En inversant le rapport, ils ont également cherché à brouiller les comportements du spectateur et du performeur qui se voient tantôt rendues à l'état de regardant passif ou de regardé actif. Le spectateur étant montré, il est ainsi élevé au rang d'actant.

Même si la caméra vidéo dans les années septante sert avant tout à la performance, certains artistes américains l'utilisent sur la scène théâtrale. Comme par exemple dans des spectacles tels que *AC/DC* de Robert Kalin en 1970 et *Pig, Child, Fire !* de la troupe Squat Theater en 1977. Pour Hagemann, les réflexions que ces spectacles soulèvent seront davantage développées dans les années quatre-vingt :

*« Les premières expérimentations de la vidéo au théâtre sont très rares dans les années 1970. Mais elles développent déjà quelques utilisations intéressantes qui réapparaîtront plus tard : la surveillance, le rapport entre le réel et le fictif, la confrontation des différents temps et espaces, ainsi que le jeu entre les différents médias. »*³⁷

Dans les années quatre-vingt, avec l'apparition du caméscope (le *Betamax* en 1983 créé par Sony) qui combine les potentiels de la caméra vidéo (prise de vue et enregistrement d'un signal vidéo et sonore) et du magnétoscope (enregistrement et relecture d'un signal vidéo et sonore), il devient plus facile de projeter en scène une image enregistrée *en live*.

« Les systèmes de caméras deviennent plus performants. Des systèmes de vidéo domestique sont disponibles dès le milieu des années 1970 avec le Betamax et le VHS, et les premiers caméscopes, regroupant les fonctions des caméras et des

³⁵HAGEMANN Simon, *Op. cit.*, p. 115.

³⁶*Ibid*, p. 116.

³⁷*Ibid*, p. 127.

magnétoscopes, apparaissent au début des années 1980 (Sony Betacam en 1982). La vidéo peut désormais s'utiliser dans un grand nombre de spectacles. »³⁸

Cette innovation technique va permettre à un plus grand nombre d'artistes de questionner le dispositif de la caméra vidéo sur la scène théâtrale. La projection d'images préenregistrées va progressivement être combinée, voire remplacée, par des projections en direct, *faisant du spectacle de théâtre une œuvre de plus en plus mobile et ouverte, un work in progress constant*³⁹. Bien qu'il y ait une réelle exploration de la vidéo en scène dans les années quatre-vingt, Hagemann explique que :

« Deux éléments reviennent souvent dans les spectacles théâtraux des années 1980 ayant recours à la vidéo : les murs vidéo (video-wall), qui se composent la plupart du temps de plusieurs écrans, redéfinissant l'espace de la représentation, ainsi que les talking heads, qui remplacent les visages des acteurs vivants et reconfigurent la perception des corps. »⁴⁰

Les artistes cherchent un nouveau langage scénique où la vidéo dédouble l'espace et les corps en scène et fait du virtuel un réel acteur de la représentation. On peut citer comme exemple la *Vidéo Scénographie* du français André Ligeon-Ligeonnet⁴¹

Dans les années nonante apparaissent les tout premiers caméscopes numériques. Là où le caméscope analogique enregistrait l'image sur bande magnétique (VHS, Betamax, etc.), l'image numérique peut s'enregistrer sur une plus grande gamme de supports et acquiert un code binaire qui la rend plus malléable. L'image peut ainsi être manipulée, transformée en direct. Dans le cadre d'une représentation *en live*, là où le caméscope analogique enregistrait l'image et la reproduisait sans modifier le signal, selon un schème scène-caméra-écran, l'image numérique introduit la possibilité de modifier l'image par des incrustations, des effets visuels qui sont parfois indiscernables :

« Sous leur apparence analogique, les images numériques font partie de la tradition des images, mais leur code donne toutes les possibilités de modifications. Leur

³⁸*Ibid*, p. 127.

³⁹PICON-VALLIN Béatrice, « Hybridation spatiale : registres de présence », dans PICON-VALLIN Béatrice (dir.), *Les écrans sur la scène. Tentations et résistances de la scène face aux images*, L'âge d'homme (Théâtre XXe siècle), Lausanne, 1998, p. 17.

⁴⁰HAGEMANN Simon, *Op. cit.*, p. 128.

⁴¹PRÉDAL René, *Op. cit.*, p. 163 : « Aux avant-postes de la vague technologique des années 80 en France André Ligeon-Ligeonnet a été un des premiers à introduire écrans et moniteurs sur les planches, de plus en plus nombreux. ».

matérialité diverge ainsi de celle des images traditionnelles. A l'ère du numérique, les images ne sont plus conservées dans leur matérialité. Elles sont devenues des données informatiques enregistrées sur des disques durs et ne présentent plus forcément une trace optique. Les informations peuvent ainsi être modifiées sans que l'on s'en aperçoive, car les images sont malléables, programmables, toujours accessibles et peuvent être interactives. »⁴²

Là où le spectateur d'images analogiques n'avait pas de doute quant à la correspondance de l'image avec l'espace de réalité d'où elle avait été captée, avec l'image numérique, le spectateur ne peut pas réellement savoir si l'image qu'il voit est une transformation de la réalité ou pas. Il est ainsi confronté en permanence à un doute qui va transformer sa perception :

« À l'ère numérique, l'acte de voir n'est plus le même. Autrefois, cet acte était souvent considéré comme un acte de vérification. Ce n'est plus le cas. En regardant une image numérique, il est difficile de savoir avec certitude s'il s'agit entièrement, en partie ou non, d'une image ayant encore une trace de la réalité physique. Bien sûr, nous comparons les données visuelles avec des images issues de notre mémoire, et nous recherchons les points communs. Avec ce doute permanent qui accompagne les images numériques, celles-ci reconfigurent notre perception. »⁴³

Le passage au numérique induit cependant un chamboulement plus radical pour Hagemann. Dans la généalogie médiatique sur la scène théâtrale, Hagemann précise que le média de référence du début du XX^e siècle était le cinéma, que dès les années cinquante, la télévision prend sa place et que, depuis les années nonante, il y a un nouveau média de référence qui est internet.

« Si le paysage médiatique a toujours été un paysage pluraliste avec des interdépendances entre les différents médias, l'étiquette « média de référence » a été plus facile à attribuer au cinéma ou à la télévision. Leur importance et leur influence singulière étaient aisées à définir. Or, le paysage médiatique actuel est davantage pluraliste et bien plus indépendant. Même si nous avons conscience de cette problématique, tout en prenant en compte les interdépendances médiatiques, nous avons choisi de parler d'un média de référence, car, selon nous, Internet est la structure médiatique responsable des changements les plus profonds dans le paysage médiatique et celui qui a le plus d'impact dans le monde contemporain. »⁴⁴

⁴²HAGEMANN Simon, Op. cit., p. 162-163.

⁴³Ibid.

⁴⁴Ibid, p. 160.

Dans les années nonante, internet se commercialise et se répand progressivement dans les foyers. La destitution du médium télévisuel pour internet va transformer radicalement le monde de l'art à partir des années nonante. Aujourd'hui, beaucoup d'artistes créent des œuvres en réseau ou des œuvres interactives sous l'influence de ce médium.

De ce fait, l'usage du dispositif de la caméra vidéo en scène va se complexifier dans les années nonante, il sera désormais possible de monter *en live* des images de différents points de vue sur un même écran, et ce grâce à l'usage de mélangeurs vidéo (inventés dans les années quarante et utilisé pour l'enregistrement d'émission télévisée en direct) qui permettront de commuter des sources vidéo, de créer des fondus ou encore des incrustations. Dans les années nonante, on abandonne progressivement les *murs vidéo* des années quatre-vingt :

« Durant les années 1990 la vidéo devient en grande partie numérique. Son utilisation au théâtre reste dans la continuité des années 1980, tout en y intégrant l'innovation (nouvelles approches et nouvelles possibilités numériques). À la différence de son emploi au théâtre pendant les années 1980, nous remarquons un retour aux projections sur grand écran. Les téléviseurs sur scène sont moins présents. Le numérique permet d'explorer des potentialités inédites de l'utilisation de la vidéo et du mixage. La vidéo numérique offre des possibilités de coupure et d'édition, comme le traitement de la pellicule de cinéma, mais d'une façon plus sophistiquée. L'amélioration des techniques de traitements des images, davantage que l'évolution des caméras, a fait avancer les possibilités technologiques. Les mélangeurs vidéo (appareils électroniques permettant de commuter entre sources vidéo), plus sophistiqués et plus accessibles à partir des années 1990, y jouent un rôle majeur. »⁴⁵

Les artistes vont alors chercher à explorer toutes les possibilités artistiques de la caméra vidéo numérique :

« La vidéo est utilisée au théâtre dans toutes ses variantes, soit en tant que moyen scénographique, soit en tant que moyen dramaturgique, soit en tant que moyen critique pour commenter les événements scéniques. Elle peut entrer dans une relation dialectique avec les événements : comme procédé d'élargissement de l'espace et du temps ; comme symbole du progrès technologique et de la modernité de la mise en scène ; comme moyen pour élargir les perspectives sur les événements présentés ; comme artifice pour augmenter l'illusion. »⁴⁶

⁴⁵*Ibid*, p. 165.

⁴⁶*Ibid*.

Hagemann explique que l'usage de la caméra vidéo en scène s'intensifie au cours des années 1990 et 2000. On peut citer comme exemples des artistes tels que Frank Castorf⁴⁷, Lepage⁴⁸ ou encore Jean-François Peyret. Selon René Prédal, le dispositif de la caméra vidéo en scène, et plus globalement l'image en scène, a acquis dans les années 2000 une dimension davantage cinématographique, dans la mesure où on y cherche à produire *en live* des images plus travaillées. *La présence du cinéma dans la représentation théâtrale constitue l'innovation scénique la plus importante du tournant 2000 avec ses trois axes principaux : le montage et le cadrage (récit et visualisation de chaque scène), les écrans sur la scène et l'adaptation de films*⁴⁹.

*« Pourtant, l'utilisation du cinéma dans les mises en scène théâtrales remonte loin, mais elle n'a longtemps concerné qu'un fort petit nombre de spectacles. Certes, le prix de revient et le dispositif technique nécessaire à la combinaison du cinéma et du théâtre sur une scène ont certainement constitué des facteurs dissuasifs pour les metteurs en scène qui auraient bien voulu se lancer dans l'expérience, mais – pour demeurer dans l'espace esthétique de cet essai – disons aussi que s'opposaient, peut-être, un peu trop le caractère du spectacle préenregistré venant se ficher dans les processus de déroulement du spectacle vivant qu'est le théâtre. »*⁵⁰

Aujourd'hui, ce dispositif est monnaie courante. Beaucoup de pièces contemporaines mettent en scène une caméra pour questionner le réel par le virtuel et le virtuel par le réel. Et pourtant, selon Guillaume Tion⁵¹, il existe encore peu d'études à son sujet.

3. Descriptif scénographique des trois spectacles du corpus

Ce mémoire cherchera, comme précisé plus haut à étudier *en quoi le dispositif de la caméra vidéo en scène résiste à l'abstraction de la scène théâtrale par l'image et participe de cet effet de présence spectatorielle*. Pour répondre à cette question, nous analyserons dans ce mémoire trois mises en scène. Nous avons conscience que ce corpus restreint ne suffit pas à tout dire du potentiel du dispositif, toutefois nous chercherons, sans prétention d'exhaustivité, à donner une réponse qui permette de répondre en partie à la question posée.

⁴⁷*Ibid*, p. 195.

⁴⁸PRÉDAL René, *Op. cit.*, p. 155.

⁴⁹*Ibid*, p. 8-9.

⁵⁰*Ibid*, p. 133.

⁵¹TION Guillaume, *Op. cit.*

Nous précisons ici que nous avons pu assister à ces trois mises en scène lors des saisons théâtrales 2017-2018 pour *Cold Blood*, et 2019-2020 pour *Le présent qui déborde (o Agora que Demora)* et *Sylvia*.

a. *Cold Blood* de Jaco Van Dormael et Michèle Anne De Mey



Ce spectacle, écrit par Thomas Gunzig, raconte les sept vies d'un personnage incarné en scène par une main. Cette main prend vie grâce à la voix off qui raconte les différentes morts absurdes par lesquelles le personnage passe avant d'atteindre l'éternité.

Dans *Cold Blood*, le spectateur est placé frontalement à la scène, reproduisant ainsi une expérience scène-salle relativement classique. Les images sont prises directement sur la scène, par le biais de différentes caméras mobiles, et montées *en live* pour donner à voir au spectateur un film tourné-monté projeté sur un grand écran central. Les caméras filment des maquettes présentes sur la scène de théâtre, comme si cette dernière était un studio d'enregistrement. L'écran de cinéma, tel qu'on peut le voir dans l'image, prend un espace considérable dans la scénographie.

Sur scène, suivant une chorégraphie précise, se déploient des techniciens (perchistes, caméramans, éclairagistes, régisseur plateau) dont la tâche est de déplacer les décors et les maquettes, de placer les éclairages ou encore de monter le film *en live* par le biais d'une régie

vidéo placée au centre de la scène. Les acteurs, quant à eux, prêtent autant leurs mains à la fiction qu'ils aident les techniciens dans l'élaboration de cette gigantesque machinerie.

Le spectateur est ainsi d'emblée confronté à une expérience qui reproduit celle du cinéma, si ce n'est qu'il voit en direct les différents trucages utiles à la construction de l'image. La dimension cinématographique du spectacle est accentuée par un quatrième mur. En effet, les techniciens et acteurs n'interagissent jamais avec le public, ce qui accentue l'importance accordée à l'écran. En effet, c'est par celui-ci exclusivement que le récit est raconté. Le spectateur est ainsi invité à porter son attention sur le film tourné-monté projeté sur l'écran et ce dans un silence presque contemplatif.

b. *Le présent qui déborde (o Agora que Demora)* de Christiane Jatahy



Ce spectacle constitue la deuxième partie du diptyque de Christiane Jatahy dont le premier volet est *Ithaque (Mon Odyssée I)*. Comme précisé dans l'introduction, nous avons décidé d'aborder peu le premier volet de ce diptyque, estimant qu'il n'apportait pas beaucoup d'éléments que les trois autres spectacles n'apportaient déjà.

Le présent qui déborde (o Agora que Demora) est, tout comme le premier volet, une adaptation théâtrale de *L'Odyssée* d'Homère. Il s'agit ici de raconter, par le biais d'images documentaires, autant l'exil d'Ulysse que celui des réfugiés en Grèce, et en Afrique du Sud. Cela traite également d'un exil plus personnel, celui de Christiane Jatahy elle-même qui, à travers ce spectacle, cherche à se reconnecter à ses racines familiales.

Le dispositif scénographique de ce spectacle reproduit celui de la salle de cinéma : le spectateur est placé dans un public, face à un écran qui prend tout l'espace de la scène. Cet écran restera à ce même endroit du début à la fin du spectacle. Le début de la représentation commence par la projection d'images pré-enregistrées prises autant en Grèce qu'en Afrique du Sud. Rapidement, le spectateur comprend que les comédiens ne sont pas présents sur scène mais dans la salle même où le public se trouve. Ceux-ci s'emparent de caméras pour tourner des images *en live* dans la salle de théâtre. Ces images seront montées avec les images pré-enregistrées, faisant ainsi dialoguer le temps du direct avec un autre temps, celui des images pré-enregistrées. Les comédiens, s'emparant des caméras, sont ainsi tantôt les acteurs (pris dans le sens d'*acte*) de la représentation, tantôt les personnages. Le spectateur est également amené à devenir un acteur de l'image car il est souvent filmé par les comédiens en arrière-plan.

A certains moments du spectacle, les comédiens se positionnent devant l'écran pour parler directement au public, faisant de l'image la *skènè* et de la scène le *proscenium* antique grec. Dans la partie gauche de la scène est placée une régie vidéo permettant de monter *en live* les images prises au direct de la scène avec les images préenregistrées des camps de réfugiés. C'est également à cet endroit que restera la metteuse en scène pendant presque tout le spectacle (accompagnée par un technicien). Celle-ci prend d'ailleurs la parole deux fois : la première fois, elle fait un *speech* d'introduction au spectacle ; la deuxième fois, elle explique pourquoi elle a décidé de tourner des images en Amazonie, en quoi cela s'intègre dans le récit raconté.

c. Sylvia de Fabrice Murgia



Ce spectacle traite de la vie de Sylvia Plath, poétesse et essayiste américaine et de son suicide à l'âge de trente ans. Pour ce faire, Fabrice Murgia a mis en scène neuf comédiennes qui chacune représente une Sylvia.

Le dispositif mis en place est relativement complexe dans ce cas-ci. Un écran est placé en haut de la scène et projette les images prises en direct par Juliette Van Dormael. Dans le coin inférieur gauche de la scène est installée une régie vidéo (qui monte les images en direct) intégrée directement à la mise en scène. En effet, celle-ci a été réaménagée en studio d'enregistrement des années cinquante et sert la dramaturgie dans la mesure où une des Sylvia utilise cet espace pour jouer la *spekrine*. Ce module, bien qu'il ne change jamais de place, rotationne toutefois sur lui-même. Dans le coin inférieur droit de la scène, se trouve un module mobile qui sert les loges où les comédiennes se changent à vue. Le premier étage constitue l'espace du concert *live* joué sur scène par des musiciens et la compositrice An Pierlé.

En scène, de nombreux changements de décors à vue servent à créer les nouveaux espaces où seront enregistrées les images. Ces décors sont déplacés par des techniciens qui ont toutefois certains petits rôles, ou de la figuration, à jouer dans le récit diégétique. Il est intéressant de préciser cependant que toutes les images ne sont pas prises au direct. En effet, les toutes premières images montrées à l'écran sont pré-enregistrées et représentent des femmes

des années cinquante faisant des courses. Certaines images prises en direct sont également repassées dans la suite du spectacle avec un temps différé.

Vers la fin du spectacle, l'écran, constitué d'une matière en frigolite et situé depuis le début du spectacle au-dessus de la scène, tombe et les différentes Sylvia le détruisent. Le spectacle s'achève alors par la projection (sur l'espace vacant de l'écran) d'images et de citations de femmes qui ont fait avancer la cause féministe. Enfin, lorsque la photo de Sylvia Plath est projetée, le spectateur entend un enregistrement vocal de la vraie voix de cette dernière.

II. Résistance face au concept de *tout numérique*

Nous utilisons ici le terme de *résistance* en opposition à l'usage consensuel de la technologie en scène qui a tendance à effacer le médium en tant que manipulation pour mieux capter le spectateur dans ce que le médium produit comme récit diégétique. Si on reprend les termes d'Olivier Mongin, on peut dire qu'il s'agit d'une résistance face à la société des écrans qui *correspond à un monde de flux d'images ininterrompu où il n'y a plus de discontinuité, où tout est arrondi, en boucle et se renvoie en réseau*⁵². Nous essaierons de démontrer que, dans le dispositif de la vidéo en scène, l'image est alors à lire selon un nouveau mode d'expérience et opère un déplacement face *aux technologies du quotidien*⁵³ :

*« A cet effet de reconnaissance immédiate, peu intéressant autrement que pour des raisons liées à la véridicité d'une reconstitution des habitats actuels, s'oppose une opération autrement plus raffinée. Elle concerne le déplacement des technologies du quotidien. Cela produit un trouble, car le spectateur n'identifie pas d'emblée la technologie utilisée dont pourtant il a fait l'expérience. »*⁵⁴

Avec l'invention d'internet, le monde est passé de l'ère analogique à l'ère numérique. Les médias se sont vu acquérir un code numérique leur conférant ainsi une plus grande malléabilité (transformation du son et de l'image, plus grande interactivité avec l'utilisateur, slow-motion, etc.), devenant ainsi des images de synthèse. *On tend à ce que l'on appelle « le tout numérique », les données de l'image (ou du son) étant désormais indéfiniment manipulables*⁵⁵. Toutefois, une image numérique n'est pas forcément une image de synthèse :

*« L'image analogique résulte d'une « capture » de la réalité, sous forme de variations d'intensité lumineuse continues. L'image numérique utilise des chiffres ou des signes abstraits. L'image dite « de synthèse » est une image calculée et construite. Les deux derniers termes sont souvent utilisés indifféremment l'un pour l'autre. »*⁵⁶

⁵²MONGIN Olivier, « Le théâtre, la scène, la fête et la société des écrans », dans *Communications*, num 83, vol 2, 2008, p. 229-236, [en ligne] <https://www.cairn.info/revue-communications-2008-2-page-229.htm> (article consulté le 01/08/2019).

⁵³BANU Georges, *Op. cit.*, p. 153.

⁵⁴*Ibid.*

⁵⁵MÉREDIEU Florence de, *Op. cit.*, p. 97.

⁵⁶*Ibid.*

Le numérique vient ainsi s'opposer à la notion de *reproductibilité* et se dirige vers un *principe de transformabilité*, l'image n'est plus simplement vue dans sa dimension sérielle mais unique :

« Du cinéma à la vidéo, on passe d'un médium lourd à l'immédiateté d'un filmage souple et léger. La vidéo peut diffuser instantanément ce qu'elle capte et, grâce aux microprocesseurs, le retraiter en temps réel. Le numérique offre des possibilités inédites de collage et de montage, d'apparition et de disparition d'objets et de personnages, ainsi que le moyen de court-circuiter le réel comme référent de l'image. De la représentation à la présentation... Soumettre le plateau à ce principe de transformabilité, et non plus seulement à celui de la reproductibilité, est une nouvelle épreuve qui implique sans doute le renforcement de la nature même du spectacle, éphémère et changeant chaque soir (...). Quant à l'utilisation concrète de ces fragments manipulés, elle bouleverse totalement la fonction de recours à l'image en tant que garant du monde extérieur ou d'un vécu, et au lieu d'effets de réel, elle produit des « effets d'artifice ». »⁵⁷

Le théâtre lui-même s'est vu bouleversé et des formes théâtrales basées sur le médium dominant d'internet se sont développées.

Si le dispositif de la caméra vidéo en scène apparaît en résistance face à l'abstraction de la scène, c'est avant tout parce qu'il résiste au potentiel du numérique de ces nouvelles formes théâtrales. En effet, le fait de filmer et de reproduire l'image *en live* empêche l'image d'être transformée. Même si on utilise aujourd'hui dans ce dispositif non plus des images analogiques sur scène mais bien des images numériques, celles-ci, bien qu'elles soient montées, ne sont pas synthétisées. Utiliser l'ordinateur entre la captation et la projection de l'image pour transformer celle-ci est ainsi impossible et va à l'encontre du concept contemporain de *tout-numérique* :

« Le numérique, aujourd'hui l'emporte largement. La mise sur le marché de la photographie numérique, le développement des caméscopes numériques et la digitalisation du cinéma ont entraîné l'apparition d'un nouveau concept, celui du « tout-numérique », les artistes utilisant conjointement la vidéo et l'ordinateur, tout en ayant recours à une multiplicité de dispositifs techniques. »⁵⁸

⁵⁷PICON-VALLIN Béatrice, *Op. cit.*, p. 24.

⁵⁸MÈREDIEU Florence de, *Op. cit.*, p. 120.

De ce fait, le « tout-numérique » tend à déboucher sur une prééminence de la programmation, du montage et des truquages sur la « prise de vue ». L'image est de plus en plus construite, manipulée et de moins en moins prélevée dans le réel⁵⁹.

De façon globale, les trois spectacles analysés dans ce mémoire, utilisant le dispositif de la caméra vidéo en scène, n'utilisent jamais l'image synthétique, l'image est prise au plateau et induit ainsi une manipulation minimale qui se restreint au montage direct des différentes images prélevées sur le plateau. Si trucages il y a, il s'agit de trucages utilisés sur le plateau même du théâtre et qui permettent de produire à l'ancienne une image surprenante. C'est le cas du spectacle *Cold Blood* qui par le biais de maquettes, parvient à créer une image esthétique, cinématographique qui renvoie à un ailleurs. Dans *Sylvia*, pour obtenir cet effet, les images cinématographiques sont produites à l'aide de décors grandeur nature qui sont changés à vue sur le plateau même de la scène théâtrale.

Ainsi, sur notre plateau, la vidéo ne sert pas à donner à voir en plus, à en mettre plein la vue, mais par ricochet, par bricole, invite à regarder quelque chose qu'on ne saurait voir, justement parce qu'elle est sous nos yeux⁶⁰. Le dispositif invite ainsi, à l'inverse de l'image pré-enregistrée ou de l'image de synthèse, à se focaliser sur le *hic et nunc* de la représentation théâtrale.

Nous essaierons de démontrer que cette résistance face à l'abstraction en scène s'opère avant tout selon deux modes successifs. Nous montrerons que l'image dans le dispositif, par son lien à la scène, opère une résistance et devient une image *ancrée*, qui implique un dialogue entre la scène et la salle. Nous démontrerons ensuite que, de ce dialogue, découle une dimension critique (dans le sens de *crise*) qui oblige le spectateur à ne jamais entrer totalement dans l'image, à ne jamais s'abstraire totalement de la représentation par l'image.

⁵⁹*Ibid*, p. 121.

⁶⁰PEYRET Jean-François, « Texte, scène et vidéo », dans Picon-Vallin Béatrice (dir.), *Les écrans sur la scène. Tentations et résistances de la scène face aux images*, L'âge d'homme (Théâtre XXe siècle), Lausanne, 1998, p. 284.

III. Résistance du *hic et nunc* de la salle de théâtre

Nous verrons ici en quoi le dispositif de la vidéo en scène est un dispositif qui, par la rencontre intermédiaire qu'il constitue, opère une résistance presque intrinsèque face à l'abstraction par l'image de la scène théâtrale. Nous irons ainsi à l'encontre de ce que Georges Banu⁶¹ appelle la *proximité froide* de la technologie qui s'est développée au fil du XX^e siècle sur la scène théâtrale. Le dispositif installe, en effet, une image qui apparaît froidement proche du spectateur, toutefois, cette froideur ne se suffit jamais à elle-même, elle est toujours interrompue par la proximité chaude de la salle et ne devient ainsi jamais ce que Banu appelle une *technologie intégrée*⁶².

1. L'image ancrée

Lorsque l'image passe d'une image pré-enregistrée à une image *en live*, prise sur le plateau, la relation entre la salle et l'écran change. Là où l'image préenregistrée était totalement indépendante de la représentation théâtrale (car elle ne partageait pas le même espace-temps) et pouvait y surgir à tout moment pour venir voler au théâtre son moment de présence par une échappée virtuelle, ce que René Prédal appelle *l'écran fenêtre*⁶³, la caméra en scène oblige l'image à composer avec la représentation théâtrale. *La distance qui sépare le second* (le corps télédiffusé) *du premier* (le corps capté) *n'est jamais que spatiale, et non temporelle*⁶⁴. L'image filmée *en live* a en effet besoin du plateau pour exister, elle naît de lui, faisant du plateau scénique une condition *sine qua non* de l'image, et de l'image la trace mémorielle du plateau scénique. L'image devient alors, au même titre que le théâtre, un élément qui nous rend *otages dans le temps réel*⁶⁵, comme le dit Peter Missotten.

C'est pourquoi, selon Sigrid Merx, l'image captée et reproduite *en live* sur le plateau, peut être apparentée à l'*image cristal* deleuzienne :

⁶¹BANU Georges, *Cit. Op.*, p. 154-155.

⁶²*Ibid*, p.159.

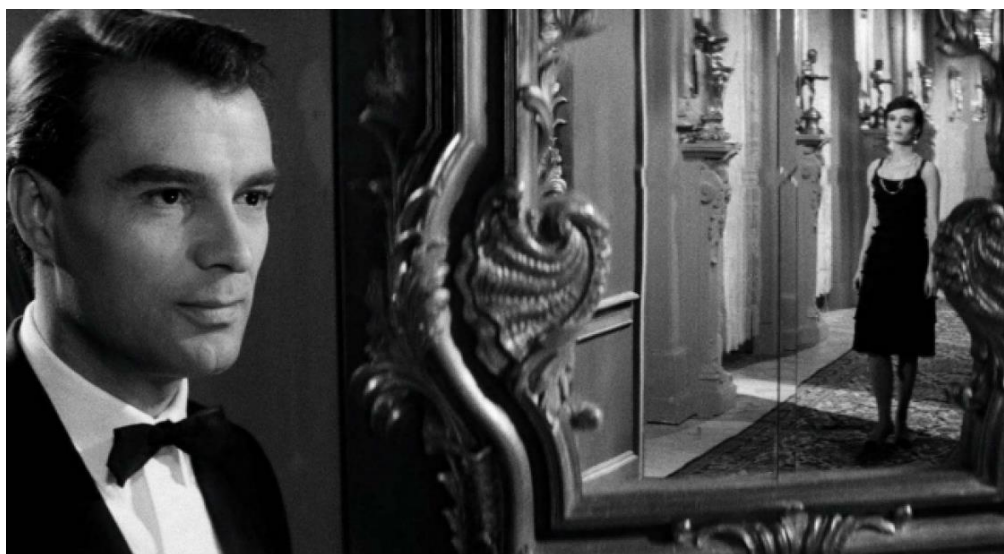
⁶³PRÉDAL René, *Op. cit.*, p. 135.

⁶⁴PLASSARD Didier, « Dioptique des corps dans l'espace électronique. Sur quelques mises en scène de Giorgio Berberio Corsetti », dans PICON-VALLIN Béatrice (dir.), *Les écrans sur la scène. Tentations et résistances de la scène face aux images*, L'âge d'homme (Théâtre XX^e siècle), Lausanne, 1998, pp. 156.

⁶⁵MISSOTTEN Peter, « Le corps métronome. Entretien avec Jonathan Châtel et Pierre Piret », dans *Études théâtrales*, 66, 2017, p. 176.

« Les acteurs sont présents dans l'immédiateté réelle de la performance live et montrés simultanément comme des projections virtuelles. À maints égards, ces projections sont le double, la réflexion ou le miroir évoqué par Deleuze. Dans une perspective temporelle, la projection en direct de la présence physique des acteurs montre comment le présent actuel, qui tombe dans le passé dans lequel les acteurs se meuvent, est saisi et conservé comme passé virtuel par la fonction enregistreuse de la caméra vidéo. En même temps, la projection devient actuelle en tant qu'image virtuelle en vertu du potentiel de re-présentation instantanée de la vidéo. La complexité temporelle en jeu dans l'interaction entre la vidéo en direct et le théâtre est saisie de façon tout à fait convaincante dans le concept d'image-cristal. »⁶⁶

L'image cristal deleuzienne est une image (cinématographique) qui se caractérise par sa dimension fractale. Elle combine en un même espace deux niveaux de réalité différents : un espace premier réel et un espace second virtuel. On peut donner comme exemple l'image suivante reprise du film *L'année dernière à Marienbad* réalisé par Alain Resnais et Alain Robbe-Grillet, dans laquelle sont emboîtés deux espaces (réel et virtuel) dans un même champ de vision.



Il est important de préciser qu'il ne faut pas prendre le terme *cristal* dans le sens d'une cristallisation, d'une fixation du présent. En effet, l'image *cristal* se définit plutôt par un certain dynamisme. Parce qu'elle connecte réalité et virtualité dans un même espace-temps, elle connecte également un présent qui passe et un passé mémoriel actualisé.

⁶⁶MERX Sigrid, « L'image-cristal et le spectacle vivant : l'effet de dédoublement du temps produit par les images en temps réel », dans LARRUE Jean-Marc (dir.), *Théâtre et intermédialité*, Presses Universitaires du Septentrion (Arts du spectacle – Images et son), Villeneuve-d'Ascq, juin 2015, p. 227.

Si Sigrid Merx établit un lien entre l'image *cristal* et le dispositif de la caméra vidéo en scène, c'est parce que le dispositif est lui-même *cristal*. Dans le dispositif étudié, le spectateur, tout comme l'acteur, fait l'expérience de la cristallisation du présent, c'est-à-dire de sa démultiplication. L'image représente la part de virtualité et la salle de théâtre la part de réalité.

« La plus grande différence entre l'image-cristal au cinéma telle que décrite par Deleuze et l'image-cristal au théâtre réside, en somme, dans leur différence ontologique. Au cinéma, les images viennent toujours du passé dans lesquelles elles ont été tournées. Du moment qu'elles sont projetées, elles relèvent du passé. Par conséquent, la présence simultanée du présent et du passé dans l'image cinématographique ne peut se réaliser que dans le monde diégétique du film, c'est-à-dire au niveau de la fiction, de la narration, des thèmes. Les images-cristal ne peuvent se trouver que dans le film et ses images. Il en va différemment du théâtre, car la performance live elle-même peut être considérée comme une image-cristal dans laquelle, par l'utilisation de la vidéo en directe ou d'une autre forme d'imagerie en direct, la coalescence du présent et du passé est vécue en tant que telle. »⁶⁷

Le théâtre fournit ainsi son espace-temps à l'image qui ne peut pas s'en défaire.

« L'un des apports de la vidéo est bien de démontrer et rendre visible le dédoublement du temps, entre présent et passé, et l'interaction de l'actuel et du virtuel pendant qu'ils se produisent dans l'ici et maintenant de la représentation. Mieux encore, la vidéo nous permet d'en prendre conscience. »⁶⁸

Cette mémoire du présent cristallisé n'est cependant la mémoire que d'un espace restreint de la scène qu'elle reproduit en mettant le focus sur elle. Nous verrons plus tard dans ce mémoire que ce regard télescopique est un autre élément caractéristique du dispositif.

La scène donnant à l'image son espace-temps, ces deux dernières apparaissent chacune comme des sœurs jumelles, identiques mais dans deux corps différents, ce qui n'est pas le cas quand l'image est préenregistrée et que la caméra n'est pas en scène. Le spectateur est d'emblée alors amené à disjoindre temporellement (si le préenregistrement a été fait sur la scène même du théâtre) et spatialement la scène de l'image, qui n'ont donc plus comme origine le même œuf, le même *hic et nunc*. L'image pré-enregistrée, au contraire, se perd dans le *no-time* car, une fois qu'elle est prise, elle devient sérielle et désincarnée.

⁶⁷*Ibid*, p. 227.

⁶⁸*Ibid*, p. 230.

Le dispositif de la vidéo en scène, étant un dispositif cristal, le statut de l'image en scène se modifie. Parce que la scène et l'image sont connectées en un même *hic et nunc*, l'image ne subit plus l'effet d'une *puissance centrifuge* (concept développé par Florence de Mèredieu), c'est-à-dire *cette puissance qui les (les images) amène à s'amplifier, à essaimer et à occuper (comme un décor) la totalité de l'environnement*⁶⁹. Avec le dispositif de la vidéo en scène, l'image subit les effets d'une *puissance centripète* qui empêche celle-ci de sortir de son cadre et de prendre toute la place en scène. L'image est ainsi ramenée en permanence à son centre et devient ce que nous appellerons une image *ancrée*.

L'image *ancrée* est une image qui ne peut pas se suffire à elle-même, qui est à lire dans un dialogue intermédial entre la scène théâtrale et l'image qui en est produite, dans la rencontre du réel et du virtuel. La caméra présente en scène dans ce dispositif est l'objet matériel qui relie et atteste de cette relation car elle filme la scène et la reproduit en direct. L'image apparaît ainsi obligatoirement comme la conséquence de la rencontre entre la scène et la caméra et adopte ainsi le même espace-temps que son lieu de production, elle est ainsi *ancrée* dans la scène. Le spectateur, pour recevoir l'image qu'on lui présente, ne peut pas simplement se contenter, dans ce dispositif, de regarder cette dernière, car elle est autant présente sur l'écran de projection que sur la scène de théâtre. L'image *ancrée* est donc une image composée à la fois de l'image projetée sur l'écran mais également du *work in progress* de l'image en scène qui vient montrer le *comment* de la production de l'image, faisant de ce dernier récit prothétique pourtant nécessaire.

L'image *ancrée* a ceci de commun avec le terme *écran*, pris dans son sens premier de *protection*, qu'elle intègre en elle-même non plus une image dans laquelle le spectateur est invité à entrer, telle une fenêtre virtuelle, mais une *image-obstacle*, une *image-protection* contre le feu hypnotisant de l'image.

Si on reprend un spectacle comme *Cold Blood*, on comprend que l'image seule, bien qu'elle forme un tout homogène, qu'elle nous raconte une histoire, n'est pas l'unique centre de l'attention du spectateur. Le spectacle a également lieu sur la scène, espace du *métarécit* de l'image, c'est-à-dire du récit sur l'image. Par les nombreux changements de décors, d'éclairages, par les déplacements de caméra en scène, le regard spectatorial est ainsi attiré par la scène qui, en montrant le *work-in-progress* de l'image, vient compléter cette dernière.

Avec le dispositif de la caméra vidéo en scène, le spectateur est donc confronté à une image *ancrée* qui l'amène à sortir en permanence de l'identification du spectateur face à

⁶⁹MÈREDIEU Florence de, *Op. cit.*, p. 228.

l'image, pour revenir au *work in progress* de la scène, oscillant ainsi physiquement entre l'image et la scène. L'image *ancrée* parce qu'elle invite le spectateur à revenir en permanence à la scène théâtrale, dédouble celle-ci et crée chez lui un regard dynamique, entre une posture d'identification et de distance, d'illusion et de désillusion, passant de l'un à l'autre sans arrêt. Le spectateur est illusionné, lorsque qu'il regarde l'image seule, et désillusionné, lorsqu'il s'intéresse à la cause de l'image, c'est-à-dire à son lieu de production.

« Le spectateur perçoit dans ce cas l'action scénique de manière contrastée : d'un côté, il voit le jeu réel du comédien sur scène, dans une situation psychologique particulière ; de l'autre, le gros plan lui permet de voir ce comédien sous un autre éclairage, plus intimiste et rapproché. Le dédoublement des comédiens, présents dans un éloignement réel (sur scène) et dans une apparente proximité (à l'écran) apporte un nouveau degré de complexité à la représentation : un prisme intermédial, qui contrôle notre perception théâtrale et nous oblige à repenser constamment notre impression du spectacle. »⁷⁰

Ce regard illusionné-désillusionné, qui, comme nous le verrons par la suite, correspond au dédoublement médiatique du dispositif, provoque une distance face à l'image mais également face au théâtre. Si on reprend, la mise en scène *Sylvia*, on constate que les comédiennes jouent à la fois sur la scène théâtrale des scènes directement dirigées vers le spectateur, induisant de sa part une identification, une entrée dans le récit diégétique théâtral. Le spectateur prend cependant distance face à ce même récit lorsque les comédiennes en scène ne jouent plus que pour la caméra, que les techniciens et des comédiens en scène n'ont que pour fonction de créer une image, désinvestissant ainsi le plateau de théâtre.

Enfin, l'image *ancrée* promet de transformer l'image décrite comme *froide* par Banu⁷¹, image qui n'avait aucun rapport charnel, en une image chaude, c'est-à-dire une image à laquelle le spectateur n'est pas amené à s'identifier en permanence, mais dont il est amené à expérimenter la chair. Le dispositif de la vidéo en scène, bien qu'il mette en scène des images qu'on pourrait apparenter à des *machines d'absence*⁷², provoque un effet de présence spectatorielle intense car l'image *ancrée*, qu'il met en scène, renvoie en permanence le spectateur au *hic et nunc*, au temps de la représentation théâtrale. En prenant distance avec

⁷⁰BOMY Charlotte, « De l'écrit à l'écran : *Forever Young* de Frank Castorf. Étude d'un spectacle intermédial », dans LARRUE Jean-Marc (dir.), *Théâtre et intermédialité*, Presses Universitaires du Septentrion (Arts du spectacle – Images et son), Villeneuve-d'Ascq, juin 2015, p. 320-321.

⁷¹BANU Goerges, *Op. Cit.*, p. 154-155.

⁷²MISSOTEN Peter, « Comment organiser l'absence sur scène (Le cochon virtuel ne sent pas). », dans *Études théâtrales*, 53, 2012, p 119.

l'image, celle-ci est perçue dans sa dimension performative et devient, au même rang que le comédien sur la scène, un acteur de la représentation, installant ainsi une circularité entre la scène et l'image. La scène renvoie ainsi à l'image et l'image à la scène.

Selon nous, *Le présent qui déborde (o Agora que Demora)* est un spectacle qui intègre au niveau dramaturgique une réflexion concernant cette image *ancrée*. Dans cette mise en scène, le spectateur est amené à comprendre le déroulement du spectacle comme une odyssée, non plus en se déplaçant lui-même comme dans *Ithaque (Notre Odyssée 1)*, mais en étant témoin de l'odyssée du personnage de Yada (une réfugiée) qui voyage ainsi de l'image à la salle.

Le spectacle débute pour le spectateur sur une expérience presque cinématographique. Sont projetées sur l'écran de la scène des images pré-enregistrées et l'espace théâtral est évidé de toute présence du comédien, dans un silence complet. On cherche ainsi à diriger l'attention du spectateur vers l'écran. Le spectateur est toutefois amené à se défaire de cet écran subrepticement par des bruits énigmatiques émis dans la salle même et qui ont pour fonction d'intriguer le spectateur, de le parasiter. Il constate ensuite que les comédiens sont assis autour de lui, dans la salle, et décroche petit à petit son regard de l'image pour regarder autour de lui. Progressivement, les comédiens se lèvent et se déplacent dans la salle, ainsi que sur la scène (ou le *proscenium*), et utilisent des caméras pour se filmer. Par un processus de montage, les images prises au *live* sont projetées sur l'écran et entrent dans le déroulé du film qui mélange désormais images préenregistrées et images *live*. Sur l'écran se rencontrent ainsi les personnages préenregistrés et les personnages présents en scène. Il est intéressant de préciser que dès que les personnages sont filmés par les caméras, ils apparaissent aux yeux du spectateur comme le spectre d'une présence réelle. En effet, les spectateurs voient le personnage filmé dans la salle de théâtre de façon indirecte. Le son lui-même des prises vidéos qui se font *en live* est enregistré par des micros et arrive ainsi de façon indirecte aux oreilles du spectateur.

A la fin de la deuxième partie du spectacle, Yara, personnage qui jouait Pénélope dans les images pré-enregistrées et que le spectateur avait ensuite vu filmée dans la salle, apparaît finalement en scène de façon directe : elle se place sur le proscenium pour parler directement et frontalement au spectateur et sans micro. Il s'agit là d'un moment de pur théâtre, de pure réalité. Avant la troisième et dernière partie qui constitue une expérience très proche du cinéma (montage d'images préenregistrées en Amazonie), la metteuse en scène précise que Yara a opéré une odyssée, qu'elle a transpercé l'écran jusqu'à la salle.

Cette odyssée de Yara est selon nous métaphorique du dispositif lui-même. Il s'agit, selon nous, de montrer le pouvoir du dispositif de la caméra vidéo en scène par l'odyssée de

Yara. En effet, la caméra est présentée comme ce qui lie, dans le spectacle, l'image et la scène. Yara n'apparaît pas comme par magie dans la salle, c'est parce que son image pré-enregistrée rencontre son image *live* sur l'écran qu'elle apparaît finalement de chair et d'os dans la salle de théâtre. Ce spectacle montre donc que la caméra en scène est un *entre-deux*, un ciment, qui permet, symboliquement dans ce spectacle, à l'espace virtuel et l'espace réel de se rencontrer, de se transpercer. Ce qui est intéressant également, c'est que Yara passe de l'espace de *l'au-delà* (induit par les images pré-enregistrées) vers l'espace réel de la salle et qu'elle n'effectue pas de retour à la fin du spectacle. C'est une façon, selon nous, de montrer que le dispositif, en liant l'image à la scène, oblige l'image à s'ancrer dans le *hic et nunc* de la représentation théâtrale, et pas inversement. Dans ce rapport intermédial, ce n'est ainsi pas l'image qui assujettit la scène mais bien la scène qui assujettit l'image.

2. Déséquilibre de l'image ancrée

Il est toutefois important de préciser que le dispositif de la caméra vidéo en scène a plutôt un *potentiel d'ancrage de l'image*. L'image et la scène étant mises en relation intermédiale, elles dialoguent entre elles et forment une image *ancrée centripète*. Or, l'image en scène ayant un grand pouvoir d'attractivité du regard spectatorial, la scène, bien qu'elle soit le lieu de production de cette image, peut devenir son obligé. Tout est ainsi une question d'équilibre comme le précise Russel Fewster:

« En 2002, Keith Gallasch et Virginia Baxter remarquent dans leur étude « *Multimedia and New Media Performance Works-in-progress* », sur les performances multimédia en Australie, que pour les artistes « il s'agit souvent de trouver la bonne combinaison, le bon équilibre entre le « viscéral et le virtuel » sans perdre sa présence face à la séduction de l'écran. »⁷³

Ce déséquilibre peut s'expliquer selon nous, de cinq façons différentes : par les habitudes culturelles du spectateur, par *l'image-affection*, par l'excès des éléments en scène, par *l'invisibilisation* de la scène ou par l'effet de 4^e mur opéré par la caméra. Dans ces cas, le spectateur cherchera à reconnecter avec ce qui fait le plus récit en scène. Et c'est souvent vers l'écran qu'il se dirigera, si celui-ci lui permet de retrouver une certaine unité (il est possible

⁷³FEWSTER Russell, « Mettre en scène l'acteur vivant et les médias *live* », dans LARRUE Jean-Marc (dir.), *Théâtre et intermédialité*, Presses Universitaires du Septentrion (Arts du spectacle – Images et son), Villeneuve-d'Ascq, juin 2015, p. 336.

d'imaginer que l'écran montre des images qui n'ont aucun sens). Dans les mises en scène étudiées, l'écran est toujours un espace d'unité du récit, même s'il a besoin de la scène pour être complété. Cependant l'image projetée peut également perdre son unité lorsque, par exemple, dans *Sylvia*, la caméra est *en liberté* sur scène et produit une image libérée qui reproduit à la fois une réalité passée *au-delà*, ainsi que la destruction matérielle de cette autre réalité par la monstration dans l'image de l'envers du décor. Dans ce spectacle, certaines images sont prises aléatoirement sur la scène (le spectateur n'est pas comme dans *Cold Blood* placé devant un film parfaitement monté) et filment les changements de décors, les déplacements des techniciens et des comédiens. Aussi, l'image est souvent floue et mal cadrée. Cette caméra *libre* raconte ce que nous appellerons par la suite le *métarécit* de l'image ou de la scène théâtrale.

Le premier élément capable de perturber le *potentiel d'ancrage de l'image* du dispositif est l'expérience usuelle même des spectateurs face à l'image. En effet, beaucoup d'entre eux ont du mal à se défaire de l'expérience cinématographique ou télévisuelle de l'image car cette expérience fait partie de leur *quotidien technologique*⁷⁴. Beaucoup de spectateurs peuvent, en effet, louper la nouvelle expérience que propose ce dispositif, en ne captant que ce que l'écran produit comme *effet de reconnaissance immédiate*⁷⁵. Cette perturbation est d'autant plus importante lorsque les mises en scène emploient scénographiquement l'écran de la même façon que l'expérience cinématographique. Si on reprend une mise en scène telle que *Le présent qui déborde (o Agora que Demora)*, on constate qu'il n'y aucune différence scénographique entre la salle de cinéma et ce spectacle. Dans les deux cas, les spectateurs sont placés sur des fauteuils et frontalement à l'écran qui leur fait face. Le spectacle, dans sa progression, intègre l'espace de la salle et de la scène, opérant ainsi un recul face à l'écran. Nous avons cependant constaté que, bien que la pièce de théâtre amène à se défaire petit à petit de l'abstraction que l'image implique, beaucoup de spectateurs restaient le regard figé sur l'écran. Dans *Sylvia* et *Cold Blood*, l'écran est placé au-dessus de la scène. Ces deux spectacles ont donc adjoint à la frontalité de l'écran cinématographique, celle de l'espace théâtral. Toutefois, l'écran ne manque pas d'être imposant par sa taille et sa position géographique (au-dessus de la scène) donne à l'image une plus grande importance qu'à la scène. Le spectateur revit ainsi bien souvent une expérience purement cinématographique et reproduit une expérience usuelle de son *quotidien technologique*.

⁷⁴BANU Georges, *Op. Cit.*, p. 153.

⁷⁵*Ibid.*

Ensuite, on peut dire que le spectateur peut se voir hypnotisé par l'image elle-même, par l'attraction visuelle qu'elle produit sur lui. En effet, en grossissant des éléments de la scène, de la salle, etc., l'image crée une intimité optique qui invite le spectateur à plonger tête la première dans cette dernière que Deleuze appelle l'*image-affection*.

« Le gros plan du visage n'est pas un simple grossissement d'une partie du corps de l'actrice, il installe une relation d'interfacialité fondée sur une « intimité optique » (idem) qui, de surcroît, tend à dissoudre la perception spatiale environnante. Toutefois, la restauration de la relation interfaciale au théâtre (Mervant-Roux, 2008) est ici au service d'une tout autre relation entre l'actrice et les spectateurs. En effet, plus le spectateur se laisse absorber, sur le plan perceptif, par l'image à l'écran, plus il entre dans l'espace de « l'image-affection » (Deleuze, 1983), étant donné les moyens formels par lesquels celle-ci lui apparaît, moyens qui usent et abusent du visage-gros plan et de ses effets de sublimation : « Et alors, comme le dit Jackie, les gens ne parviennent souvent pas à se défaire de notre image » (Jelinek, 2006 : 70). »⁷⁶

Troisièmement, même si le spectateur parvient à accepter l'expérience inédite du dispositif, il peut être confronté à un autre problème, celui de l'excès des éléments présentés en scène. Si on reprend le cas de *Sylvia*, on se rend compte que l'image, bien qu'elle procède du dispositif de la caméra vidéo en scène, dirige majoritairement le regard du spectateur vers l'écran. Selon nous, l'explication principale est que la scène théâtrale présente un certain nombre d'éléments qui apparaissent en excès et qui perturbent la compréhension ou la synthèse du spectateur.

⁷⁶LESAGE Marie-Christine, « Le soliloque et ses dispositifs scéniques : *Jackie d'Elfriede Jelinek*, mis en scène par Denis Marleau et Stéphanie Jasmin », dans *L'Annuaire théâtral*, 58, automne 2015, p. 45-56, [en ligne] <https://www.erudit.org/fr/revues/annuaire/2015-n58-annuaire02870/1038319ar/> (article consulté le 01/08/2019).



Si on décrit l'espace scénique de la représentation, on constate que le spectateur est immergé dans un espace scénique multiple, divisé en trois étages verticaux. Au rez-de-chaussée, on retrouve un studio d'enregistrement (à gauche) et des loges où les comédiennes se déshabillent à vue (à droite en dessous de l'escalier). Au premier étage, An Pierlé (à droite), compositrice du spectacle, joue du piano et chante, tandis que d'autres instrumentistes (à gauche) jouent du saxophone, etc. Enfin, placé au-dessus de la scène un écran reproduit l'image captée *en live*.

Cet espace multiple est également dynamique. En effet, le bloc de gauche est rotatif, alors que celui de droite est mouvant. Lors du spectacle, les décors des différentes prises de vue de la caméra changent à vue. Les panneaux de décors, les caméras, les comédiennes (9 comédiennes), sont placés, déplacés, dans une logique de recomposition dynamique et éphémère. En effet, le déplacement fréquent des décors et le tournage des scènes impliquent l'apparition très fréquente sur la scène de techniciens (caméraman, régisseurs plateau, etc.) qui contribuent à alourdir la scène.

Enfin, le nombre important d'actions scéniques et la simultanéité de celles-ci (jeu des comédiens, musique en scène, tournage de l'image, etc.) contribue à ce chaos. Si par exemple le spectateur profite simplement de la musique en focalisant son attention sur les instrumentistes, alors il perd une partie de ce qui se passe sur la scène centrale ou dans l'image.

Le spectateur est ainsi confronté à un spectacle qui démultiplie les espaces en scène, (ainsi que les acteurs et les techniciens), les déplacements et utilise des actions simultanées,

donnant ainsi l'impression d'un chaos. Il y a tellement d'actions qui se déroulent sur scène simultanément que le spectateur a du mal à tout voir, à tout comprendre et est amené à faire un choix dans ce qu'il voit et entend. Et forcément, le choix du spectateur va se porter sur ce qui est le plus rassurant, le plus stable, le plus unifié. Dans le cas de *Sylvia*, le choix se porte davantage sur l'image car elle s'oppose à la logique du multiple et du simultané de la scène par la linéarité de son récit et qu'elle semble plus reposante, nécessite moins de réflexion et de travail de recomposition de la part du spectateur. Dans ce cas, la force *centripète* de l'image *ancrée* a peu d'effet car l'image apparaît comme un refuge face au désordre de la scène.

Quatrièmement, à l'inverse de proposer des éléments en excès, la scène théâtrale peut présenter une *invisibilisation* de ses éléments. Contrairement à *Sylvia*, *Cold blood* utilise des maquettes miniatures filmées par des techniciens. Si dans *Sylvia*, il y avait trop d'éléments en scène, dans *Cold Blood*, il y en a trop peu. Le spectateur n'a pas toujours accès visuellement à ce qui se passe en scène, certains plans étant pris à l'insu du spectateur, ou filmant des éléments trop petits pour être perçus. La petitesse des maquettes rend parfois invisible aux yeux du spectateur les éléments du *métarécit*, c'est-à-dire ceux qui ont permis de produire l'image. C'est donc dans l'écran que le spectateur va trouver refuge, surtout que cet écran amplifie, par un effet loupe, le regard spectatorial et se rend plus érotique.

Cette *invisibilisation* de la scène peut aussi se lire dans un spectacle tel que *Quartett*, mis en scène par Peter Missotten. En effet, dans ce spectacle, le personnage n'apparaît pas directement à la vue du spectateur, sinon par le biais de ses doubles numériques.

« Je voulais montrer qu'on ne se rend plus compte du fait qu'on est pris par les technologies, alors que notre cerveau n'est pas construit pour voir la virtualité. Pour nous les humains, tout est vrai. (...). Moi-même quand je travaillais avec les étudiants de Maastricht, il y avait de courts moments où j'oubliais que je regardais une projection. J'oubliais que c'était une fiction, une virtualité. C'est ce que je voulais montrer dans Quartett : on peut construire un personnage mâle avec une voix femelle et y croire. »⁷⁷

Et, parce que l'unité du corps du personnage est cinématographique (un montage d'images), seule l'image peut opérer un brouillage pour faire redescendre le spectateur vers le *hic et nunc* de la représentation.

⁷⁷MISSOTTEN Peter, « Le corps métronome. Entretien avec Jonathan Châtel et Pierre Piret », p. 180.

« (...), lorsque l'acteur avançait lentement vers la caméra, celle-ci en agrandissait l'expression et la physionomie mais à un certain point les rendait floues. A cet instant, le spectateur se réveillait de son rêve cinématographique pour retrouver l'acteur live sur scène et redevenir un public vraiment vivant et présent en tant que collectivité. »⁷⁸

Dans cette mise en scène, l'image *ancrée* est totalement déstabilisée car le spectateur a accès à la scène où a lieu le tournage uniquement par l'image filmée. La scène étant évacuée du champ visuel du spectateur, celui-ci est contraint d'entrer dans l'image.

Enfin, le quatrième élément qui, selon nous, favorise le déséquilibre de l'image *ancrée* et empêche le spectateur de vivre la nouvelle expérience de la mise en place par le dispositif, est ce que nous appellerons l'effet de 4^e mur opéré par la caméra. Il s'agit d'un effet produit lorsque la création de l'image devient le seul objectif de la scène théâtrale et lorsque l'acte théâtral cherche à illusionner le seul regard de la caméra. Autrement dit, lorsque l'acte théâtral n'est plus théâtral mais devient purement cinématographique, le rapport dialectique entre la scène et la salle est rompu et l'image projetée devient pour le spectateur un lieu d'identification.

On peut citer comme exemples flagrants *Sylvia* et *Cold Blood*. Dans le premier spectacle, beaucoup de moments scéniques sont consacrés exclusivement à la création de l'image. Le plateau tout entier se tait, les lumières sont parfois focalisées uniquement sur le plateau d'enregistrement de l'image, les actrices elles-mêmes s'arrêtent de bouger et regardent, de la même façon que la caméra, la scène se jouer. Cette attention de la scène vis-à-vis de l'image crée un 4^e mur fictif qui fait davantage *écran protection*. Ce 4^e mur prolonge l'écran de cinéma qui se trouve sur la scène et invite le spectateur à plonger dans la contemplation de ce dernier. Ces différents moments scéniques peuvent ainsi, pour certains spectateurs, contribuer au déséquilibre de l'image *ancrée*.

Dans *Cold blood*, contrairement à *Sylvia*, l'attention donnée au regard de la caméra est omniprésente. La scène est avant tout un studio d'enregistrement, ce qui différencie ce spectacle du plateau scénique de *Sylvia* qui, lui, alterne entre studio d'enregistrement et scène de théâtre. Dans *Cold Blood*, ce 4^e mur de la caméra n'est franchi qu'une seule fois, lors de la scène du *Boléro* de Ravel (dont nous parlerons plus loin) où la caméra, filmant frontalement le public de théâtre, renvoie le regard du spectateur à la salle. Ce spectacle a ainsi un fort potentiel de *désancrage* de l'image.

Le spectacle *Le présent qui déborde (o Agora que Demora)* peut servir de contre-exemple aux deux spectacles précédents car, par son choix de filmer les comédiens dans la

⁷⁸MISSOTTEN Peter, « Comment organiser l'absence sur scène (Le cochon virtuel ne sent pas). », p. 118.

salle, ce spectacle ne produit jamais un effet de 4^e mur de la caméra, qui renverrait ainsi le spectateur à l'image. L'image *ancrée* dans ce spectacle pourrait davantage être mise à mal par le premier type de déséquilibre évoqué plus haut.

3. Résistance de la présence physique du comédien et *visibilisation* du technicien

Nous verrons dans cette partie que, parce que le dispositif de la caméra vidéo en scène induit la création d'une image *ancrée*, la présence physique du comédien (qu'il soit animé ou inanimé) sur la scène théâtrale est nécessaire. Ce dispositif vient ainsi réinvestir le corps du comédien, face à sa progressive disparition par la technologisation de la scène au fil du XX^e siècle.

A l'ère du numérique, il est devenu tout à fait possible de créer un *acteur synthétique*⁷⁹ et de faire disparaître la présence de ce dernier par la création de doubles virtuels.

« Avec les possibilités de téléprésence – (...) - avec les techniques de motion capture des comédiens qui permettent de donner naissance à des acteurs ou à des marionnettes dites « de synthèse », avec le développement du virtuel, de nouvelles questions apparaissant auxquelles la scène doit faire face, (...). L'actant – danseur, comédien – doit-il être en scène pour être présent ? Autrement dit, peut-on faire passer de l'émotion sans l'être-là humain, (...). »⁸⁰

La technologisation de la scène théâtrale entraîne donc des réflexions sur la nécessité du corps de l'acteur en scène. *Est-ce que le théâtre a besoin du corps analogique de l'acteur pour exister ?* Véronique Lemaire précise que cette réflexion va jalonner tout le XX^e siècle, période pendant laquelle l'acteur se verra progressivement désanthropomorphisé et réduit à un simple support sémiotique⁸¹. Elle cite notamment les démarches artistiques d'Alfred Jarry, Hugo Von Hofmannsthal ou encore Gordon Craig (avec son concept de *Sur-Marionnette*). Toutefois, elle précise que le corps de l'acteur, bien qu'il laisse place progressivement sur la

⁷⁹TRIFFAUX Jean-Pierre, « Le comédien à l'ère numérique », dans *Communications*, 83, 2, 2008, p 196, [en ligne] https://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_2008_num_83_1_2487 (consulté le 04/08/2019).

⁸⁰PICON-VALLIN Béatrice, *Op. cit.*, p. 10.

⁸¹LEMAIRE Véronique, *Réalité et effet de réel dans la scénographie théâtrale contemporaine (1990-2010)*, thèse de doctorat, sous la direction de BESSON Jean-Louis et FREYDEFONT Marcel, Louvain-la-Neuve, UCL, 2011, p. 79.

scène à des images analogiques et ensuite numériques, n'a jamais pu disparaître totalement. Elle explique qu'il est toujours resté au moins une relique de sa présence :

« Nous le voyons, ces expériences qui ont principalement marqué la première moitié du XX^e siècle, ont tenté de « désanthropomorphiser » l'acteur en faisant disparaître ses caractéristiques humaines. Mais son corps n'a pas pour autant disparu et est resté indispensable à la réalisation de telles effigies. Et lorsque, plus proche de nous, le metteur en scène Heiner Goebbels monte son spectacle *Stifters Dinge* (2008) sans aucune présence physique de l'acteur, c'est pour nous rendre d'autant plus forte la présence humaine par la voix off de l'Homme qui ponctue la représentation. Corps caché, dissimulé, machinisé, robotisé, marionnettisé ou volatilisé, les tentatives d'abstraire le corps de l'acteur ont atteint leur objectif moyennant l'altération de sa physicalité ou de sa disparition, soulignant du même trait la condition nécessaire et indispensable de la représentation théâtrale : la présence de l'acteur qui qualifie son art de vivant. »⁸²

On peut toutefois se poser la question du caractère présentiel de la *relique de présence* qu'il reste du comédien. En effet, celle-ci représente un fragment distancié, détaché du corps du comédien lui-même et devenu sériel, c'est-à-dire qu'il peut se reproduire à l'infini et qu'il n'a aucune possibilité de faillir. Est-ce, de ce fait, encore du théâtre ? Est-ce que ces *reliques de présence* sont réellement attachées au *hic et nunc* de la représentation théâtrale, dans la mesure où elles sont pré-enregistrées ? Il sera, de ce fait, plus intéressant de parler d'un *effet de présence du corps du comédien*, plutôt que d'une présence vivante.

Face à cet *effet de présence du corps du comédien* amenuit à sa plus petite unité au fil du XX^e siècle (avec notamment le spectacle d'Heiner Goebbels), le dispositif de la caméra vidéo en scène, parce qu'il implique une image *ancrée*, est un dispositif qui, au lieu de faire disparaître le corps de l'acteur, le réaffirme. De ce fait, il résiste à un théâtre qui cherchait à amenuiser voir à faire disparaître la présence de l'acteur par la technologisation de la scène. Parce que ce dispositif implique un système hiérarchique où la scène impose son espace-temps à l'image, les éléments constitutifs de la scène théâtrale ne peuvent pas être évacués par des doubles numériques. La présence physique du comédien est nécessaire au bon déroulé du dispositif, que celui-ci soit un robot, une marionnette ou une personne ne chair et d'os. Si on s'intéresse à la mise en scène d'Heiner Goebbels, dans laquelle la présence de l'acteur se résume à une voix-off pré-enregistrée, amenuisant à la plus petite unité possible cette dernière, et qu'on cherche à transférer une pareille démarche au dispositif étudié, on peut dire que cela

⁸²*Ibid*, p. 80.

est vain. En effet, dans le dispositif de la caméra vidéo en scène, la caméra impose comme règle du jeu de ne jamais rien pré-enregistrer, donnant ainsi tout le pouvoir au direct de la scène théâtrale. C'est pourquoi Florence de Mèredieu précise : « *Notons, toutefois, que tout se passe là encore en direct et que la présence physique de l'acteur reste nécessaire, quoique non visible ou visible seulement par le truchement de ses doubles.* »⁸³. La caméra est ainsi assujettie au corps physique du comédien en scène qu'elle cherche à démultiplier. Cet assujettissement de la caméra au corps du comédien constitue d'ailleurs une des réflexions importantes du spectacle *Rouge décanté* de Peter Missotten : « *Avec Rouge décanté, je ne voulais faire que de l'image en live, ou presque. Toutes les caméras fixes sont là pour redonner le pouvoir à l'acteur principal. S'il le veut, l'acteur se met hors du champ de vue de la caméra et c'est fini.* »⁸⁴.

Au-delà de la nécessité de la présence du comédien, la présence du corps du technicien est également nécessaire et, de ce fait, celui-ci est rendu visible sur la scène de théâtre. Là où le technicien agissait depuis toujours dans l'ombre, la présence de la caméra, en plus de nécessiter un corps (celui du comédien) à capturer dans son champ de vision, nécessite également la présence physique d'un manipulateur. Ce caméraman est ainsi placé dans le cadre de la représentation théâtrale comme l'un de ses constituants.

Ces deux présences physiques (celle du comédien et du technicien) peuvent toutefois se confondre, c'est le cas dans le spectacle *Le présent qui déborde (o Agora que Demora)* où les comédiens sont à la fois amenés à jouer leurs personnages face à la caméra tout en s'emparant de cette dernière et en la manipulant pour produire des images. Le comédien, dans cette pièce, n'est pas qu'un sujet de contemplation, il est également l'acteur de cette vision télescopique dont il fait profiter au spectateur, devenant ainsi un *comédien/technicien*. Le spectacle se construit ainsi autour de ce changement de rôles à vue des comédiens qui oscillent en permanence entre l'un et l'autre, entre le comédien qui fait croire à une réalité fausse et le performeur qui produit, qui agit au sein même de notre réalité. Il est donc peut-être important de préciser que ce dispositif n'a pas forcément besoin de la présence des deux corps du comédien et du technicien mais qu'il crée la nécessité pendant la représentation théâtrale que la position du caméraman-manipulateur et celle du comédien soient investies. Comme nous le verrons par la suite, cette *visibilisation* du technicien aura également un impact sur la distance prise par le spectateur face à la représentation théâtrale.

⁸³MÈREDIEU Florence de, *Op. cit.*, p. 191.

⁸⁴MISSOTTEN Peter, « Le corps métronome. Entretien avec Jonathan Châtel et Pierre Piret », p. 179.

Dans chacune des trois mises en scène analysées dans ce mémoire, le corps physique du ou des comédiens et/ou du ou des techniciens sont présents lors de la représentation théâtrale, soit pris dans le champ de la caméra, soit dans l'*hors-champ*, soit tenant la caméra elle-même.

Il est intéressant de s'arrêter sur la présence du comédien dans *Cold Blood*. En effet, dans cette mise en scène, le comédien en tant que tel n'est pas le corps tout entier de celui-ci mais est réduit à l'espace charnel de sa main. Selon nous, ce choix dramaturgique représente une réelle réflexion sur le dispositif même de la caméra vidéo en scène. Il s'agit, selon nous, d'une façon de réduire le corps du comédien à sa plus petite unité de présence dans le cas du dispositif étudié. En utilisant une main comme comédien, c'est une façon de montrer les limites du dispositif et, que dans l'espace-temps du théâtre, il faudra toujours une figure qui s'apparente plus ou moins à celle d'un comédien (que ce soit une marionnette, une main, ou autre).

4. Le polypersonnage : entre corps et hypercorps

Comme nous venons de le développer, la figure du comédien, qui peut aller jusqu'à sa forme la plus minimale (cf. la main dans *Cold Blood*), résiste, dans le dispositif de la caméra vidéo en scène, à son effacement physique par la technologie numérique. Son unité physique est ainsi conservée. La caméra en scène va donc opérer sur ce corps une démultiplication. Il est important de préciser que, dans l'expérience du cinéma, le corps du comédien est avant tout le produit d'une recomposition opérée par le spectateur au travers des différentes images de son corps. Le corps du comédien est, dans une expérience cinématographique, d'emblée fragmentaire. Avec le dispositif de la caméra vidéo en scène, l'unité du corps du comédien est réaffirmée et entretient avec l'image un rapport hiérarchique de domination. C'est pourquoi Frédéric Maurin explique, au sujet de l'usage de la vidéo en scène, que le cinéma procède davantage de la *décomposition* du corps du comédien, plutôt que de la *composition* ou de la *recomposition* qui sont plutôt assimilées à la vidéo *live*:

« Plus généralement, elle se voit conférer l'insigne pouvoir de réaliser des visages au théâtre. Elle en compose une pluralité au lieu de décomposer le visage, de le nier comme unité, profondeur et signification, et de lui substituer des « dévisages » fuyants, chosifiés, aplatis par des processus de collage ou d'incrustation, selon un

courant de l'art vidéo que Jacques Aumont inscrit dans le prolongement de toute une tendance cinématographique contemporaine. »⁸⁵

Si on reprend les différentes mises en scènes étudiées dans ce mémoire, on comprend qu'il découle de l'image *ancrée* et de la résistance de la présence physique du comédien en scène, la création d'un nouveau personnage, celui du *polypersonnage*, qui adjoint le corps présent du personnage et son image ou son *hypercorps*⁸⁶. Parce que l'image est reliée à la scène par un lien ombilical, le spectateur est amené à recomposer les deux niveaux de présence du personnage (réel et virtuel) en un personnage démultiplié.

On peut ainsi comparer l'image à un spectre qui fait réapparaître le personnage et le recompose. Parlant de la vidéo *en live* du spectacle *Le marchand de Venise* de Sellars, Florence de Mèredieu explique que :

« Elle en reproduit l'image, elle les produit en image – image à la fois spéculaire qui les reflète, et spectrale qui les fait réapparaître ; une image qui change l'écran en miroir et crypte, indissociablement, en surface réfléchissante et lieu de retour. Là où le jeu scénique se redouble, là est son revenant. La vidéo divise le présent en lui-même, elle sépare le corps pour le re-présenter. De la vie en scène à la survie à l'écran, de la vision de la chair à la visibilité de figures désincarnées, s'opère le mouvement d'une « fantomachie » qui prolonge en une logique de la rémanence les autres effets de la dématérialisation corporelle : (...). »⁸⁷

L'acteur est ainsi confronté en scène à ses doubles fantomatiques directs. *Rien n'est cependant « truqué » sur le plan temporel, puisque tout est en direct. La vidéo permet ainsi à l'acteur d'acquérir une étrange ubiquité*⁸⁸. Cette étrange ubiquité et cette recomposition du corps du comédien implique de la part du spectateur ce que Picon-Vallin appelle une perception du corps de l'acteur *en pointillé*.

« La coexistence des différents registres de présence implique une tension entre corps vivant et corps dématérialisé, propice là encore au développement de l'imaginaire. L'acteur sait que s'il peut être vu de partout (les caméras peuvent le filmer même hors-scène), mais qu'il n'est plus l'objet d'un regard constant du public, puisque

⁸⁵MAURIN Frédéric, « Usages et usures de l'image. Spéculations sur « Le marchand de Venise » vu par Peter Sellars », dans PICON-VALLIN Béatrice (dir.), *Les écrans sur la scène. Tentations et résistances de la scène face aux images*, L'âge d'homme (Théâtre XXe siècle), Lausanne, 1998, p. 78.

⁸⁶FEWSTER Russell, *Op. cit.*, p. 350.

⁸⁷MAURIN Frédéric, *Op. cit.*, p. 77-78.

⁸⁸MÈREDIEU Florence de, *Op. cit.*, pp. 191.

l'attention se partage entre lui et ses images. Son corps est alors perçu comme en pointillé. »⁸⁹

Il faut toutefois revoir le terme car si le spectateur voit *en pointillé* le spectacle, c'est qu'il choisit de regarder soit le point, soit le vide, soit l'acteur de chair, soit l'acteur virtuel. Dans notre cas, l'image *ancrée* à la base du dispositif entraîne une rencontre entre le personnage de chair et le personnage virtuel, le spectateur est certes amené à regarder deux registres de présences distincts mais de façon simultanée (ces deux registres partageant un même *hic et nunc*). Ainsi, *Le regard du public est sans cesse sollicité, il doit associer, compléter, comparer, focaliser, contrôler*⁹⁰. Le spectateur est ainsi amené à être pleinement actif dans la construction du corps du comédien et, de ce fait, dans celui du personnage. L'image fait ainsi corps et devient personnage tout autant que le corps physique du comédien.

Dans *Sylvia*, Fabrice Murgia comprend que, parce que le corps du comédien est nécessaire, l'image agit sur lui en l'amplifiant par des doubles prothétiques. Le corps du comédien ne se résumant ainsi plus à la simple unité de son corps, le personnage lui-même est d'emblée éclaté, et apparaît souvent dans la rencontre entre son incarnation par le comédien en scène et l'image qui en découle. Dans *Sylvia*, le personnage même de Sylvia est éclaté entre différents corps physiques qui chacun l'incarne en partie. On peut dire que le dispositif de la caméra vidéo en scène qui appelle l'éclatement du corps physique du comédien et qui provoque, de ce fait, l'éclatement du personnage, permet de justifier, dans cette pièce, l'éclatement même du masque du comédien qui est joué successivement par neuf comédiennes. Cette fragmentation, qui est thématique dans la pièce parce qu'elle représente les neuf vies et morts symboliques de Sylvia, mais qui renvoie aussi à l'aliénation de cette dernière (le dédoublement intérieur du personnage qui est pris entre son rôle social et ce qu'elle voudrait être), se reflète ainsi dans le traitement dramaturgique de la pièce.

⁸⁹PICON-VALLIN Béatrice, *Op. cit.*, p. 29.

⁹⁰*Ibid.*

IV. Dédoublement et mises en abyme : regard illusion et désillusion du regard

Jusqu'à présent, nous avons considéré le dispositif de la caméra vidéo en scène comme la rencontre intermédiaire entre la scène et l'image, comme un dispositif qui relie chacun de ces deux niveaux de réalité par un lien ombilical. Nous avons ainsi défini l'image de ce dispositif comme étant une *image ancrée* qui ne peut jamais se suffire à elle-même car elle est indissociablement liée à l'espace/temps de la scène. Nous avons précisé que cette image ancrée a besoin d'un équilibre intermédiaire pour exister et qu'il est préférable de parler de *potentiel d'ancrage de l'image*. De cela, nous en avons déduit que la présence du corps du comédien sur la scène théâtrale est nécessaire dans le dispositif, ainsi que la *visibilisation* du corps du technicien. Nous avons finalement parlé du *polypersonnage* que le spectateur recompose à partir du corps du comédien et de son image reproduite *en live*.

Dans cette partie, nous verrons que le dispositif installe à la fois un rapprochement de la scène et de l'image, formant ainsi un tout, ce que nous avons appelé l'*image ancrée*, et que ce tout est également constitué de deux éléments hétérogènes, l'image et la scène. Nous considérerons ainsi l'image également comme le double de la scène, et le dispositif comme un dédoublement de la réalité en deux niveaux distincts, le réel et le virtuel, la scène et l'image. Nous ferons ainsi état d'une des trois façons que le théâtre a d'utiliser les images dans le théâtre contemporain, selon René Prédal :

« En simplifiant beaucoup pour éclairer les choses, on constate que cela peut se réaliser de trois façons : soit composer des « tableaux vivants » (qui, malgré leur dénomination, figent et non animent), soit introduire le cinéma, c'est-à-dire un écran avec des images en mouvement, soit dédoubler ce qui se déroule sur scène par un enregistrement (et la projection) en live. »⁹¹

En se dédoublant, nous verrons que ces deux dimensions entrent en relation dialectique pour provoquer chez le spectateur un court-circuitage, une distance à la fois face à l'image et face à la scène. Cette distance dialectique peut, selon la sensibilité réflexive du spectateur, *faire émerger une réflexion sur les modes de consommation médiatique*⁹². C'est pourquoi la

⁹¹PRÉDAL René, *Op. cit.*, p.21.

⁹²*Ibid*, p. 209.

présence d'une caméra en scène oblige de considérer l'image en scène comme *une exploration et une déconstruction*⁹³. Hagemann précise d'ailleurs :

*« Le théâtre déconstruit les images numériques des médias dominants et montre leur fonctionnement aux spectateurs, qui gagnent ainsi en compétences médiatiques. Le théâtre se sert d'images numériques pour enrichir sa propre esthétique. Grâce à l'interactivité des images numériques, il peut explorer de nouvelles relations entre les acteurs et les images et exposer aux spectateurs l'interface entre le monde physique et le monde virtuel. »*⁹⁴

Nous utilisons ici le terme *dédoublement* et non pas celui de *redoublement*, suivant d'Olivier Mongin qui développe une définition de ce terme sur la base du médium de la télévision :

*« Telle est la deuxième forme de privatisation : celle que favorise l'écran de télévision, qui opère un glissement continu, ne fait plus écran, permet de passer d'une scène à l'autre sans qu'il y ait une autre scène. L'écran n'est pas un dédoublement mais un redoublement indéfini puisque je peux me projeter quand j'en ai envie dans la réalité et dans les personnages qui courent sur cet écran qui m'est proche. »*⁹⁵

La télévision selon lui est un médium qui redouble la réalité, c'est-à-dire qu'elle cherche à faire disparaître son cadre et à amoindrir la distance du spectateur face à l'écran télévisuel. La télévision a, selon lui, pour objectif d'effacer ou de taire son caractère artificiel pour établir un rapport d'*immédiateté* entre l'image et le spectateur. Si le cinéma, et plus actuellement, la télé-réalité, ont tenté de représenter le réel avec proximité, opérant ainsi un redoublement de la réalité, il a également fait disparaître l'écran. Ce redoublement de l'image dont fait état Mongin avec la télévision, peut également avoir lieu sur la scène théâtrale. Le rapport de force entre l'image et la salle est en effet bien souvent déséquilibré et penche en faveur de l'image qui parvient très souvent à capturer le spectateur par sa dimension hypnotique. La scène, reléguée alors au second plan, est progressivement effacée dans l'espace de l'hors-champ. Comme nous l'avons déjà développé plus haut, *le quotidien technologique*⁹⁶ du spectateur influence sa façon d'appréhender un spectacle et va généralement en faveur de l'image. Le flux continu d'images dans lequel baigne l'individu contemporain a tendance à favoriser le redoublement de l'image

⁹³*Ibid*, p. 168.

⁹⁴HAGEMANN Simon, *Op. cit.*, p. 168.

⁹⁵MONGIN Olivier, *Op. Cit.*

⁹⁶BANU Georges, *Op. Cit.*, p. 153.

par le spectateur de théâtre, plutôt que son dédoublement, et à faire disparaître l'écran qui les produit, le dépossédant de toute distanciation critique (pris dans le sens de *crise*). Il est donc important de nuancer ce que dit Olivier Mongin sur l'image en scène :

« La scène se tient bien à distance des écrans. La scène double (de face et de profil, manifestant l'apparaître et l'agir, et le drame), comme « faisant écran aux écrans », comme capacité de résister à la disparition de ces écrans qui, hier, faisaient écran et indiquaient d'autres scènes. »⁹⁷

Si la scène double, si elle sert à mettre en crise l'image, cette dernière parvient très souvent à capturer le regard du spectateur vers un *au-delà*. La fonction critique (pris dans le sens de *crise*) du théâtre échoue donc bien souvent face à la dimension hypnotique des images.

Il revient également de différencier le dédoublement (dont nous venons de parler) de la mise en abyme. Le dédoublement consiste en un dialogue entre deux médiums distincts (la scène et l'image) qui partagent le même espace-temps. La mise en abyme, elle, fait correspondre deux niveaux diégétiques distincts au sein du même médium. On parlera ainsi de *théâtre dans le théâtre* ou d'*image dans l'image*, c'est-à-dire de contaminations de différents niveaux diégétiques qui rendent apparent, par un effet de miroir, la représentation en train de se jouer. Nous verrons que le dispositif de la vidéo en scène produit naturellement des mises en abyme qui auront comme effet d'ouvrir le spectateur à une réflexion *méta* sur la fiction elle-même. Il sera intéressant de constater que le dédoublement est une condition *sine qua non* du dispositif, ainsi que la mise en abyme théâtrale, là où la mise en abyme de l'image est optionnelle.

Pour démontrer cela, nous détaillerons davantage les effets du dédoublement et de la mise en abyme sur le spectateur de théâtre, qui, selon Picon-Vallin, peuvent se résumer ainsi : la « vidéo élargie » peut jouer au théâtre dans le théâtre ou le dénoncer, elle peut créer la magie, redoubler l'illusion, ou au contraire la casser, elle peut court-circuiter le réel, mettre à l'épreuve ses différents niveaux, créer l'ambiguïté de la « présence-absence »⁹⁸.

⁹⁷MONGIN Olivier, *Op. cit.*

⁹⁸PICON-VALLIN Béatrice, *Op. cit.*, p. 35.

1. Le dédoublement

Joachim Fiebach explique que la particularité du théâtre est de mettre en coprésence sur scène le médium par lequel on raconte (le corps du comédien), et le produit (tel geste, tel son, etc.) :

« Puisque le théâtre se résume essentiellement à l'activité paradoxale de créer et de présenter des images fictives du corps par le truchement des mouvements du corps et de ses discours, il est à même de mieux démêler et faire voir la source fondamentale de production de signes — le corps humain, quelle que soit la médiatisation impliquée, ou encore ultérieurement «ajoutée». C'est le corps qui génère les images à partir de sa propre substance et qui projette en double ou en triple son existence même, mettant ainsi au premier plan et dévoilant les mécanismes grâce auxquels les signes peuvent être et sont en fait produits et communiqués (mis en circulation). »⁹⁹

Le théâtre est ainsi défini comme étant un médium artistique qui produit une représentation tout en rendant saillant le mode de fonctionnement de cette production, là où les autres médiums ont la possibilité de faire disparaître ce dernier :

« L'interface relie le contenu médiatique avec les utilisateurs des médias. Une des qualités des médias est de pouvoir faire oublier cette interface matérielle. Les utilisateurs de télévision, par exemple, ont l'impression de regarder un film, et non un téléviseur montrant un film. »¹⁰⁰

La force du théâtre (comme hypermédia) est, selon Joachim Fiebach et Hagemann¹⁰¹, de transmettre sa double essence aux médiums qu'il met en scène, ces derniers sont alors pris comme le produit d'un médium artistique (image, son, etc.) mais également comme le médium lui-même. C'est pourquoi René Prédal dit du spectacle *Le Marchand de Venise* de Peter Sellars :

⁹⁹FIEBACH Joachim, « Médias audiovisuels et théâtre », dans *L'Annuaire théâtral*, 15, 1994, p. 78, [en ligne] <https://www.erudit.org/fr/revues/annuaire/1994-n15-annuaire3662/041197ar/> (article consulté le 20/07/2019).

¹⁰⁰HAGEMANN Simon, *Op. cit.*, p. 173

¹⁰¹*Ibid*, p. 243 : « (...), le théâtre cherche à analyser le fonctionnement des médias dans la société. Il expose la production médiatique et ses effets, et fait gagner au spectateur des compétences médiatiques. (...). La fonction critique du théâtre face aux médias fait du théâtre un accompagnateur critique de l'industrie culturelle, même s'il en fait partie. Évidemment, les médias ont eux-mêmes un potentiel d'autoréflexion. (...). Mais la capacité d'intégration de tous les médias semble faire du théâtre un lieu idéal pour une réflexion sur les médias car il peut à la fois mettre en scène la production (matérielle ou métaphorique) des contenus médiatiques et leur réception. »

« Tout cet appareillage technologique qui semblait devoir favoriser la communication est mis en scène, dénoncé en quelque sorte, par ce dispositif excessif, cette pression mise sur le spectateur. La multiplicité des points de vue (...) paraît donc à double tranchant. Elle complète mais en même temps éclate l'unité ontologique de la représentation. Cette problématique des sciences de la communication est remise ainsi en question par rapport à celle de la communication artistique. On perçoit l'essence de l'une et de l'autre, mais aussi les dérives et les contradictions de chacune, effets de directivité ou/et de flou, de clarification et/ou de brouillage. »¹⁰²

En mettant en scène des caméras filmant des images en direct, on met en lien le médium du théâtre avec le médium audiovisuel et cela provoque obligatoirement une réflexion *méta* sur l'usage du médium lui-même. Autrement dit, parce le théâtre est une plateforme *hypermédiatique*, la scène a le pouvoir de dévoiler l'envers de l'image.

« Les événements théâtraux peuvent ainsi donner un aperçu de la production même ou de la génération et mise en circulation des images à partir d'une perspective différente donnant à cette génération une apparence extraordinairement insolite, une variante de l'exigence de Brecht de produire des effets distanciateurs pour faire voir la vue ou les modes de présentation de la représentation. Mettre en double le corps comme s'il était un simulacre, présenter l'apparence même du corps d'une façon qui diffère de sa «présence» normale aux plans physique et intellectuel (comportement, apparence) en lui faisant présenter ou représenter une fiction, un rôle, un personnage, etc., sans qu'il cesse d'être le même, jouer avec ou sans ce phénomène paradoxal, voilà ce qui permet au théâtre de faire fonction de résistance artistique au flot rapide de simulations ou à l'hyperréalité. »¹⁰³

Le théâtre prête son essence à l'image qui se dédouble et provoque ainsi un effet de distanciation, d'insolite qui oblige le spectateur à prendre recul face à l'image produite. Et parce que *la présence des techniciens et du matériel technique sur la scène rend la production médiatiques et l'importance du montage clairement visibles*¹⁰⁴, l'image ne va plus de soi.

Il est intéressant toutefois de préciser le propos car, là où la présence de la caméra en scène provoque cet effet de distanciation, par le lien physique qui existe entre la scène et l'image, ce n'est pas forcément le cas avec une image préenregistrée qui peut garder tout son degré hypnotique. Il est également intéressant de préciser que l'effet de distanciation dans notre

¹⁰²PRÉDAL René, *Op. cit.*, p. 146.

¹⁰³FIEBACH Joachim, *Op. cit.*, p. 78-79.

¹⁰⁴HAGEMANN Simon, *Op. cit.*, p.166.

cas, n'est pas forcément une distanciation critique qui vient questionner l'envers et ramener le spectateur à la trivialité de son existence, au *hic et nunc* de la salle de théâtre, il peut également s'agir d'une distanciation diégétique entre deux niveaux de réalité distincts.

Dans cette partie, nous verrons que le dédoublement de la scène et de l'image implique un regard spectatorial qui se situe entre l'illusion et la désillusion, et oblige le spectateur à se créer un *transrécit*, dans lequel l'image ne va plus de soi. Nous montrerons également les conséquences du dédoublement du dispositif sur le personnage lui-même.

Nous nous intéresserons ensuite autant aux effets de distanciation causés lorsque la caméra filme la scène, qu'elle filme les coulisses ou la salle, ainsi que lorsque la caméra est invisible aux yeux du spectateur. Enfin, nous parlerons de la désynchronisation sonore de la scène face à l'image audio-visuelle.

1.1 Récit, *métarécit* et *transrécit*

Nous avons précisé précédemment, dans la partie sur l'image *ancrée*, que cette dernière impliquait de la part du spectateur un regard dynamique entre illusion et désillusion. Nous chercherons à préciser dans cette partie ce que nous entendons par cela.

L'image *ancrée* relie l'image à la scène parce qu'elle naît de celle-ci et partage ainsi une même temporalité. Le spectateur peut ainsi voir en scène l'envers de l'image créée et le dispositif installe alors un double récit, ou plutôt un récit duel.

Si on reprend la mise en scène de *Cold Blood*, l'image est le centre de condensation du récit diégétique. Le spectateur suit l'histoire projetée sur l'écran du protagoniste principal et de ses sept morts. La scène, quant à elle, raconte un autre récit, celui du *métarécit*, du récit sur le récit. Il ne faut toutefois pas confondre le *métarécit* dont nous parlons ici avec le *métarécit* genettien développé dans *Figure III*.

« Gérard Genette fut le premier à proposer le terme de « métarécit » pour qualifier le récit au second degré, qui est encadré dans un récit premier. Robert Schole corrigea Genette en avançant le terme de « métafiction » pour désigner l'autocentricité du texte, c'est-à-dire le texte qui se fait référence. Un métarécit par contre, s'il désigne l'œuvre qui est consciente d'elle-même et met à nu le procédé métafictionnel, ne réfléchit pas (nécessairement) sur le récit premier. »¹⁰⁵

¹⁰⁵GALLERON Ioana, « Introduction », dans GALLERON Ioana (dir.), *L'art de la préface au siècle des lumières*, Presses universitaires de Rennes, Rennes, 2007, p.22, [en ligne] <https://books.openedition.org/pur/29088> (article consulté le 10/05/2020).

Nous considèrerons dans ce mémoire que le *métarécit* est, tout comme le précise Schole, un récit qui met à nu la façon de raconter le récit. Il ne s'agit pas d'un récit théorique sur le récit lui-même, d'une *métafiction*, qui consisterait alors à avoir un narrateur sur la scène en train de commenter la production de l'image. Parce que le spectateur voit en scène les différents éléments de production de l'image (maquettes, caméras, techniciens, projeteurs, etc.), il est capable de comprendre le *comment* de l'image.

Et parce que le dispositif installe un dialogue entre l'image et la scène (par ce que nous avons appelé précédemment le regard illusionné et désillusionné du spectateur) il crée un nouveau récit qui est entre le récit diégétique et le *métarécit*, qui oscille ainsi entre une entrée dans l'illusion de l'image et une sortie critique. Nous nommerons ce nouveau récit *transrécit*. Le *transrécit* fait du récit diégétique un élément qui ne se suffit jamais à lui-même, qui est pris dans un continuum dynamique entre illusion du récit diégétique et désillusion du *métarécit*.

Dans le cas de *Cold Blood*, le récit diégétique et le *métarécit* sont séparés médiatiquement. Dans ce dernier, le récit diégétique est avant tout raconté par l'écran et la voix préenregistrée du narrateur, tandis que la scène, elle, raconte le *métarécit* de l'image en montrant le *work-in-progress*. Ce qui accentue la distinction médiatique des deux récits, c'est la présence dans *Cold Blood*, d'un effet de 4^e mur de la caméra. Dans ce spectacle, l'acte scénique n'est jamais destiné directement au spectateur mais indirectement, par le truchement de la caméra. Les comédiens sont moins rendus visibles aux yeux du spectateur qu'aux yeux du téléspectateur. De ce fait, la scène ne participe jamais du récit diégétique.

Toutefois, il est également possible que le récit diégétique et le *métarécit* se retrouvent brouillés autant sur la scène que dans l'image. Si on reprend le spectacle *Le présent qui déborde* (*o Agora que Demora*), on constate que le récit diégétique n'est pas uniquement dans l'image, qu'il est également présent sur la scène par des interpellations directes des comédiens, du jeu de ces derniers dans l'espace théâtral qui a pour objectif de s'adresser au spectateur et parfois également au téléspectateur. Le récit est ainsi autant raconté par les images que par les corps physiques des comédiens.

Le *métarécit*, quant à lui peut également être présent autant en scène que dans l'image. Dans *Sylvia*, le récit diégétique, est présent autant dans l'image, par la monstration du film tourné-monté de la vie de Sylvia Plath, que sur la scène où les personnages incarnés par les corps de chair des comédiens s'adressent parfois directement au public. Et le *métarécit* se déploie autant sur scène, par la présence des techniciens et de tout l'appareillage nécessaire à l'enregistrement d'images en direct, que dans l'image produite par la caméra *en liberté* (qui

filme les changements de décors, les déplacements des techniciens et des comédiens sans volonté esthétique ou diégétique). Cette dernière, parce qu'elle montre des images parfois floues, mal cadrées et qui filme le démontage des décors, les déplacements des techniciens, renvoie le spectateur au *work-in-progress* de l'image qui a lieu sur scène et opère une rupture diégétique.

Il faut cependant préciser que, bien que le récit diégétique et le *métarécit* peuvent être brouillés autant sur la scène que dans l'image et provoquer un *transrécit*, cela dépendra du choix dramaturgique de chacun des metteurs en scène, et qu'on ne peut ainsi pas parler d'une caractéristique du dispositif. Il est plus judicieux de parler d'une possibilité dramaturgique du dispositif même. On peut toutefois assurer que pour chaque mise en scène utilisant le dispositif, il y a toujours un *transrécit* minimal raconté par la caméra en scène et la projection de l'image que cette dernière capte *en live*.

Le dispositif de la caméra vidéo en scène met donc en présence trois niveaux de récits. Le récit diégétique qui s'intéresse au *quoi*, le métarécit qui s'intéresse au *comment* du *quoi* et enfin, le *transrécit* qui reforme une unité à partir du récit diégétique et du *métarécit*.

1.2 Le *polypersonnage* ou le personnage et le comédien en dialogue

Comme nous l'avons dit précédemment, le dispositif ayant besoin de la présence physique du comédien et mettant en scène une image *ancrée* qui relie l'image à la scène, le personnage est démultiplié en un *polypersonnage*. Cette *étrange ubiquité* et la recomposition du corps du comédien par le spectateur, provoque également une rupture dans la linéarité du récit diégétique par des intrications de *métarécit* qui racontent le *comment* du personnage. Il ne s'agit plus désormais simplement pour l'acteur d'*imiter le réel* pour raconter une histoire mais de jouer avec ses doubles fantomatiques et de détacher ainsi le couple comédien/personnage, de montrer le jeu théâtral comme machination, ainsi que de mettre en exergue ce que Didier Plassard appelle un *processus d'individuation* :

En démultipliant le personnage, le dispositif matérialise la double facette de celui-ci, et pousse le spectateur à adopter face à lui un regard illusionné désillusionné.

« La convocation des images, et surtout de ses propres images, transforme donc le jeu de l'acteur, et matérialise la dualité de sa nature. Pour celui qui place le problème du double au centre de sa création, ces jumeaux technologiques la concrétisent avec force. Mais le rapport au public se trouve également affecté. L'image sème la

perturbation : elle force sans cesse le spectateur à se poser des questions sur ce qui lui est donné à voir. »¹⁰⁶

Le *polypersonnage*, qui naît de la rencontre entre le corps réel du comédien et de ses doubles virtuels, n'est donc plus le personnage du drame classique mais un personnage qui oscille entre la position du comédien et celle du personnage. Il s'agit donc d'un personnage dynamique que le spectateur va devoir recomposer. On peut ainsi établir un lien entre le *polypersonnage* et le *gestus* brechtien. Ce dernier consiste en un jeu particulier du comédien qui combine jeu mimétique de la réalité et présence réelle du comédien, provoquant chez le spectateur une distanciation critique face au personnage.

Ce *gestus* du *polypersonnage* se manifeste de façon presque nécessaire dans le dispositif, lorsque le spectateur observe l'image et qu'il pose ensuite son regard sur le corps du comédien machinant l'image. Il est ainsi amené à dissocier médiatiquement le produit du jeu théâtral (l'image) et le jeu lui-même sur la scène.

Dans *Cold Blood*, la main prise comme la figure du comédien rend apparent la dimension machinique du reste du corps du comédien. Cette main peut d'ailleurs apparaître comme métaphorique de l'idée de manipulation. En effet, si la figure du comédien est représentée par une main, c'est pour montrer toute la machination dont elle fait preuve et rendre saillant le caractère double du comédien/personnage.

Ensuite, le *polypersonnage* peut servir à mettre en évidence le processus par lequel l'individu se construit, c'est-à-dire le principe d'individuation.

« Pour que la scène redevienne l'espace où se projette une figure crédible des processus de décomposition et de recomposition des identités, de confrontation et de mise à l'épreuve des différents niveaux de réalité, la dislocation du couple acteur-personnage et la diffraction des corps dans la machine de vision travaillent conjointement au désoclement de la mimésis aristotélicienne. À l'« imitation faite par des personnages en action » vient désormais se greffer la variation sur les degrés de la présence et de l'incarnation théâtrale, de sorte que la scène représente moins le déroulement linéaire d'une intrigue que l'errance du principe d'individuation dans la pluralité des surfaces d'inscription de la figure humaine. »¹⁰⁷

¹⁰⁶PICON-VALLIN Béatrice, *Op. cit.*, p. 28.

¹⁰⁷PLASSARD Didier, *Op. cit.*, p. 169

Le dispositif de la caméra vidéo en scène aurait ainsi un rapport essentiel au *comment* de la construction identitaire. Le corps du comédien, et par lui, celui du personnage, étant renvoyé à lui-même, dans ce que de Mèredieu appelle le *narcissisme de la vidéo*¹⁰⁸, ne va plus de soi. Le spectateur, perdu dans la multiplicité des figures, dans le *polypersonnage*, ne doit plus comprendre le personnage comme celui d'un drame, mais comme celui d'un *quoi* et d'un *comment* en simultanée, dans un dialogue dynamique entre illusion et désillusion.

Dans *Sylvia*, Sylvia est caractérisée par une personnalité intérieurement contradictoire, elle est perdue entre son désir d'être écrivaine et une image sociale aliénante (celle de la parfaite ménagère) à laquelle elle doit correspondre et qui finira par la tuer. L'image, dans le dispositif scénographique de la pièce, vient matérialiser cette ambivalence de l'individu en s'apparentant à la *persona* jungienne, c'est-à-dire à cet autre individu que nous sommes en société. Il est intéressant de préciser que le mot *persona* vient du grec et signifie à la base *le masque du comédien*. La *persona* amène ainsi l'idée qu'il y a comme une dualité intrinsèque à l'individu, celle d'un rapport duel entre le sujet intérieur invisible et le masque visible de l'individu, entre l'*être* et le *paraître*. Ce masque permet à la fois de se protéger du regard extérieur mais peut, s'il prend toute la place, également faire écran à l'*être* de l'individu. C'est de cette dualité dont il est question dans *Sylvia*. Sylvia est, en effet, un personnage écrasé par l'image sociale à laquelle elle doit appartenir.

Au début de ce spectacle, des images pré-enregistrées de bonnes ménagères des années cinquante faisant leurs courses dans un supermarché sont projetées sur l'écran. D'emblée, il s'agit de montrer une image sociétale, une image construite et aliénante, avec laquelle Sylvia Plath doit composer. A cette *persona* jungienne est associée l'usage même de la caméra en scène qui produit une image aliénante par la démultiplication virtuelle de son corps. Ce *polypersonnage* est ainsi, dans le spectacle, le reflet de l'intériorité même de Sylvia qui est tiraillée entre ses désirs profonds (le corps du comédien) et l'image sociale à laquelle elle doit se plier (l'*hypercorps*). L'image vient donc démultiplier le personnage pour en représenter le déséquilibre intérieur. Dans cette mise en scène, on emploie d'ailleurs la caméra comme objet aliénant. A certains moments, Sylvia apparaît à l'image de façon voyeuriste, la caméra viole en quelque sorte son corps en lui produisant une image. Une des neuf Sylvia dit d'ailleurs à un

¹⁰⁸MÈREDIEU Florence de, *Op. cit.*, p. 190 : « Une des plus anciennes utilisations de la vidéo au théâtre est due à la troupe américaine des Mabou Mines (Hajj, 1981). Tournant le dos au public, l'actrice, Ruth Maleczech, est assise devant un miroir à trois faces. Dans la partie haute et sans tain de ces miroirs s'allument, par moments, des moniteurs vidéo qui retransmettent en direct l'image de l'actrice, dialoguant avec elle-même, s'observant, se maquillant, etc. ; les moniteurs retranscrivent aussi, par instants, d'autres images qui représentent autant de projections de la vie intérieure du personnage – fragments du passé, souvenirs, fantasmes. Ce dispositif, qui joue à merveille du système de l'illusion théâtrale, correspond en tout point au narcissisme de la vidéo. ».

moment au caméraman d'arrêter de la filmer, mais ce dernier continue, faisant du spectateur un complice, et montrant que Sylvia n'a aucun pouvoir sur cette caméra qui vient l'aliéner malgré elle.

C'est par la destruction de l'écran à la fin du spectacle que le personnage retrouve une certaine unité. Ce moment correspond dans la pièce au suicide de Sylvia. En mettant en rapport la destruction de l'image en scène et le suicide de Sylvia, on cherche à présenter le suicide comme un acte de révolte contre cette image sociale imposée à cette dernière. La destruction du dispositif correspond à la destruction de l'image sociale, et fait apparaître une autre dualité que celle de la scène et de l'image. Après avoir détruit l'écran de projection, d'autres images sont toutefois projetées sur un tulle noir. Ces images représentent des portraits de femmes qui ont eu un impact dans le combat féministe au fil de l'Histoire. Lorsque l'image de Sylvia est projetée, le spectateur entend un extrait pré-enregistré de la voix de l'écrivaine. En investissant une relique de présence de Sylvia, du personnage réel, rend apparent le couple réalité/fiction, retourne la scène sur elle-même et en montre toute l'artificialité. En faisant écouter la voix pré-enregistrée de Sylvia, il s'agit également de réunifier la personne qui dans le spectacle était démultipliée par les corps des comédiennes et par l'image en scène.

En conclusion, on peut comparer le *polypersonnage* au masque du comédien. En effet, le *polypersonnage* dans notre dispositif établit un lien de nécessité avec le corps de l'acteur, tout comme le masque qui a besoin d'un support physique, du corps du comédien, pour exister.

« En se superposant au visage de l'acteur (il est mis « dessus »), le masque se subordonne et prend sa place, il le fait disparaître. Par définition et convention, le masque constitue le double représenté (il n'est jamais le modèle). Il n'est pas le double qui s'inscrit sur le visage de l'acteur par la transformation de celui-ci, mais un double qui s'y superpose, s'y ajoute. Il induit donc la présence indispensable de l'acteur du support qui l'anime. Il y a interdépendance entre le masque et l'actant qui sont indispensables l'un à l'autre, l'un comme opérant (le masque), l'autre comme supportant (l'acteur). »¹⁰⁹

De plus, le masque constitue un visage qui peut à la fois être vu et regarder à son tour. Le masque du comédien est autant acteur que le reste du corps en mouvement de celui-ci, il constitue un visage dépendant du corps physique mais qui devient lui-même acteur de la représentation.

¹⁰⁹LEMAIRE Véronique, *Op. cit.*, p. 83.

« La caméra, cependant, ne reproduit pas en intégralité ni en grandeur nature. Elle fragmente et amplifie, désorganise et fétichise. Elle prélève une image sur la composition scénique (...). Mais le plus souvent, c'est en gros plan qu'est montré l'acteur. En gros plan, c'est-à-dire « en visage », selon l'équation de Gilles Deleuze : en un visage qui opère une confusion entre la surface où s'inscrivent les affects et la surface sur laquelle il s'inscrit, lui ; en un visage qui envahit tout l'écran, qui l'investit tout entier au point de le transformer en visage. La caméra ne reproduit donc pas l'acteur sans en produire aussi un visage, sans produire l'acteur comme visage ou produire le visage comme acteur : acteur d'un nouveau spectacle débité, ou décompté, du premier ; acteur d'un spectacle radicalement autre et comme indépendant, devenu excroissance autant qu'extrait ou prothèse (...). »¹¹⁰

Toutefois, le dédoublement du personnage et du comédien opéré par le dispositif implique de considérer ce masque comme, à la fois, obstacle et franchissement, à la fois comme un espace de projection du spectateur et un espace de court-circuitage. C'est pourquoi, on pourrait le comparer à un masque fait en papier *mylar*. La particularité de cette matière, c'est que si elle est éclairée de face, le masque est opaque. Le spectateur est ainsi confronté à un espace de projection subjective et à une identification potentielle. Si toutefois, on éclaire le masque de dos, la matière devient transparente. Le spectateur est ainsi amené à voir l'envers du masque, c'est-à-dire le visage du comédien, du machineur. L'image dans ce dispositif agit, en fonction de *l'éclairage*, de la même façon.

1.3. Désillusion de l'image et désillusion du théâtre

Nous chercherons à développer dans cette partie la façon par laquelle le dispositif de la caméra vidéo en scène a de produire une distanciation, qui peut aller jusqu'à une distanciation réflexive du spectateur, face au récit diégétique théâtral, renvoyant ce dernier au *hic et nunc* de la production théâtrale. Nous chercherons ainsi à préciser les différentes façons que le dispositif a de faire *transrécit*, en fonction du placement de la caméra et de son champ de vision. Nous verrons qu'en fonction de ce que montre la caméra, le dispositif met en place inévitablement une distance face à l'image montrée et à au récit diégétique en scène.

¹¹⁰MAURIN Frédéric, *Op. cit.*, p. 78.

Dans le dispositif de la caméra vidéo en scène se voient juxtaposer deux regards distincts : le regard du spectateur et le regard de la caméra. Chacun de ces regards peut être soit fixe, soit mobile, mais dans tous les cas, le dispositif fait du spectateur un spectateur/télespectateur. *La comparaison des deux manifestations, le spectacle tel qu'on peut le voir sur scène, et la bande vidéo qui est réalisée à partir de lui conduit naturellement à la comparaison de leurs deux destinataires principaux : le spectateur et le télespectateur*¹¹¹.

La caméra, qui est cet autre regard, permet au spectateur d'augmenter sa vision qui était jusqu'alors limitée par son propre corps. La caméra *peut être utilisée pour éclater l'espace des spectateurs et donner ainsi au public la possibilité d'explorer l'espace scénique d'une nouvelle façon*¹¹².

*« Lorsqu'une caméra filme en direct les acteurs, elle dote le spectateur de plusieurs regards : alors qu'il reste sur son siège, il peut les voir comme s'il était en coulisses, les observer comme sur un plan en plongée (chez Lepage), les considérer simultanément de près et de loin. Pour reprendre une expression de Frédéric Maurin, la scène est à la fois loupe et kaléidoscope. »*¹¹³

L'image dévoile ainsi ce que le spectateur ne pouvait pas voir naturellement, soit en agrandissant un élément de la scène, soit en captant un autre angle de vue, soit enfin en montrant ce qui n'est pas sur la scène.

*« La vidéo, avec la possibilité du direct, permet de doubler des espaces en simultané ou de se connecter directement à des espaces extérieurs à la scène. L'acteur sur scène, mais aussi le public peut être confronté en direct à son image en deux dimensions. »*¹¹⁴.

Nous verrons que la caméra, peut chercher à filmer la scène, soit de façon presque fidèle (dans ce cas l'image peut s'apparenter à une loupe), soit en créant un écart entre la scène et le récit diégétique de l'image. Dans ce cas-ci, nous verrons que le dispositif provoque sur le spectateur un effet de surprise face à une image choc et que, ce dernier, cherchera à comprendre les rouages de cette même image qui renvoie à un *au-delà* de la scène théâtrale. Nous

¹¹¹ STINTZY Blandine, « La télévision interdite de scène : dispositif théâtral et dispositif télévisuel », dans *Quaderni*, 4, 1988, p. 68, [en ligne] https://www.persee.fr/doc/quad_0987-1381_1988_num_4_1_1874?q=th%C3%A9%C3%A2tre+m%C3%A9dia+audiovisuel (article consulté le 20/07/2019).

¹¹² HAGEMANN Simon, *Op. cit.*, p. 196.

¹¹³ PICON-VALLIN Béatrice, *Op. cit.*, p.27.

¹¹⁴ HAGEMANN Simon, *Op. cit.*, p.128.

chercherons à développer l'effet de distanciation créé sur le spectateur lorsque la caméra passe de la scène aux coulisses, ainsi que lorsqu'elle montre la salle. Nous nous interrogerons enfin sur l'effet de distanciation provoqué lorsque la caméra n'est pas montrée sur la scène ou dans la salle, ainsi que lorsqu'il y a une désynchronisation scénique du son face à l'image audio-visuelle.

1.3.1. Montrer la scène – le regard télescopique et le regard choc

Lorsque la caméra en scène montre la scène elle-même, le spectateur voit en scène à la fois l'image et ce qui l'a produite et est amené à recomposer son propre spectacle sur la base d'éléments qu'il pioche à la fois dans l'image et sur la scène.

1.3.1.1. Le regard télescopique

La caméra en scène, dans le cadre d'une reproduction presque à l'identique de la scène, sans trucage, constitue pour le spectateur un autre point de vue adopté sur ce qui se passe en scène. Peter Missotten explique d'ailleurs, en parlant du spectacle *C(h)oeurs* d'Alain Platel, que :

« Le spectacle live retransmis sur écrans est « découpé » et « monté » en direct et offre continuellement des changements d'axes de vue de la scène, permettant aux spectateurs de découvrir des angles de visions qui lui sont normalement inaccessibles. Le découpage, déconstruire la continuité espace-temps, comme dans un tableau de Georges Braques ou de Francis Bacon. »¹¹⁵

L'image est alors une *autre* vue, une vue télescopique. En effet, ce nouveau point de vue peut à la fois montrer un angle différent de celui observé par le spectateur mais également rapprocher la réalité de ce dernier, par un effet loupe. Le spectateur est alors à la fois spectateur de la représentation théâtrale et téléspectateur de l'image. *Les projections de visages d'acteurs en gros plan sur des grands écrans donnent aux spectateurs la possibilité de voir des images inaccessibles auparavant sur la scène¹¹⁶.*

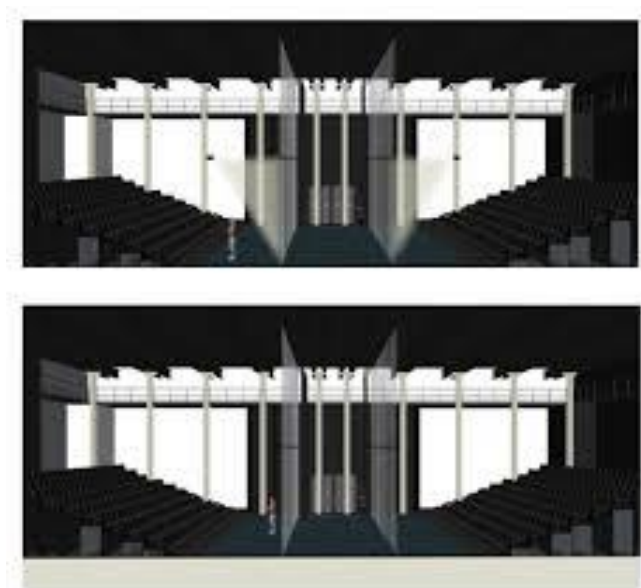
¹¹⁵MISSOTTEN Peter, « Comment organiser l'absence sur scène. (Le cochon virtuel ne sent pas). », p 115.

¹¹⁶HAGEMANN Simon, *Op. cit.*, p 196.

« Grâce à « l'effet loupe » créé par le changement d'échelle, l'œil de la caméra nous fait pénétrer dans la sphère privée de l'acteur. Frank Castorf parle lui-même de la « dimension pornographique » induite par un dispositif scénique de ce type qui tend à exacerber le voyeurisme du spectateur. Les visages sont saisis de très près, avec des plans de détail. »¹¹⁷

Et le spectateur, ayant le pouvoir d'observer autant l'image que la scène, acquiert ainsi une liberté d'osciller entre la position du spectateur et du téléspectateur et l'oblige à recomposer l'image avec la scène, nécessitant de sa part un travail de construction. Le spectateur peut également se voir surpris lorsqu'il constate que l'image n'est pas la reproduction à l'identique de ce qui se passe sur scène, qu'elle est un point de vue différent et télescopique, qui correspond, de ce fait à une autre expérience que celle qu'il vit dans la salle de théâtre. Il peut ainsi chercher à prendre distance avec l'image pour trouver un terrain d'entente entre l'image et la scène.

Selon nous, cette réflexion sur la caméra comme étant un autre point de vue, qui opère ainsi de la part du spectateur une obligation de recomposition de l'image, est au cœur du spectacle *Ithaque (Notre Odyssée I)* de Christiane Jatahy. Nous avons décidé de ne pas analyser en profondeur cette mise en scène dans le cadre de ce mémoire car nous estimons que ce spectacle ne fait pas un usage du dispositif spécialement innovant par rapport aux trois mises en scène du corpus. Il nous paraît cependant utile d'en parler dans cette partie, car ce spectacle, faisant usage de ce regard télescopique, pousse à réfléchir dramaturgiquement sur le regard toujours en biais de la caméra en scène.



¹¹⁷BOMY Charlotte, *Op. cit.*, p. 321.

Ithaque (Notre Odyssée 1) est une adaptation théâtrale de *L'Odyssée* d'Homère. Le dispositif utilisé ici est bifrontal, c'est-à-dire qu'il se découpe en deux espaces scène-salle, mettant ainsi face à face deux public distincts. La première scène représente Ithaque, lieu de départ et d'arrivée d'Ulysse, et la deuxième scène, l'île de Calypso où Ulysse reste sept ans.

Au début du spectacle, le spectateur n'a cependant pas conscience qu'il y a un deuxième public en face de lui, car celui-ci est caché par des pendrillons opaques. Ce n'est qu'au tiers du spectacle que le spectateur est invité à se lever de son siège, à se déplacer jusqu'à la deuxième salle et à s'installer dans le public en face de celui qu'il vient de quitter. Dans le troisième temps du spectacle, les pendrillons se soulèvent et permettent aux deux publics d'enfin se voir.

Dans ce spectacle, les images sont projetées dans la partie supérieure des pendrillons qui font office d'écran et prennent un espace relativement considérable. Toutefois, leur usage est très limité pendant toute la première et la deuxième partie du spectacle. Ils sont utilisés, à ce moment-là, pour nommer l'espace fictionnel dans lequel la scène se trouve (île de Calypso ou Ithaque) ou pour montrer des actions cachées de certains comédiens jouant derrière les pendrillons. L'usage de la caméra vidéo en scène va s'accroître lors de la troisième partie où les comédiens vont s'emparer des deux caméras qui étaient restées fixes et cachées dans les pendrillons. Les caméras ainsi manipulées par les comédiens deviennent mobiles et filment *en live* ce qui se passe sur la scène visible par les spectateurs. Les images sont alors projetées et montées en direct sur les pendrillons.

Selon nous, ce spectacle utilise la caméra pour faire expérimenter scénographiquement la posture de l'exilé, c'est-à-dire celle d'un *entre-deux*. L'exilé, représenté dans le spectacle par Ulysse, est déraciné de sa ville natale et envoyé dans un autre espace qui n'est pas le sien. Il se caractérise ainsi par un individu de *l'entre-deux*, qui n'appartient ni à l'espace d'où il vient, ni à celui où il arrive. Cette thématique est présente autant au niveau diégétique qu'au niveau scénographique. Le spectateur, lors de la deuxième partie du spectacle, est invité à se déplacer d'un public à un autre, expérimentant ainsi un décentrement du regard spectatorial. Le spectateur est détaché de son regard unidirectionnel, de sa place confortable, pour adopter un nouveau regard sur un nouveau spectacle. Il est ainsi amené à composer mentalement les deux récits, les deux espaces en un seul.

Dans la troisième partie, les deux espaces, jusqu'alors séparés par les pendrillons centraux, sont rassemblés en un seul. Ce moment correspond thématiquement aux retrouvailles d'Ulysse avec son Ithaque natale. C'est également à ce moment-là que les comédiens s'emparent des caméras. Celles-ci, présentes en scène, créent des images télescopiques qui

viennent embellir la réalité quelque peu prosaïque de la scène et rapprocher le spectateur de ce qui s'y passe. Selon nous, l'usage de la caméra est une façon scénographique de montrer que la retrouvaille identitaire de l'exilé est impossible, que même en retournant à Ithaque, Ulysse restera un exilé qui se caractérise par une identité de *l'entre-deux*. La caméra en scène, en effet, cherche à perturber la vision totale du spectateur qui, dans la troisième partie du spectacle, parvient enfin à voir l'ensemble de l'espace scénique. L'image apparaît ainsi, tout comme le décentrement physique du spectateur, comme une façon de déstabiliser le regard de celui-ci, afin de l'amener à expérimenter un *entre-deux* visuel, un regard *exilé*, qui n'est ni tout à fait le regard du spectateur ou le regard du téléspectateur, qui se joue dans un rapport dynamique entre ces deux positions.

Cette mise en scène présente donc scénographiquement le regard dynamique du spectateur du dispositif de la caméra en scène comme un regard exilé. Il s'agit ainsi de montrer la distance minimale que le dispositif impose au spectateur. Celui-ci est, en effet, contraint de passer de l'image à la scène pour recomposer les deux points de vue qu'on lui présente, par la surprise que la rencontre des deux provoque en lui. Le spectateur, parce que l'image n'est pas tout à fait la scène, développe alors un intérêt pour le *comment* de l'image produite et prend distance avec le récit diégétique.

Toutefois, dans ce spectacle, il est possible que l'image prenne toute la place en scène. Comme nous l'avons dit, le spectateur doit opérer une recomposition du récit, ainsi que du corps du comédien et du personnage, à partir des deux médiums de l'image et de la scène. Si la recomposition est évidente, l'effet de distanciation face à la représentation sera minime. Ce spectacle, bien qu'il cherche à faire naître chez le spectateur un regard exilé, il est tout à fait possible que le spectateur en reste à une simple expérience cinématographique, dans la mesure où la différence entre la scène et l'image produite est relativement minimale (seul le point de vue change) et qu'en agrandissant la scène, celle-ci devient une *image-affection* hypnotisante.

1.3.1.2. Le regard choc

Lorsque le spectateur voit simultanément la caméra en scène et l'image que cette dernière produit, le spectateur peut toutefois être surpris parce qu'il ne reconnaît pas le lien de filiation entre l'image et la scène. Dans certains spectacles, l'image peut opérer un saut, ou un court-circuitage avec la scène qui utilise des trucages dans son procédé de captation. Dans ce

cas, la scène montre la réalité du *hic et nunc* de l'image, et l'image renvoie davantage à un *au-delà*, à un monde fictionnel. Lorsque l'image ne correspond pas à ce que le spectateur voit sur la scène, il doit parvenir à reconstruire par lui-même le trucage audiovisuel, ce qui le pousse à prendre distance avec l'image. L'identification du spectateur à l'image est ainsi en permanence rompue par les allers-retours presque voyeuristes des spectateurs qui s'extasient du subterfuge et des effets produits par l'image, et essaient d'en comprendre les rouages, un peu comme si on faisait un tour de magie et qu'on en montrait *le truc*.

« Un peu comme un magicien qui commence par vider ses poches, puis fait son tour de magie. Nous sommes fascinés par le tour, parce que nous cherchons le truc : ça ne devient intéressant que quand il montre comment il fait. Je dis souvent à mes étudiants que toutes les lois de la magie sont les lois de base d'un bon spectacle de théâtre : on promet quelque chose, on le fait avec virtuosité mais on ajoute un petit truc. (...). Je montre toujours comment est construit la pièce. »¹¹⁸

Tout comme le tour de magie, le trucage en œuvre derrière l'image est captivant pour le spectateur. L'image est alors disséquée par lui, apparaît à la fois comme *médium* et comme machine d'effets spéciaux. En s'intéressant aux trucages de l'image, le spectateur prend de la distance avec l'image hypnotique, transparente, immédiate, et, dans certains cas, développe une réelle réflexion sur le *comment* de l'image.

Dans *Cold Blood*, on est relativement proche de l'expérience cinématographique. Le spectacle est d'ailleurs vendu comme étant *un film tourné en direct* et, en effet, les maquettes se succèdent, en une espèce de tourné-monté qui vient reproduire, en projetant le film sur un écran au-dessus de la scène, l'expérience cinématographique. Cet écran est le réceptacle des images qui, décontextualisées de la salle de théâtre, entrent dans un espace mental imaginaire (Campagne enneigée, ville, etc.) qui semble ne pas prendre racine dans le *hic et nunc* de la représentation théâtrale. Dans ce spectacle, l'image et la scène, bien qu'elles partagent le même espace-temps, ont réussi à se creuser un écart sémiotique par le biais du trucage. De ce fait, le spectateur est, à la fois envoûté, par l'image qui constitue une fenêtre vers un *au-delà* et amené à se distancier de cette dernière, parce que justement l'image opère un tour de magie avec la scène qui l'a créée. Lorsque le spectateur regarde l'image, il est happé par elle, fusionne immédiatement avec elle, mais, lorsqu'il regarde la scène, sa posture de spectateur fusionnel est court-circuitée. Le spectateur est ainsi amené à se poser la question du *comment* de l'image et plus précisément de cette différence énigmatique qu'il existe entre l'image et la scène. Le

¹¹⁸MISSOTTEN Peter, « Le corps métronome. Entretien avec Jonathan Châtel et Pierre Piret », p. 182.

spectateur réfléchit donc le pouvoir de l'image. Dans ce cas, le plaisir du spectateur est à la fois d'être projeté hors de la salle par l'écran et de s'extasier du processus par lequel il est *pris en otage* par l'image, provoquant de sa part une distance face à cette dernière.

Dans *Le présent qui déborde (o Agora que Demora)*, l'image use également de trucages. Lors de la scène qui représente sur l'écran un banquet dans le camp pour réfugiés en Afrique du sud, des images pré-enregistrées de personnes africaines s'asseyant d'un côté d'une table sont projetées à l'écran. Les comédiens réels de la représentation théâtre sont, quant à eux, placés dans le dos des spectateurs, tout au fond de la salle.



Une caméra les filme alors en direct et par le truchement du montage lie l'image pré-enregistrée du repas en Afrique du Sud à l'image filmée *en live* dans la salle de théâtre. Les comédiens, qui jouent dans le présent de la salle, n'interagissent donc pas directement avec les autres comédiens du banquet qui, eux, ont été préenregistrés. Toutefois, par un effet de montage de plans relativement rapprochés, le spectateur voit sur l'écran un champ-contrechamp classique, qui donne à croire aux spectateurs que les comédiens présents dans la salle parlent réellement aux autres comédiens pré-enregistrés. Le spectateur grâce au montage et à l'effet *koulechov* est amené à créer un rapport de cause à effet entre l'image pré-enregistrée en Afrique du sud et l'image enregistrée dans le théâtre. Les deux se rencontrent ainsi dans l'esprit du spectateur. Toutefois, il n'en est rien et le spectateur le constate en observant la caméra en train de filmer le plan dans la salle même du théâtre et arrive à la conclusion que le montage est un artifice qui cherche à faire correspondre deux réalités pourtant disjointes. Cette scène perd ainsi le lecteur dans l'image, tout en provoquant chez lui un sentiment d'*inquiétante étrangeté* face à cette dernière. De plus, l'image prise *en live* dans la salle de théâtre n'est pas totalement identique à celle pré-enregistrée. En effet, l'image *live* n'a pas de perspective comme celle tournée en Afrique du Sud, elle renvoie également assez facilement à l'espace de la salle de théâtre, par tous les éléments que le spectateur constate dans le cadre de l'image. Le spectateur entend et voit également la scène se jouer derrière lui. Tous ses éléments obligent finalement

le spectateur de la pièce de théâtre à tourner la tête et porter son attention sur le tournage en direct pour comprendre comment le trucage fonctionne. Il s'agit donc de montrer l'envers du montage, de montrer le trucage en action au sein même de ces deux images collées ensemble et qui donnent l'impression qu'il s'agit de deux éléments pris dans un même autre espace-temps.

Dans cette scène, pour faire croire que les deux images ont été prises dans un même espace-temps, un technicien jette de la frigolite à l'avant-plan de l'image enregistrée en *live*. Par le biais de ce trucage, l'image cherche à créer une continuité avec l'image pré-enregistrée dans laquelle il neige. Sachant que la scène a été prise au direct, le spectateur est ainsi curieux de comprendre comment techniquement, l'image prise au *live* est parvenue à reproduire la neige, ce qui l'oblige à tourner la tête vers le fond de la salle et à se défaire physiquement de l'écran.

Sylvia est également une pièce qui utilise de nombreux trucages visuels pour produire une image cinématographique. Dans cette pièce, le plateau est, tout comme dans *Cold Blood*, un réel studio d'enregistrement. Le spectateur est donc fasciné par les trucages du décor qui permettent d'arriver à une qualité d'image dans laquelle le spectateur entre sans problème. Le regard du spectateur, lorsqu'il se pose sur l'image se voit ainsi séduit et choqué, parce qu'il sait que cette image a été prise en direct.

Il est intéressant de constater que plus l'image renvoie à un *au-delà* de la scène, plus elle recrée fictivement un autre espace qui permet au spectateur de fuir de la salle de théâtre, plus le choc du spectateur sera important et provoquera un désir de découvrir les rouages de cette image qui parvient à le faire voyager tout en restant assis.

1.3.2. Montrer les coulisses

Nous développerons très peu cette partie car les différentes mises en scène étudiées dans ce mémoire ne traitent pas de ce cas particulier, nous reprendrons, de ce fait, ce qui a déjà été dit sur le sujet.

La caméra, étant un regard portable, peut décider d'explorer les coulisses de la scène et en montrer ainsi son envers. Et, en mettant le focus sur l'envers artificieux de la scène, l'image provoque un effet de distanciation face à la scène de théâtre qui est désacralisée.

En utilisant cette caméra, qui peut passer à la fois de l'espace du visible à l'espace de l'invisible, et inversement, le spectacle peut être une façon de questionner le passage de frontière entre la vie privée des acteurs et la vie publique du personnage. La caméra apparaît alors comme un regard qui rend visible tout ce qui était invisible. Les personnages peuvent en effet être traqués jusque dans leurs loges, surveillés, analysés. Selon Charlotte Bomy, c'est cet effet qu'explore Frank Castorf dans *Forever Young* :

« Deux caméramans suivent les acteurs dans leur exploration du plateau, filmant ce qui se déroule parfois en hors-scène et qui devient alors visible à l'écran pour les spectateurs. La vidéo en direct permet dans ce cas, tout en modifiant la médialité spécifique du théâtre : la situation de « co-présence » entre acteurs et spectateur. »¹¹⁹

Dans cette mise en scène, la caméra est jumelée à l'acteur. Elle devient un *outil de vidéosurveillance et se met à traquer l'acteur*¹²⁰. Là où au théâtre le comédien choisit habituellement d'entrer dans le lieu fixe de la scène ou d'en sortir, selon une partition millimétrée, avec la caméra en coulisse, le comédien perd son autonomie. Ce dernier devient l'objet de la caméra et du spectateur car *l'outil vidéo, qui contribue à l'ouverture de l'espace scénique, participe paradoxalement à la sensation d'enfermement des personnages, de restriction des libertés dans un monde vidéosurveillé*¹²¹.

Dans ce cas-ci, même si le spectateur est amené à regarder uniquement l'image en scène, car c'est le seul espace qui lui reste pour visualiser l'action scénique, il n'empêche qu'il adopte sur cette image un regard distancié. Cette image renvoie en effet à la machination en place derrière la scène et derrière le personnage. En passant la frontière des coulisses, le spectateur comprend la scène théâtrale comme le résultat d'un ensemble de techniciens, de machines, et l'amène à prendre distance avec le récit diégétique. En montrant les coulisses, on peut également rendre apparent le couple comédien/personnage. La caméra filmant le *off* de la scène peut donner cours à des jeux de passages entre personnages et comédiens, entre espace diégétique de la scène et espace réel des coulisses.

¹¹⁹BOMY Charlotte, *Op. cit.*, p. 320.

¹²⁰*Ibid.*

¹²¹*Ibid.*

1.3.3. Montrer la salle

En plus d'être un point de vue télescopique, un regard choc, ou de pouvoir montrer les coulisses de la scène théâtrale, la caméra peut transpercer le cadre de scène et filmer directement la salle, l'espace du *theatron*. En plongeant dans l'image, le spectateur est alors ramené à la salle, ramené au *hic et nunc* de la production théâtrale et prend naturellement distance avec l'image produite, car même en plongeant son regard dans l'écran, celle-ci le renvoie à l'espace théâtral. On peut alors comparer l'écran à un *télé-miroir*, c'est-à-dire qu'il reflète tout en ayant le pouvoir de rapprocher ce qui est éloigné. En se regardant en train de regarder, le spectateur prend distance avec l'image, et avec sa dimension diégétique.

En dédoublant le spectateur, la caméra opère sur lui une expérience de *décorporation*. La monstration de la salle par la caméra entraîne pour le spectateur une expérience de dépossession de son regard. En regardant dans l'image son propre corps capturé, le spectateur est amené à se distancier de son regard *regardant*, pour le dépasser et adopter un *hyper-regard*, proche d'une expérience de *décorporation*. C'est-à-dire que le spectateur comme dans une expérience de *décorporation* voit son corps de loin, qu'il y a dissociation de son corps et de son regard (à concevoir comme un point de vue). Cette dislocation du corps du spectateur, que l'on peut nommer *polyspectateur* en référence au *polypersonnage*, provoque de la part du spectateur un court-circuitage. Son corps en effet apparaît dans l'image et l'amène à revenir à son état de présence dans la salle de théâtre même.

Montrer la salle par le truchement de la caméra permet également de réfléchir la condition même du spectateur pour susciter de la part de ce dernier une réflexion sur l'acte même de voir. Lorsque la caméra sur la scène regarde la salle de théâtre, le spectateur est autant regardé par lui que par le regard d'une foule, du public de théâtre. Le spectateur devient ainsi autant le *voyeur* que l'*objet vu*. Le médium que le spectateur pensait sous son contrôle se retourne soudain contre lui et peut provoquer chez lui un malaise, une gêne d'être vu. En montrant la salle, la caméra a donc le pouvoir de retourner le regard spectatorial contre lui-même et de rompre la frontalité même du dispositif théâtral qui inclue un espace regardé et un espace *d'où l'on voit*. Selon Clarisse Bardiou, cette rupture est typique des *théâtres virtuels*, qui, selon elle, se caractérisent par l'usage d'une interface. Le dispositif de la caméra vidéo en scène correspond selon elle à un type précis qu'elle nomme *la scène augmentée* :

« Dans les scènes augmentées, de la même manière que dans la « réalité augmentée », il y a adjonction, superposition d'un espace virtuel à un espace réel. Une scène

augmentée est un plateau que l'on a interfacé avec différents objets numériques qui transforment la nature de l'espace scénique conventionnel. Dans les scènes augmentées, l'acteur, plus rarement un membre du public, manipule l'interface. »¹²²

Elle précise que ces scènes augmentées ont pour conséquence de rompre le rapport scène-salle, pour établir plutôt une dissociation entre espace physique et espace numérique.

« La continuité entre espace physique et espace numérique rapproche le spectateur de la scène, les lie l'un à l'autre dans une relation qui favorise un aller-retour constant entre immersion et mise à distance. Si bien que la coupure sémiotique entre la scène et la salle disparaît au profit d'une coupure entre espace physique et espace numérique, le rapport entre ces deux derniers n'étant pas un rapport scène-salle. »¹²³

Le spectateur n'est ainsi d'emblée plus dans la fiction de la scène, car il n'y a plus de scène. Il ne peut également plus se projeter dans l'image car, l'image renvoie elle-même à la salle. Il est donc pris en otage dans l'espace-temps de la salle de théâtre.

De plus, le spectateur ayant la possibilité de voir et d'être vu par l'image, celle-ci peut être comparée dans ce cas à un visage.

« Non seulement le visage est, étymologiquement, objet de vision – la partie du corps d'autrui qui attire avec prédilection l'attention –, mais il répond aux regards portés sur lui en observant qui le regarde. Objet et sujet du regard, le visage tisse une intrigue relationnelle, au point que sa notion est transférable, et glisse du sujet humain à certains paysages, ou à la face des bêtes, partout où se réveille une réciprocité pragmatique de sujet à sujet. La représentation du visage est d'emblée éthique, non de l'ordre de l'objet mais de la relation intersubjective. »¹²⁴

En faisant de l'image un visage, le spectateur fait l'expérience en scène simultanément de voir l'image et d'être vu par la caméra, et plus largement par le public. L'image, parce qu'elle regarde le spectateur, provoque un recul de sa part face à elle, une obstruction.

C'est certainement pour matérialiser cette obstruction que le spectacle *Le présent qui déborde* (o *Agora que Demora*) débute sur le regard caméra d'une jeune fille sud-africaine, regard-caméra qui reviendra au travers de différentes images pré-enregistrées. Le regard

¹²²BARDIOT Clarisse, « Ici et ailleurs, maintenant : scénographies de la présence dans les théâtres virtuels », dans LARRUE Jean-Marc (dir.), *Théâtre et intermédialité*, Presses Universitaires du Septentrion (Arts du spectacle – Images et son), Villeneuve-d'Ascq, juin 2015, p. 210.

¹²³*Ibid*, p. 216.

¹²⁴BOUGNOUX Daniel, *La crise de la représentation*, Editions La découverte, Paris, 2006, p. 177.

caméra dans ce spectacle est un préambule, une façon d'obstruer d'emblée le regard frontal du spectateur et annoncer, en déstabilisant ce dernier, que ce spectacle ne consistera pas en une simple expérience cinématographique.



Dans ce spectacle, les comédiens se déploient dans la salle, parfois sur la scène, et feront physiquement écran à l'image. Pendant les premières minutes de cette représentation, les comédiens font toutes sortes de bruits (instruments de musique, clapotement de bouche, claquements de doigts) dans la salle pour attirer l'attention du spectateur et le décrocher physiquement du montage d'images préenregistrées qui défile devant lui. Le spectateur sera ainsi invité à opérer des rotations de son corps physiques pour observer ce qui se passe en salle et choisir d'avoir soit l'écran en vue, soit les comédiens.

Ce spectacle cherche ainsi à retourner l'espace de la scène sur la salle et la salle sur la scène. D'ailleurs, en plus des comédiens présents dans la salle, on constate sur la scène la présence de la metteuse en scène elle-même et de la régie plateau. Cela donne l'impression que la scène est l'envers (le backstage) et la salle l'endroit, et que, par l'usage de la caméra *live* dans la salle même, l'écran sert de miroir à la salle de théâtre.

Dans *la scène du Boléro de Ravel* de *Cold Blood*, les personnages (doigts) dansent un ballet sur une scène de théâtre qui est en réalité une maquette. La caméra effectue alors un travelling rotatif et, au lieu de voir les doigts de face, le spectateur est amené à les voir de dos. En effectuant sa rotation, le spectateur constate dans l'image que la maquette est percée d'un trou à l'espace où devraient se trouver les différents spectateurs du récit diégétique. Pourtant, le public n'est pas fictif, il est constitué du public réel de la salle de théâtre réelle. Les

spectateurs peuvent ainsi se voir en train de regarder la représentation elle-même. Le public du *Boléro de Ravel* et le public de *Cold Blood* sont ainsi plaqués l'un sur l'autre et ces niveaux de réalités distinctes se court-circuitent. Le spectateur est alors invité à sortir du récit diégétique pour adopter un point de vue *méta*, et à revenir à la scène théâtrale elle-même. Ce court-circuitage est d'autant plus important pour le spectateur car, dans ce spectacle, l'image est éminemment cinématographique, qu'elle renvoie assez facilement le spectateur à un *au-delà* de la scène par sa dimension érotique.



Il y a donc court-circuit mais également prise de conscience du spectateur qu'il est regardé, non pas par la caméra elle-même mais par le spectateur de *Cold Blood* qui regarde la salle par le truchement de la caméra. Le spectateur entre ainsi dans un espace quotidien où son regard n'est pas unidirectionnel et l'amène à se penser comme un *corps vu*, plutôt qu'à être illusionné par l'image.

Le dernier effet de la caméra vidéo filmant la salle est de transformer le spectateur en acteur. Le *polyspectateur*, parce qu'il se voit démultiplié, regarde et est regardé. De ce fait, il est, à la fois, spectateur et acteur de l'image regardée. Prenant conscience de son nouveau statut, le *polyspectateur* est ramené à un état de corps, à son corps comme machine à produire une image. En développant sa dimension tactile, le *polyspectateur* prend recul face à sa position de *regardant* qui l'entraînait vers l'image et risquait de l'y perdre, pour le *hic et nunc* de son corps.

Le théâtre a comme particularité d'être plurisensoriel, c'est-à-dire qu'il « *peut théoriquement faire appel à tous les sens humains, tandis que les médias transmettent, pour la*

*plupart, des informations faisant uniquement appel à un nombre restreint de sens. »*¹²⁵. Ainsi, le théâtre (tout comme la danse ou le cirque) peut solliciter davantage de sens et complexifier l'interaction entre le média et le spectateur. Hagemann explique que le théâtre jusqu'à l'ère numérique avait surtout cherché à développer le sens de l'odorat et de l'ouïe, mais qu'à partir de ce moment, le théâtre va chercher davantage à développer le sens du toucher. Ainsi, *à l'ère des médias numériques, la question la plus cruciale pour le théâtre est de faire expérimenter au spectateur la perception tactile. Dans les médias numériques, le tactile est un élément clé pour pouvoir naviguer à travers de contenus médiatiques*¹²⁶. Lorsque la caméra montre la salle, elle utilise la plurisensorialité du théâtre par l'interactivité¹²⁷ qu'il existe entre la scène et la salle. Avec le dispositif de la caméra vidéo en scène, les spectateurs ont la possibilité d'être vus par la caméra et de devenir les acteurs de l'image.

*« Dans les théâtres virtuels, faire et voir ne sont plus opposés, favorisant ainsi l'émergence de nouvelles postures de l'acteur et du spectateur. L'un et l'autre peuvent être considérés comme des « joueurs » (au sens de jouer une pièce) et il ne s'agirait pas tant de distinguer le voir du faire, que le geste amateur (le spectateur), du geste expert (l'acteur). »*¹²⁸

Cette réflexion sur la tactilité du corps du spectateur au théâtre se retrouve dans *Le présent qui déborde (o Agora que Demora)*. Dans ce spectacle, le spectateur est filmé très régulièrement en arrière-plan lors d'entretiens filmés en *live* par les comédiens dans la salle même. En se voyant dans l'image, le spectateur se rappelle ainsi en permanence de sa présence dans la salle de théâtre. A un moment du spectacle, les spectateurs sont également invités à bouger leur corps, à se lever, à danser et à parler. Ceux-ci peuvent ainsi se sentir gênés car ils deviennent désormais l'objet du regard des autres spectateurs de la salle. Les comédiens filment alors des images d'autres comédiens où le public est en arrière-plan et montent ces dernières avec des images pré-enregistrées représentant une fête dans un camp de réfugiés en Grèce. Par le truchement du montage, le spectateur a l'impression qu'il y a contamination de l'espace de l'image et de la scène. Le spectateur, devenu *polyspectateur*, s'inscrit ainsi totalement dans l'image et en devient un des acteurs principaux. En étant un performeur de la représentation

¹²⁵*Ibid*, p. 21.

¹²⁶*Ibid*, p. 203.

¹²⁷MÈREDIEU Florence de, *Op. cit.*, p. 157 : « La participation du spectateur à l'œuvre d'art n'est pas chose neuve. Il est depuis longtemps entendu que le travail de l'artiste ne trouve son accomplissement que dans la manière dont le visiteur ou le contemplateur de l'œuvre va l'investir et la faire vivre. Ce qui caractérise, toutefois, ce qu'on appelle « l'interactivité » est en fait le couplage de l'homme et de la machine et la possibilité, pour le spectateur, d'intervenir directement dans le déroulement et le fonctionnement de l'œuvre. ».

¹²⁸BARDIOT Clarisse, *Op. cit.*, p. 216.

théâtrale, le spectateur est renvoyé à son état de corps, celui dont il fait l'expérience dans sa vie quotidienne. Il reprend ainsi conscience de sa position de spectateur dans le cadre d'une représentation théâtrale, il reprend possession de son corps.

Il revient toutefois de préciser que même si la caméra qui filme la salle renvoie le spectateur à celle-ci, dans *Le présent qui déborde (o Agora que Demora)*, le spectateur peut toutefois suivre le récit diégétique raconté par les comédiens filmés en direct. Dans ce cas, il lui suffit de regarder l'image pour être illusionné. Le spectateur est donc à la fois renvoyé à son propre corps d'acteur, mais peut également décider de se focaliser sur le personnage qui raconte l'histoire. Le spectateur peut ainsi osciller entre un regard illusionné et désillusionné.

1.3.4. La caméra invisible

Jusqu'à présent, nous avons parlé exclusivement de la caméra en scène lorsque celle-ci était visible par le spectateur. Lorsque nous avons parlé de la caméra explorant les coulisses, nous parlions de l'effet provoqué par la caméra explorant les coulisses à partir de la scène. Le spectateur, dans ce cas, était donc certain de la présence de la caméra en scène, car celle-ci avait pu être observée.

Il est maintenant important de préciser que la caméra, lorsqu'elle est invisible aux yeux du spectateur peut provoquer de sa part une distance face à l'image projetée. Dans ces cas précis, il s'agit d'images qui ont l'air d'être tournées en direct dans la salle de théâtre mais pour lesquels le spectateur ne peut pas attester de leur prise au direct par l'usage d'une caméra dans la salle de théâtre même. Le spectateur se demandera alors si l'image est bien authentique ou si elle est pré-enregistrée. En effet, *l'utilisation de la vidéo permet un enchevêtrement des espaces et des temporalités. Les acteurs peuvent apparaître à l'écran en direct ou en différé, les morts se mélanger aux vivants, les absents envahir l'espace et les situations présentes*¹²⁹. Le dispositif de la caméra vidéo en scène a donc le pouvoir de mélanger des images *live* avec des images pré-enregistrées, de jouer avec le spectateur de son statut et de provoquer chez lui un *doute* face à l'image. Pour le spectateur, l'image peut alors apparaître dans son *inquiétante étrangeté*, à la fois *familière* car elle établit un rapport d'immédiateté avec le spectateur qui, de ce fait, s'y identifie, et *étrange* car elle semble ne pas être ce qu'elle prétend.

¹²⁹MÈREDIEU Florence de, *Op. cit.*, p. 193.

Dans le cadre du spectacle *Les Bas-fonds* de Raven Ruëll (auquel nous avons assisté lors d'une représentation au Théâtre National de Bruxelles dans la saison 2018-2019), une caméra fixe est placée dans un bunker. La scène est ainsi divisée en un espace visible et un espace invisible (le bunker), ce dernier devenant visible par le truchement de la caméra qui opère *une irruption de l'invu dans la visibilité* :

« La vidéo révèle sur un mode cubiste et intimiste, elle porte les secrets à la lumière, dans la lumière. C'est une réappropriation de l'invisible qu'elle travaille, à un retour de l'inconscience visuelle, à une irruption de l'invu dans la visibilité – une interruption, une intrusion, une effraction. »¹³⁰

Dans *Ithaque (Notre Odyssée I)*, le début du spectacle agit de la même façon, les images sont projetées sans qu'on distingue de façon claire d'où elles viennent. Il faut un certain temps pour comprendre que la caméra est cachée et qu'elle filme en direct les personnages. Cependant, là où la caméra passe progressivement de l'invisible au visible dans *Ithaque (Notre Odyssée I)*, le doute spectatorial n'est jamais résolu dans *Les Bas-fonds*, l'espace du bunker n'étant jamais dévoilé aux yeux du spectateur. Dans cette mise en scène, seules les caméras filmant les comédiens sur le plateau visible attestent de cette caméra fixe filmant en direct l'image. L'image de l'intérieur du bunker également est une preuve indirecte de l'existence de cette caméra fixe, par l'accointance formelle entre l'image et ce que le spectateur peut imaginer de l'intérieur du bunker. Pourtant, il n'y a jamais résolution du doute, le spectateur est donc amené en permanence à se méfier de l'image qui paraît directe mais qui ne l'est peut-être pas.

Dans *Le présent qui déborde (o Agora que Demora)*, le doute est causé par court-circuitage. Ce spectacle présente sur un écran de cinéma à la fois des images pré-enregistrées et des images enregistrées *en live*. Les comédiens étant dans la salle et filmant *en live* les différentes scènes projetées, le spectateur ne peut pas s'empêcher de tourner en permanence la tête pour vérifier le statut de l'image. Dans ce spectacle, certaines images ont l'air d'être prises dans la salle, c'est-à-dire prises au direct, mais lorsque le spectateur cherche à retrouver le lieu de production de l'image dans la salle, il n'en trouve pas et se rend ainsi compte que l'image est pré-enregistrée. Cette fausse apparence de l'image contraint le spectateur à se méfier de celle-ci, à préciser pour chacune d'entre elles son statut. Le doute du spectateur face au statut de l'image provoque ainsi une distance face à sa dimension diégétique.

¹³⁰MAURIN Frédéric, *Op. cit.*, p. 80.

1.3.5. La désynchronisation spatiale du son et de l'image audio-visuelle

Selon nous, il peut exister un dernier élément de distanciation dans la rencontre entre la scène et l'image qui consiste en une désynchronisation spatiale entre le son de la salle de théâtre et l'image audio-visuelle prise *en live*. Le son de la scène peut en effet venir parasiter l'image, provoquer une surprise, ou encore assujettir l'image à son propre rythme. Dans ces cas, le son de la scène fait ainsi obstacle à l'image, vient la parasiter et obstruer le spectateur dans son expérience cinématographique.

Pour comprendre ce phénomène, il nous paraît intéressant de donner un exemple de mise en scène qui n'emploie pas ce procédé. Dans *Cold Blood*, l'image et le son sont parfaitement synchronisés, reproduisant ainsi une expérience totalement cinématographique. Le narrateur, dont la voix pré-enregistrée raconte le récit des sept vies du protagoniste, se calque sur les images enregistrées *en live*, ne provoquant ainsi aucun bouleversement face à l'expérience usuelle du spectateur. Le son de la salle de théâtre ne constitue pas, dans cette mise en scène, un obstacle capable de parasiter le spectateur dans son expérience cinématographique.

Si on prend un spectacle comme *Le présent qui déborde (o Agora que Demora)*, on constate que le son de la salle et l'image audiovisuelle ne sont pas toujours synchronisés, ou du moins que certains sons viennent parasiter le flux des images sonores. Dans la première partie du spectacle qui représente de nombreuses images pré-enregistrées en Grèce, l'image est rendue au spectateur dans sa dimension audiovisuelle. Toutefois, les comédiens présents dans la salle, produisent des sons en direct (claquements de doigts, sons avec leur bouche, musique avec des instruments et chants, etc.) qui, se superposant à l'image, cherchent à décrocher le spectateur de celle-ci. Le son pris dans la salle, pris dans le *hic et nunc* de la représentation théâtrale, vient ainsi faire obstacle à l'image.

Dans *Sylvia*, toute la musique est jouée en direct, transformant la scène théâtrale en concert *live*. Dans cette pièce, le concert *live* a une place aussi importante que le film tourné-monté en *live*, ou encore, que les moments de pur théâtre où les acteurs s'adressent directement au spectateur. La musique, étant jouée en direct, a ce pouvoir de faire revenir le spectateur plongé dans l'image à la scène où a lieu le concert *live*.

Dans cette pièce, la caméra filme parfois An Pierlé, compositrice du spectacle, chantant et ayant des interactions avec les comédiennes du spectacle, avec la scène elle-même. La caméra qui la filme crée ainsi sur l'écran un clip *live*. A d'autres moments, An Pierlé joue de

la musique en direct sur des images pré-enregistrées. Ces clips se déploient ainsi autant sur la scène que sur l'écran.

Lors de certains de ces clips, la musique prend le pas sur l'image qui, celle-ci, n'a pour objectif que d'illustrer la composition musicale. Dans ces cas précis, l'image peut plus facilement être désinvestie par le spectateur, dans la mesure où le concert *live* prend toute la place dans ce montage scène-écran du clip. Il faut toutefois préciser que certains autres de ces *clips*, parce qu'ils intègrent la chanteuse dans l'image, qu'elle performe tout en chantant, n'ont pas autant ce pouvoir d'assujettir l'image à la scène où le concert *live* se joue.

2. La mise en abyme théâtrale

Jusqu'à présent nous avons exclusivement parlé des effets de distance causés par le dédoublement médiatique que provoque le dispositif de la caméra vidéo en scène. Dans cette partie, nous montrerons que ce dispositif installe également une mise en abyme théâtrale, lorsque le spectateur voit la caméra manipulée en scène ou dans la salle. Là où la caméra en scène peut chercher à abolir l'espace entre la scène et la salle par le biais du dédoublement de celle-ci, transformant le spectateur en acteur, elle réinvesti cependant ce rapport car elle vient délimiter en scène un espace *vu* et un espace *d'où l'on voit*. La caméra devient ainsi à la fois le cadre de scène et le spectateur, et ce que la caméra regarde devient la scène. En mettant en scène une caméra, la pièce de théâtre met ainsi en abyme le théâtre lui-même. La caméra étant un objet autonome face au spectateur, ce qu'elle regarde est un autre regard. Le spectateur de la salle de théâtre est ainsi renvoyé à une position de *spectateur secondaire* et amené à prendre le point de vue du machineur, du manipulateur de la caméra. Le spectateur peut ainsi considérer la caméra comme la mise en abyme de son propre regard spectatorial, la scène filmée par la caméra comme la scène de théâtre elle-même et le caméraman comme le metteur en scène (c'est-à-dire, celui qui oriente le regard du spectateur).

Dans *Cold Blood*, ce qui est joué dans les maquettes est fait pour le regard exclusif de la caméra et non pas pour celui du spectateur de la scène théâtrale. Cela donne l'impression que la représentation se joue sans lui, opérant sur lui une distance, ce que nous avons nommé plus haut *l'effet de 4^e mur opéré par la caméra*. Cet effet pousse le *spectateur secondaire*, lorsque celui-ci regarde la scène, à se mettre derrière la caméra et à observer finalement le manipulateur en action (le technicien). D'ailleurs, cette monstration du regard de la caméra est d'autant plus importante dans *Cold blood* que les maquettes sont toutes petites et difficilement visibles, difficilement *immédiates*.

La présence de la caméra en scène induit l'existence en scène d'un rapport scène-coulisses. La caméra, faisant office de cadre de scène et de regard spectatorial, elle correspond physiquement au franchissement des pendrillons des coulisses et distingue deux espaces, celui de l'objet filmé et celui du manipulateur. Tout au long de ce mémoire, nous avons souvent parlé du *work-in-progress* présent sur la scène théâtrale de l'image. Il est intéressant de préciser que ce *work-in-progress* est autant un *work-in-progress* de l'image qu'il produit en direct, qu'une mise en abyme du *work-in-progress* théâtral.

Ce dispositif induit, comme nous l'avons précisé plus haut, une double position, celui du comédien et du technicien (*Serviteur du proscenium*¹³¹). Dans la partie sur la *résistance de la présence du comédien*, nous avons également soutenu l'idée selon laquelle ces deux positions sont interchangeables. Nous précisons dans cette partie que ces deux positions renvoient à deux statuts opposés : la facticité du comédien qui reproduit la réalité et pour lequel le spectateur développera une immédiateté théâtrale en s'y identifiant ; et le performeur technicien qui, manipulant la caméra, agit dans le réel et rattache le spectateur à cette même réalité. Ces deux positions induisent donc de la part du spectateur à la fois une identification et une distanciation. Certaines mises en scènes, telles que *Cold blood* n'invitent cependant pas spécialement le spectateur à passer d'une position à une autre, tout d'abord parce que les techniciens et les comédiens n'échangent jamais leur rôle et parce que les maquettes réduites rendent parfois difficile l'observation de la scène filmée.

D'autres spectacles, par la mise en abyme théâtrale que le dispositif met en scène, invitent davantage le spectateur à se distancier de ce qui est filmé. La présence de la caméra en scène peut induire un regard dynamique du spectateur entre le statut diégétique et extradiégétique du corps du comédien¹³². Il y a ainsi un jeu de rôles entre le corps du comédien et le corps du technicien, provoquant un court-circuitage lorsque le comédien devient technicien, car il passe d'une position où il reproduit artificiellement un personnage inexistant à la position de performeur, de celui qui produit, qui agit dans le réel pour créer l'image. Dans *Le présent qui déborde (o Agora que Demora)* et dans *Ithaque (Notre Odyssée I)*, c'est le comédien qui s'empare de la caméra pour produire l'image. Ce dernier devient alors un véritable personnage-technicien, tantôt qu'il est devant la caméra ou derrière. Et, la caméra devient alors la frontière physique entre ces deux positions. On peut comparer cette rupture de niveaux diégétiques au *gestus* brechtien. Lorsque le comédien est devant la caméra, il devient le personnage et, lorsqu'il est placé derrière, il devient le comédien ou le technicien. Ce *gestus*

¹³¹PICON-VALLIN Béatrice, *Op. cit.*, p. 31.

¹³²PRÉDAL René, *Op. cit.*, p. 136.

est accentué dans *Le présent qui déborde (o Agora que Demora)* par des personnages qui ont l'air très proches, dans la tête du spectateur, des comédiens jouant ces personnages (habits de tous les jours, authenticité des récits de vie). Dans *Le présent qui déborde (o Agora que Demora)*, la présence de la metteuse en scène vient réellement accentuer l'authenticité de la scène. Le spectateur est ainsi amené en permanence à voir le jeu théâtral comme un artifice et la caméra comme la frontière sémiotique entre le personnage et le comédien.

Mais au-delà du *gestus* brechtien, le corps du comédien en scène manipulant la caméra devient le metteur en scène. Il prend le rôle symbolique du machineur, du manipulateur, mettant en exergue la manipulation qui opère derrière le regard de la caméra. Le comédien filmé ne peut ainsi pas être authentique car il est filmé par une caméra objective, par un manipulateur qui pense et dirige son image. Et le spectateur adopte face à cela obligatoirement un regard *méta* où il comprend que la caméra constitue un point de vue orienté par un machineur.

3. La mise en abyme de l'image

Il est intéressant de constater que parmi tous les spectacles dont nous avons parlé dans ce mémoire, aucun n'a recours à la mise en abyme de l'image (montrer l'image dans l'image). L'image prise en tant que telle, lorsqu'elle accueille en son sein une mise en abyme provoque la distanciation. L'image montrée telle quelle dans l'image met en évidence son contexte de diffusion et oblige le spectateur à voir le cadre de l'écran comme un objet réel.

Cet inintérêt de la mise en abyme de l'image pourrait s'expliquer par un problème spatial. L'image étant placée au-dessus de la scène pour faciliter sa vision et le déplacement des acteurs/techniciens, la caméra ne peut pas filmer l'image.

Cette réponse nous paraît cependant maigre car ne pas montrer l'image dans l'image correspond à un choix dramaturgique qu'il revient ainsi d'analyser. Il est donc intéressant de se demander pourquoi toutes les mises en scènes que nous avons explorées dans ce mémoire ont choisi de mettre l'écran hors de portée de la caméra. S'agit-il d'une mode ou d'une réelle réflexion ? Et pourquoi aucune de ces mises en scène ne montre de caméra à l'écran ? Nous cherchons ici à soulever de nouveaux questionnements sans y donner toutefois de réponses concrètes. Ces questions pourraient, selon nous, faire l'objet d'un futur mémoire ou d'une thèse.

Ce qu'on peut cependant affirmer, c'est que l'écran placé au-dessus de la scène reproduit l'expérience cinématographique à laquelle sont habitués les spectateurs

contemporains. L'effet que ce type d'écran pourrait provoquer, c'est une familiarité et une frustration. Dans les spectacles étudiés dans ce mémoire, les metteurs en scène reprennent la disposition scénographique du cinéma pour la transformer par le biais du théâtre et frustrer le spectateur de cinéma dans sa posture habituelle de spectateur passif. Avec cet écran placé en haut de la scène ou dessus, le spectateur est invité à se placer tel qu'il a l'habitude de le faire face à un écran de cinéma, pour mieux créer des effets de résistance face à son *quotidien technologique*. Car, pour résister, il faut qu'il y ait suffisamment d'éléments pour vouloir se perdre dans la représentation. On chercherait ainsi à montrer un dispositif relativement familier (salle de cinéma et salle de théâtre) pour provoquer l'adhésion du spectateur plutôt que son rejet, et l'amener progressivement à brouiller regard illusion et désillusion du regard.

Il faut toutefois préciser qu'on peut retrouver une certaine mise en abyme indirecte de l'image lorsque, dans *Sylvia*, la caméra *libre* filme le plateau d'enregistrement, les changements de décors, les changements de costumes des comédiens, etc. La caméra ne filme pas l'image dans l'image mais son envers, et dans ce cas, l'effet est le même, c'est-à-dire qu'il provoque de la part du spectateur une distance face au récit diégétique.

Conclusion

Ce mémoire a souhaité répondre à notre impression relativement importante de présence spectatorielle dans les mises en scène suivantes : *Cold Blood*, *Sylvia* et *Le présent qui déborde (o Agora que Demora)*. Partant du constat d'un paradoxe selon lequel le dispositif de la caméra vidéo en scène est aujourd'hui monnaie courante dans le théâtre contemporain belge mais qu'il existe à ce jour très peu d'études portant sur ce sujet précis, nous avons cherché à comprendre en quoi ce dispositif résiste à l'abstraction de la scène par l'image et provoque chez le spectateur un fort sentiment de présence.

Après avoir défini le dispositif, l'avoir situé dans une filiation avec l'image en scène, avoir contextualisé sa naissance dans le médium de la télévision et raconté ses différents usages jusqu'à aujourd'hui, nous avons cherché à dépeindre en quoi le dispositif résistait technologiquement au concept de *tout-numérique* par le type d'image qu'il emploie.

Dans la troisième partie de ce mémoire, nous avons montré que, l'image du dispositif de la caméra vidéo en scène, parce qu'elle est prise par la caméra sur le plateau théâtral, dans la salle ou dans les coulisses, partage avec celle-ci un même espace-temps. Nous avons ainsi repris le concept d'*image cristal* pour parler de la démultiplication de la scène par la caméra dans le dispositif. Nous avons ainsi défini l'image produite par cette démultiplication comme étant une image *ancrée* car dans le dispositif, l'image ne se suffit jamais elle-même, elle est en permanence à lire dans son rapport à la scène avec qui elle a un lien ombilical. La scène et l'image étant mis en contact dans un rapport intermédial, aucun des deux niveaux de réalité ne peut se lire indépendamment de l'autre. Nous avons ainsi précisé que cette image *ancrée* induisait de la part du spectateur un regard distancié face l'image, un regard qui était rattaché, *ancré* dans le *hic et nunc* de la scène théâtrale. Nous avons ensuite donné comme exemple le spectacle *Le présent qui déborde (o Agora que Demora)* qui selon nous était une réflexion sur l'image *ancrée*. Cette dernière, bien qu'elle soit présente au sein même du dispositif n'agit pas toujours sur le spectateur de façon à le défaire de l'image. Nous avons ainsi parlé d'un *déséquilibre possible de l'image ancrée* qui contribue à rendre la rencontre intermédiale entre la scène et l'image caduque.

Nous avons ainsi donné cinq facteurs différents capables de provoquer ce déséquilibre en précisant qu'il ne s'agissait pas d'une liste exhaustive. Nous avons tout d'abord parlé de l'incidence du *quotidien technologique* du spectateur sur sa réception d'un spectacle mettant en scène le dispositif étudié. Le spectateur, parce qu'il est habitué à avoir un rapport d'immédiateté avec l'image risque bien souvent de rater l'expérience innovante que propose ce

dispositif. Deuxièmement, nous avons parlé de l'impact sur le spectateur de l'*image-affection*, qui donne à voir au spectateur un personnage agrandi et étrangeté proche. Nous avons ensuite parlé de l'excès des éléments scéniques et d'une *invisibilisation* de ceux-ci en donnant comme exemple les spectacles de *Sylvia* et de *Cold Blood*, ainsi que *Quarttet*. Ceux-ci ont servi à comprendre que le spectateur, même s'il est ouvert à l'expérience que propose le dispositif, celui-ci peut être perdu par le trop grand ou trop petit nombre d'éléments en scène et se réfugier dans l'unité de l'image. Enfin, nous avons parlé de l'effet de 4^e mur de la caméra que provoquent certains spectacles. Partant de *Cold Blood* et de *Sylvia*, nous avons démontré que chacun de ces deux spectacles crée à certains moments un 4^e mur invisible lorsque l'acte théâtral se résume à la production de l'image, invitant ainsi le spectateur à porter son attention sur l'écran.

Découlant de cette image *ancrée*, nous avons abordé l'impact du dispositif sur le corps du comédien en parlant ainsi de la résistance de la présence physique du comédien en scène. Nous avons précisé que parce que la caméra filme *en live* l'image, la présence du comédien, qui avait tendance à disparaître avec le théâtre technologique du XX^e siècle, est réinvestie en scène. Nous avons toutefois précisé que lorsque nous parlions de présence du corps du comédien, celui-ci pouvait être en plastique, en chiffon ou en chair. *Cold Blood* était, selon nous, un spectacle qui mettait en scène une réflexion sur la nécessité de cette présence du corps du comédien, en explorant la plus petite unité dans le cadre du dispositif. En plus de la nécessité de la présence du comédien en scène, en salle ou dans les coulisses, nous avons parlé de la *visibilisation* du technicien qui, depuis toujours était caché. Ce dispositif, mettant en place un espace filmé et un espace de manipulation induit la présence nécessaire du comédien et du manipulateur de la caméra. Nous avons cependant précisé que le corps du comédien et celui du technicien n'étaient pas en eux-mêmes nécessaires, qu'ils s'agissaient de deux positions interchangeables mais qui devaient nécessairement être investies lors de la représentation. Nous avons ainsi donné l'exemple du spectacle *Le présent qui déborde (o Agora que Demora)* dans lequel le comédien est un personnage-technicien. Enfin, parce que le dispositif provoque une nécessité de la présence du comédien en scène, le dispositif multiplie le corps du personnage et nécessite de la part du spectateur un acte de recomposition de ce dernier. Nous avons ainsi appelé ce personnage multiple et recomposé par le spectateur *polypersonnage*.

Dans la quatrième et dernière partie, nous avons précisé que le dispositif met en scène une rencontre intermédiaire entre la scène et l'image et que, mettant en rapport l'une avec l'autre, celles-ci sont prises à la fois comme un tout et comme une homogénéité d'éléments hétérogènes. Nous avons ainsi parlé du dédoublement comme de la rencontre dialectique entre

deux niveaux de réalité distincts (la scène et l'image). Ce dialogue médiatique provoque autant un recul face à l'image, que face au théâtre, et procure au spectateur un fort sentiment de présence spectatorielle. Nous avons ainsi parlé du regard du spectateur dans le dispositif, comme d'un regard qui oscille entre illusion et désillusion. Nous avons précisé que cette distance pouvait, selon la sensibilité du spectateur, amener ce dernier à une réelle réflexion critique sur le *comment* de l'image et le *comment* du théâtre. A la suite du dédoublement, nous avons également spécifié que le dispositif incluait une mise en abyme théâtrale, ainsi qu'une mise en abyme de l'image, que la première était nécessaire au dispositif lorsque la caméra est visible, tandis que la deuxième ne l'était pas. Nous avons précisé qu'il s'agirait de comprendre en quoi cette mise en abyme procure également ce fort sentiment de présence spectatorielle.

Une des premières conséquences du dédoublement est la transformation du récit lui-même. Nous avons vu que le *récit diégétique*, dans *Cold Blood*, se raconte principalement par l'image, mais qu'il existe également un *métarécit* présent sur la scène et qui raconte le *comment* de l'image. Nous avons toutefois précisé que le spectateur, dans ce spectacle, passant de l'illusion de l'image à la désillusion de la scène théâtrale, se crée un nouveau récit que nous avons appelé *transrécit* et qui correspond à un récit dynamique entre immédiateté et distanciation. Nous avons précisé, en parlant du spectacle *Le présent qui déborde (o Agora que Demora)* et du spectacle *Sylvia* que, dans ce dispositif, le *récit diégétique* pouvait également être raconté par les comédiens en scène, s'adressant directement aux spectateurs de la salle de théâtre, et que pouvaient ainsi être brouillés sur la scène le *récit diégétique* et le *métarécit* de l'image.

Nous avons ensuite parlé de l'impact du dédoublement sur le *polypersonnage*. Nous avons vu que ce *polypersonnage* était au cœur des réflexions du spectacle *Sylvia* et que ce spectacle, ainsi que le spectacle *Cold blood*, opérait à travers lui une dislocation du couple comédien-personnage, en rendant apparent la machination dont fait preuve le comédien pour créer le personnage. Au-delà de détacher le personnage du comédien, le dispositif fait réfléchir le spectateur sur le principe d'individuation, sur la construction identitaire de l'individu lui-même. Le spectacle *Sylvia* nous a permis d'exemplifier ces deux dimensions et de montrer en quoi le spectateur dans ce spectacle développe un regard entre illusion et désillusion face à la scène et l'image. Nous avons ainsi comparé la figure du comédien à un masque en papier mylar.

Nous nous sommes ensuite intéressés à différents cas qui provoquaient de la part du spectateur ce regard illusionné-désillusionné. Nous avons tout d'abord abordé le cas de figure où la caméra se trouve sur la scène, qu'elle est visible par le spectateur et qu'elle en reproduit

l'image. Nous avons ainsi distingué deux types de regards : le regard télescopique et le regard choc. L'image dans le dispositif de la caméra en scène correspond à un regard télescopique car il donne à voir un autre point de vue, tout en l'agrandissant. Nous avons développé l'idée que le spectacle de *Ithaque (Notre Odyssée I)* était une façon de réfléchir le rapport distanciateur minimal que le dispositif opère sur le spectateur lorsqu'il invite ce dernier à développer un *regard exilé*, dans un montage perpétuel entre l'image et la scène, entre différents points de vue. Nous avons cependant précisé que ce spectacle avait tendance à peu provoquer (même si cela reste possible) un effet de présence spectatorielle car la distance entre l'image et la réalité était minimale et que le spectateur risquait de rester dans son *quotidien technologique*. Dans la suite de ce regard télescopique, nous avons développé l'idée d'un *regard choc* du spectateur dans le cadre de mises en scènes utilisant le trucage pour installer une distance visuelle entre l'image et la scène, et renvoyant le spectateur par l'image vers un *au-delà*. Pour exemplifier ce regard choc, nous avons parlé des mises en scène de *Cold Blood* et de *Sylvia* qui, par le biais de trucages, opèrent un tour de magie pour surprendre le spectateur. Enfin, nous avons précisé que plus l'image renvoyait à un *au-delà* de la scène, plus le spectateur chercherait par curiosité à comprendre le *truc* du tour de magie.

Abordant ensuite le cas de figure où la caméra regarde les coulisses, nous avons développé l'idée que ce procédé pouvait à la fois renvoyer le spectateur, par la monstration des coulisses du théâtre, au lieu réel de la salle de théâtre même, mais également à sa position de voyeur et l'amener à se distancier de l'image pour développer une réflexion *méta* à ce sujet.

Dans le cas où la caméra filme la salle, le spectateur, même en plongeant dans l'image, est renvoyé à la salle de théâtre même. Dans ce cas précis, le spectateur fait à la fois une expérience de *décorporation* (le transformant en *polyspectateur*) qui le court-circuite, mais également l'expérience de voir et *d'être vu*. Partant du principe que, dans ce cas précis, l'image était comparable à un *visage*, nous avons parlé du début du spectacle *Le présent qui déborde (o Agora que Demora)* et de *la scène du Boléro de Ravel* dans *Cold Blood*, pour parler du court-circuitage que l'image de la salle provoque sur le spectateur. Ce dernier est alors renvoyé à son état de pur spectateur, sans projection possible. Enfin, nous avons vu qu'en retournant la caméra sur la salle, le spectateur devient acteur de la pièce qui se joue et que ce dernier est donc amené à se réapproprier son corps, plutôt qu'à s'en extraire par l'image. Nous avons toutefois précisé que, dans *Le présent qui déborde (o Agora que Demora)*, lorsque la caméra montrait la salle, le jeu du comédien n'était pas toujours évacué et que le spectateur oscillait ainsi entre désillusion (lorsqu'il se regardait ou qu'il regardait le public) et illusion (lorsqu'il rentrait dans le *récit diégétique* créée par le jeu des comédiens).

Faisant état du cas où la caméra vidéo n'est pas visible par le spectateur, nous avons expliqué que ce dernier pouvait développer un doute quant au statut de l'image, prenant ainsi distance avec cette dernière. Nous avons étayé cette partie sur la base du spectacle *Les bas-fonds*, ainsi que *Le présent qui déborde (o Agora que Demora)*. Ce dernier mélangeant en scène images enregistrées *en live* et certaines images pré-enregistrées qui cependant font penser qu'elles ont été prises au direct, le spectateur est constamment amené à se retourner physiquement pour s'assurer du statut de l'image.

Enfin, nous avons parlé de la désynchronisation spatiale entre le son et l'image audiovisuelle. Nous avons montré que certaines mises en scènes, telles que *Le présent qui déborde (o Agora que Demora)* et *Sylvia*, utilisent le son analogique de la salle de théâtre, soit pour faire obstacle à l'image, soit pour assujettir cette dernière à la scène. Nous avons vu que dans les deux cas, le spectateur est court-circuité dans son expérience audiovisuelle et revient au *hic et nunc* de la salle de théâtre.

Prenant ensuite en considération la scène théâtrale sans l'image, nous avons soulevé que le dispositif installait sur celle-ci une mise en abyme théâtrale opérant sur le spectateur, devenu le *spectateur secondaire* de la scène, à la fois une distance et une identification face à l'acte théâtral. Nous avons montré que la présence de la caméra en scène induisait une découpe de l'espace en scène en différentes parties : un espace filmé par la caméra et un espace de manipulation de la caméra. Dans *Le présent qui déborde (o Agora que Demora)*, nous avons vu que le comédien passait d'un espace à un autre, changeait ainsi également de rôle (du personnage au technicien, et inversement), provoquant chez le spectateur à la fois une distance et une identification. Enfin, nous avons précisé que le spectateur, parce qu'il se trouve dans l'espace de manipulation de la caméra, est amené à comprendre les rouages de la scène, plutôt qu'à s'identifier à ce qui se passe dans l'espace filmé.

Nous avons terminé ce mémoire sur des questions concernant l'absence dans les spectacles étudiés de la mise en abyme de l'image et sur quelques hypothèses qui pourraient servir de base à des travaux réflexifs sur le sujet. Nous souhaitons achever cette conclusion sur d'autres pistes à envisager dans l'avenir. Tout d'abord, il nous apparaît intéressant d'étudier plus en profondeur la question de la nécessité de ce dispositif sur la scène contemporaine. Il nous paraîtrait intéressant d'adopter un point de vue transhistorique et comparatif permettant de comprendre la particularité de l'usage actuel du dispositif sur la scène théâtrale et les questions fondamentales auxquelles il cherche à répondre. Nous avons esquissé, pour celles-ci, un début de réponse dans notre introduction.

Enfin, étudier les impacts sonores d'un pareil dispositif semble un sujet prometteur, dans la mesure où, nous n'avons recueilli aucune information sur ce sujet. Il pourrait être intéressant d'étudier en profondeur notamment les effets de désynchronisation de l'image audio-visuelle, ou les effets de montage entre l'image muette prise au *live* et le son analogique de la salle théâtrale qui ont été esquissés dans ce mémoire.

Bibliographie

Les ouvrages :

BABLET Denis, *Josef Svoboda*, La cité, Lausanne, 1970.

BAUDRILLARD Jean, *Simulacres et simulation*, Galilée, Paris, 1981.

BOLTER David et GRUSIN Richard, *Remediation: Understanding New Media*, MIT Press, Massachusetts, 1998.

BOUGNOUX Daniel, *La crise de la représentation*, Éditions La découverte, Paris, 2006.

DEBRAY Régis, *Introduction à la médiologie*, Presses universitaires de France, Paris, 2000.

DELEUZE Gilles, *Cinéma 1. L'image-mouvement*, Editions de Minuit (Critique), Paris, 1983.

DELEUZE Gilles, *Cinéma 2. L'image-temps*, Editions de Minuit (Critique), Paris, 1985.

HAGEMANN Simon, *Penser les médias au théâtre. Des avant-gardes historiques aux scènes contemporaines*, L'Harmattan (Ouverture philosophique), Paris, 2013.

MÈREDIEU Florence de, *Arts et nouvelles technologies. Art vidéo. Art numérique*, Larousse (Comprendre et reconnaître), Paris, 2005.

PLANA Muriel, *Roman, théâtre, cinéma. Adaptations, hybridations et dialogue des arts*, Bréal (Amphi lettres), Rosny-sous-Bois Cedex, 2004.

PRÉDAL René, *Quand le cinéma s'invite sur scène*, Éditions Cerf-Corlet (collection 7 arts), Paris, 2013.

TESSON Charles, *Théâtre et cinéma*, Cahiers du cinéma (Les petits cahiers), Paris, 2007.

Les articles de revues :

BANU Georges, « Théâtre et technologie ou *celui qui dit oui/celui qui dit non* », dans *Jeu. Revue de théâtre*, Montréal, 90, 1, 1999, p.152-160, [en ligne] <https://www.erudit.org/en/journals/jeu/1900-v1-n1-jeu1073589/16513ac.pdf> (article consulté le 16/04/2020).

BOUCHARD Vincent, « Du Nagra au caméscope : questions de synchronisation image/son », dans *Intermédialités*, 19, printemps 2012, p. 121-137, [en ligne] <https://www.erudit.org/fr/revues/im/2012-n19-im0305/1012659ar/> (article consulté le 21/07/2019).

FACCIOLI Patrizia, « La sociologie dans la société de l'image », dans *Sociétés*, 95, 1, 2007, p. 9-18, [en ligne] <https://www.cairn.info/revue-societes-2007-1-page-9.htm#> (article consulté le 02/05/2020).

FIEBACH Joachim, « Médias audiovisuels et théâtre », dans *L'Annuaire théâtral*, 15, 1994, p. 71-80, [en ligne] <https://www.erudit.org/fr/revues/annuaire/1994-n15-annuaire3662/041197ar/> (article consulté le 20/07/2019).

HAB Ulrike, « Sortie du panoptique – Déploiement de l'opsis et crise de la visibilité », dans *Études théâtrales*, 65, 2016, p. 17-27.

LARRUE Jean-Marc, « Théâtre et intermédialité. Une rencontre tardive », dans *Intermédialités*, 12, 2008, p. 13-29, [en ligne] <https://www.erudit.org/fr/revues/im/2008-n12-im3626/039229ar/> (article consulté le 02/07/2019).

LESAGE Marie-Christine, « Théâtre et intermédialité : des œuvres scéniques protéiformes », dans *Communications*, 83, 2008, p. 141-155, [en ligne] https://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_2008_num_83_1_2483 (article consulté le 02/07/2019).

LESAGE Marie-Christine, « Le soliloque et ses dispositifs scéniques : *Jackie d'Elfriede Jelinek*, mis en scène par Denis Marleau et Stéphanie Jasmin », dans *L'Annuaire théâtral*, 58, automne 2015, p. 45-56, [en ligne] <https://www.erudit.org/fr/revues/annuaire/2015-n58-annuaire02870/1038319ar/> (article consulté le 01/08/2019).

MARTINEZ Ariane, « Défense et illustration du théâtre d'images à travers quelques allers-retours entre le XIXe siècle et aujourd'hui », dans *L'Annuaire théâtral*, 46, 2009, p. 159-168.

MISSOTTEN Peter, « Le corps métronome. Entretien avec Jonathan Châtel et Pierre Piret », dans *Études théâtrales*, 66, 2017, p.176-184.

MISSOTTEN Peter, « Comment organiser l'absence sur scène (Le cochon virtuel ne sent pas). », dans *Études théâtrales*, 53, 2012, p. 114-121.

MONGIN Olivier, « Le théâtre, la scène, la fête et la société des écrans », dans *Communications*, 83, 2, 2008, p. 229-236, [en ligne] <https://www.cairn.info/revue-communications-2008-2-page-229.htm> (article consulté le 01/08/2019).

MÜLLER Jürgen E., « L'intermédialité : une nouvelle approche interdisciplinaire : perspectives théoriques et pratiques à l'exemple de la vision de la télévision », dans *Cinémas*, 10, 2-3, 2000, p. 113, [en ligne] <https://www.erudit.org/fr/revues/cine/2000-v10-n2-3-cine1881/024818ar/> (article consulté le 12/07/2019).

RYKNER Arnaud, « Du dispositif et de son usage au théâtre », dans *Tangence*, 88, automne 2008, p. 91-103, [en ligne] <https://www.erudit.org/fr/revues/tce/2008-n88-tce2878/029755ar.pdf> (article consulté le 01/08/2019).

STINTZY Blandine, « La télévision interdite de scène :dispositif théâtral et dispositif télévisuel », dans *Quaderni*, 4, 1988, p. 65-76, [en ligne] https://www.persee.fr/doc/quad_0987-1381_1988_num_4_1_1874?q=th%C3%A9%C3%A2tre+m%C3%A9dia+audiovisuel (article consulté le 20/07/2019).

TRIFFAUX Jean-Pierre, « Le comédien à l'ère numérique », dans *Communications*, 83, 2, 2008, p. 193-210, [en ligne] https://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_2008_num_83_1_2487 (article consulté le 04/08/2019).

Les articles d'ouvrages collectifs :

BARDIOT Clarisse, « Ici et ailleurs, maintenant : scénographies de la présence dans les théâtres virtuels », dans LARRUE Jean-Marc (dir.), *Théâtre et intermédialité*, Presses Universitaires du Septentrion (Arts du spectacle – Images et son), Villeneuve-d'Ascq, juin 2015, p. 207-230.

BAUCHARD Franck, « Théâtre et réalité virtuelle. Une introduction à la démarche de Mark Reaney », dans PICON-VALLIN Béatrice (dir.), *Les écrans sur la scène. Tentations et résistances de la scène face aux images*, L'âge d'homme (Théâtre XXe siècle), Lausanne, 1998, p. 225-245.

BERGER René, « La banque d'émission », dans HELBO André (dir.), *Sémiologie de la représentation : théâtre, télévision, bande-dessinée*, Éditions Complexes (Creusets), Bruxelles, 1975, p. 151.

BOMY Charlotte, « De l'écrit à l'écran : *Forever Young* de Frank Castorf. Étude d'un spectacle intermédial », dans LARRUE Jean-Marc (dir.), *Théâtre et intermédialité*, Presses Universitaires du Septentrion (Arts du spectacle – Images et son), Villeneuve-d'Ascq, juin 2015, p. 313-325.

CHABROL Marguerite, « Postface. Théâtralité du cinéma/cinématographicité du théâtre : des systèmes en tension », dans CHABROL Marguerite et KARSENTI Tiphaine (dir.), *Théâtre et cinéma. Le croisement des imaginaires*, Presses Universitaires de Rennes (Le spectaculaire), Rennes, 2013, p. 233-245.

CHALAYE SYLVIE, « « La dispute » de Marivaux sous l'œil de Dominique Pitoiset. Quand la vidéo se fait machine de théâtre », dans PICON-VALLIN Béatrice (dir.), *Les écrans sur la scène. Tentations et résistances de la scène face aux images*, L'âge d'homme (Théâtre XXe siècle), Lausanne, 1998, p. 106-121.

FEWSTER Russell, « Mettre en scène l'acteur vivant et les médias live », dans LARRUE Jean-Marc (dir.), *Théâtre et intermédialité*, Presses Universitaires du Septentrion (Arts du spectacle – Images et son), Villeneuve-d'Ascq, juin 2015, p. 327-354.

GALLERON Ioana, « Introduction », dans GALLERON Ioana (dir.), *L'art de la préface au siècle des lumières*, Presses universitaires de Rennes, Rennes, 2007, p. 1-26, [en ligne] <https://books.openedition.org/pur/29088> (article consulté le 10/05/2020).

HÉBERT Chantal et PERELLI-CONTOS Irène, « L'écran de la pensée. Ou les écrans dans le théâtre de Robert Lepage », dans PICON-VALLIN Béatrice (dir.), *Les écrans sur la scène. Tentations et résistances de la scène face aux images*, L'âge d'homme (Théâtre XXe siècle), Lausanne, 1998, p. 171-205.

KERCKHOVE Derrick de, « Eine Mediengeschichte des Theaters. Vom Schrifttheater zum globalen theater », dans LEEKER M. (dir.), *Maschinen, Medien, Performances : Theater an der Schittstelle zu digitalen Welten*, Berlin, 2001, p. 501-525.

LARRUE Jean-Marc « Du média à la médiation : les trente ans de la pensée intermédiaire et la résistance théâtrale », dans LARRUE Jean-Marc (dir.), *Théâtre et intermédialité*, Presses Universitaires du Septentrion (Arts du spectacle – Images et son), Villeneuve-d'Ascq, juin 2015, p. 27-56.

MAURIN Frédéric, « Usages et usures de l'image. Spéculations sur « Le marchand de Venise » vu par Peter Sellars », dans Picon-Vallin Béatrice (dir.), *Les écrans sur la scène. Tentations et résistances de la scène face aux images*, L'âge d'homme (Théâtre XXe siècle), Lausanne, 1998, p. 71-105.

MERX Sigrid, « L'image-cristal et le spectacle vivant : l'effet de dédoublement du temps produit par les images en temps réel », dans LARRUE Jean-Marc (dir.), *Théâtre et intermédialité*, Presses Universitaires du Septentrion (Arts du spectacle – Images et son), Villeneuve-d'Ascq, juin 2015, p. 223-230.

NELSON Robin, « Elaboration d'un modèle du théâtre intermédiaire : un cadre d'analyse des effets », dans LARRUE Jean-Marc (dir.), *Théâtre et intermédialité*, Presses Universitaires du Septentrion (Arts du spectacle – Images et son), Villeneuve-d'Ascq, juin 2015, p. 151-168.

PEYRET Jean-François, « Texte, scène et vidéo », dans PICON-VALLIN Béatrice (dir.), *Les écrans sur la scène. Tentations et résistances de la scène face aux images*, L'âge d'homme (Théâtre XXe siècle), Lausanne, 1998, p. 279-288.

PICON-VALLIN Béatrice, « hybridation spatiale, registres de présence », dans PICON-VALLIN Béatrice (dir.), *Les écrans sur la scène. Tentations et résistances de la scène face aux images*, L'âge d'homme (Théâtre XXe siècle), Lausanne, 1998, p. 9-35.

PLASSARD Didier, « Dioptrique des corps dans l'espace électronique. Sur quelques mises en scène de Giorgio Berberio Corsetti », dans PICON-VALLIN Béatrice (dir.), *Les écrans sur la scène. Tentations et résistances de la scène face aux images*, L'âge d'homme (Théâtre XXe siècle), Lausanne, 1998, p. 149-170.

Les articles de journaux :

TION Guillaume, « Théâtre : la vidéo en débat », dans *Libération*, le 28 avril 2017, [en ligne] https://next.liberation.fr/images/2017/04/28/theatre-la-video-en-debat_1566086 (article consulté le 02/05/2020).

Doctorat :

LEMAIRE Véronique, *Réalité et effet de réel dans la scénographie théâtrale contemporaine (1990-2010)*, thèse de doctorat, sous la direction de BESSON Jean-Louis et FREYDEFONT Marcel, Louvain-la-Neuve, UCL, 2011.

Ouvrage donc la lecture a été rendue impossible à cause du Covid-19 :

PICON-VALLIN Béatrice (dir.), *La scène et les images*, CNRS Éditions, Paris, 2001.

Table des matières

Remerciements.....	1
Sommaire	3
I. Introduction	5
II. Le dispositif de la caméra vidéo en scène	12
4. Définition.....	12
5. Histoire du dispositif.....	13
6. Descriptif scénographique des trois spectacles du corpus	20
a. <i>Cold-Blood</i> de Jaco Van Dormael et Michèle Anne De Mey	21
b. <i>Le présent qui déborde (o Agora que Demora)</i> de Christiane Jatahy	22
c. <i>Sylvia</i> de Fabrice Murgia.....	24
III. Résistance face au concept de Tout-numérique	26
IV. Résistance du <i>hic et nunc</i> de la salle de théâtre	29
5. L'image ancrée.....	29
6. Déséquilibre de l'image ancrée	35
7. Résistance de la présence physique du comédien et <i>visibilisation</i> du technicien	41
8. Le <i>polypersonnage</i> : entre corps et <i>hypercorps</i>	44
V. Dédoublement et mises en abyme : regard illusion et désillusion du regard .	47
4. Le dédoublement.....	50
4.1. Récit, métarécit et transrécit	52
4.2. Le <i>polypersonnage</i> ou le personnage et le comédien en dialogue.....	54
4.3. Désillusion de l'image et désillusion du théâtre	58
4.3.1. Montrer la scène – le regard télescopique et le regard choc	60
4.3.1.1. Le regard télescopique.....	60
4.3.1.2. Le regard choc	63
4.3.2. Montrer les coulisses.....	66
4.3.3. Montrer la salle	68
4.3.4. La caméra invisible	73
4.3.5. La désynchronisation spatiale du son et de l'image audio-visuelle	75
5. La mise en abyme théâtrale.....	76
6. La mise en abyme de l'image	78
Conclusion	80
Bibliographie	87
1. Les ouvrages.....	87
2. Les articles de revues	88

3. Les articles d'ouvrages collectifs	90
4. Les articles de journaux.....	92
5. Doctorat.....	92
6. Ouvrages dont la lecture a été rendue impossible à cause du Covid-19.....	92
Table des matières	94

UNIVERSITÉ CATHOLIQUE DE LOUVAIN
Faculté de philosophie, arts et lettres

Place Blaise Pascal, 1 bte L3.03.11, 1348 Louvain-la-Neuve, Belgique | www.uclouvain.be/fial