

ENS Louis-Lumière

La Cité du Cinéma – 20 rue Ampère BP 12 – 93213 La Plaine Saint-Denis

Tel. 33 (0) 1 84 67 00 01

www.ens-louis-lumiere.fr

Mémoire de master

Spécialité cinéma, promotion 2017-2019

Soutenance de juin 2019

La vidéo directe au théâtre

Noé MERCKLE

Ce mémoire est accompagné de la partie pratique intitulée : **2k10.mp4** (temporaire)

Directrice de mémoire : Claire BRAS (Professeure à l'ENS Louis-Lumière)

Directeur de mémoire extérieur : Stéphane LAVOIX (Régisseur vidéo, intervenant à l'ENS Louis-Lumière)

Présidente du jury cinéma et coordinatrice des mémoires : Giusy PISANO (Professeure des Universités à l'ENS Louis-Lumière)

Remerciements

Claire Bras, Stéphane Lavoix, Giusy Pisano, Florent Fajole, David Faroult, Françoise Baranger, Laurent Stehlin pour leur accompagnement et encadrement pédagogique.

Caroline Sénécal, Arthur Chrisp, Manon Sabatier, Charlotte Issaly, Mathilde Wind, Zoé Spahis, Thibaut Haas, Hippolyte Leblanc, Liza Lamy, Antoine Mayet, Simon Gouffault, Juliette Alhéritière pour leur soutien et leur participation à mon travail de recherche, que ce soit à travers la partie théorique, la partie pratique ou les deux.

Pierre Mercklé, Christine Détrez pour leurs conseils et leur présence.

Julien Gosselin, Christophe Honoré, Christophe Gaultier, Claire Roygnan, Dominique Bruguière, Emilie Anna Maillet, Maxime Lethelier, Laurent Beucher, Clément Debailleul pour le temps et la confiance qu'ils m'ont accordé à travers leurs propos.

Résumé

La vidéo est présente sur la scène théâtrale dès les années 1980, et sous d'autres formes (lanterne magique, pellicule) depuis le début du XX^{ème} siècle. Ces dernières années, nombreuses sont les mises en scène à utiliser un dispositif de vidéo *directe*, c'est-à-dire un dispositif où il y a prise de vue et retransmission au sein d'une même pièce. Malgré les réticences de certains, pour qui les nouvelles technologies feraient de l'ombre au texte, la vidéo directe s'installe depuis quelques années. Au-delà d'un phénomène de mode, qu'apportent parmi les nouvelles technologies, ces dispositifs de retransmissions en direct ? Ce mémoire s'attachera à montrer que la vidéo directe offre aux metteurs en scène de nouveaux outils pour jouer avec le temps, avec l'espace, avec différents niveaux de représentation, mais également pour aborder de nombreux sujets sociétaux et philosophiques liés à l'image et à la vidéo, qui font aujourd'hui partis de notre quotidien.

Mots clés

Vidéo, théâtre, direct, technologies, contemporain, image, espace, temps, représentation, media, medium

Abstract

Video has been present on the theatre scene since the 1980s, and in other forms (magic lantern, film) since the beginning of the 20th century. In recent years, many theatre productions have used live video, i.e., a device where a picture is taken and retransmitted within the same play. Despite the reluctance of some, for whom new technologies would overshadow the text, live video has become a contemporary habit in recent years. Beyond a fashionable phenomenon, what do these devices for live retransmissions bring among the new technologies? This dissertation will attempt to show that live video offers directors new tools to play with time, space and different levels of representation, but also to address many societal and philosophical issues related to images and video, which are now part of our daily lives.

Keywords

video, theatre, live, technologies, contemporary, image, space, time, representation, media, medium

Table des matières

REMERCIEMENTS	2
RESUME	3
MOTS CLES	4
ABSTRACT	5
KEYWORDS	6
TABLE DES MATIERES	7
INTRODUCTION	10
<u>PARTIE 1 : LE THEATRE DE L'IMAGE : OUVERTURE D'UNE BRECHE VERS DE NOUVEAUX CONTENUS SUR LA SCENE</u>	<u>18</u>
CHAPITRE 1 : L'IMAGE SCENOGRAPHIQUE : UN POLYPTIQUE	19
LE ROLE DE LA LUMIERE	23
CHAPITRE 2 : LA STRUCTURE SPATIALE : D'UNE DIVERSITE DES SURFACES DE PROJECTION A L'ECRAN	29
DU PEPPER'S GHOST A LA MULTIPLICATION D'ECRAN	29
CHAPITRE 3 : LE CONTENU : LA VIDEO, D'UNE SENSATION VISUELLE A UNE VIDEO REPRESENTATIVE	39
LA VIDEO COMME DECOR EN MOUVEMENT	40
LA VIDEO DANS LE CADRE DE LA PERFORMANCE : ILLUSIONS ET INTERACTIONS AU SERVICE D'UNE POESIE VISUELLE	43
L'USAGE DE LA VIDEO DANS UN BUT REPRESENTATIF ET NARRATIF	48
<u>PARTIE 2 : LA VIDEO DIRECTE : DIFFRACTION DE L'ESPACE ET DU TEMPS AUTOUR DU PERSONNAGE</u>	<u>52</u>
CHAPITRE 1 : LA VIDEO DIRECTE POUR RECOMPOSER UN ECOSYSTEME	53
PREMIER DEGRE : RENDRE VISIBLE UN ESPACE SCENIQUE INVISIBLE AU SPECTATEUR	55
DEUXIEME DEGRE : L'ESPACE DU SPECTATEUR COMME ESPACE DE JEU	57
TROISIEME DEGRE : RELIER LA SCENE AU MONDE EXTERIEUR AU THEATRE	60

CHAPITRE 2 : LA VIDEO DIRECTE COMME JEU TEMPOREL	65
DE L'INTERET DE CETTE NOUVELLE CONVENTION : JOUER LA FRACTURE	68
<u>PARTIE 3 : UNE TENSION DRAMATURGIQUE A TRAVERS LA REPRESENTATION DIRECTE : L'IMPACT SUR LE PERSONNAGE ET SUR LE CONTRAT QU'IL ENTRETIENT AVEC LE SPECTATEUR</u>	<u>75</u>
CHAPITRE 1 : LA DEMULTIPLICATION DES REPRESENTATIONS ET DES POINTS DE VUE	77
LA FIDELITE DE LA REPRESENTATION VIDEO N'EXISTE PAS	81
UNE REPRESENTATION TRANSFORMEE POUR RENFORCER L'EXPRESSIVITE	86
CHAPITRE 2 – LE CADREUR, ACTEUR QUI DEFINIT LA NATURE D'UN NOUVEAU POINT DE VUE	93
LE CADREUR EXTRA-DIEGETIQUE	93
LE CADREUR INTRA-DIEGETIQUE	94
CHAPITRE 3 : RECONFIGURATION DE LA RELATION PERSONNAGE/SPECTATEUR PAR LE POINT DE VUE DE LA VIDEO	98
ENTRE LE PERSONNAGE ET LE SPECTATEUR	98
RECONFIGURATION DE LA RELATION ENTRE LES PERSONNAGES	105
LA MISE EN ABYME DU SPECTATEUR	106
<u>PARTIE 4 : LA PARTIE PRATIQUE EN RAPPORT AVEC LA PARTIE THEORIQUE DU MEMOIRE</u>	<u>111</u>
LA VIDEO DONNE CORPS AUX FANTOMES	112
LE ROLE DE LA CADREUSE	113
<u>CONCLUSION</u>	<u>116</u>
<u>BIBLIOGRAPHIE</u>	<u>119</u>
PIECES DE THEATRE	119
ENTRETIENS	120
CINEMA	120
ŒUVRES CRITIQUES	120
ŒUVRES CRITIQUES CLASSIQUES	121
ŒUVRES CRITIQUES SPECIALISEES	121
ARTICLES	123
DICTIONNAIRES	124

VIDEOS	124
TABLE DES ILLUSTRATIONS	126
ANNEXES	127
ENTRETIEN AVEC JULIEN GOSSELIN	127
DOSSIER PPM	135
CURRICULUM VITAE	136
NOTE D'INTENTION	138
LES PERSONNAGES	142
NOM DE SCENE : <i>BLEU COUARD</i>	142
CELLE AU CAMESCOPE	143
CELUI QUI AURAIT AIME DEVENIR UNE STAR	143
CELLE QUI NE PENSE PLUS QU'À L'EFFONDREMENT	143
CELLE QUI VEUT TOUJOURS ALLER PLUS LOIN ET PLUS VITE	144
CONTINUITÉ SOUS FORME DE TABLEAU	145
CONTINUITÉ REDIGÉE	147
L'ÉQUIPE DU PROJET	172
LISTE DES MATÉRIELS EMPLOYÉS	173
DOSSIER DE SCÉNOGRAPHIE – RÉALISÉ PAR ZOE SPAHIS	174

Introduction

Le XXème siècle a été, entre autres, celui du direct, c'est-à-dire d'une diffusion *au moment même de la réalisation*¹. Au début de la télévision, la retransmission n'était d'ailleurs quasiment possible qu'en direct, les moyens d'enregistrement et de diffusion n'étant pas encore assez développés. Il aura fallu attendre les années 1960 et l'arrivée de l'Ampex² pour se donner le choix du direct ou du différé³. Le direct s'est ensuite insinué dans de nombreuses retransmissions. Dans la télé-réalité et à travers les retransmissions sportives, il est gage d'*authenticité*. Lors d'un concert, il permet au spectateur lointain de voir en temps réel, de plus près et plus en détails, les musiciens qu'il est venu écouter, de recréer une certaine *proximité* entre le musicien et le spectateur. Mais le direct permet aussi la *surveillance* à toute échelle (dont celle de l'intimité, dans la télé-réalité encore une fois). Il est également gage de risque pour les personnes filmées, dont le moindre dérapage ne pourra être gommé car déjà retransmis aux spectateurs, avides de « *buzz* », depuis le *zapping TV*, aujourd'hui largement dépassé par l'effet de propagation qu'a permis l'avènement d'internet.

Il semblait alors logique que certains arts visuels, qui s'appliquent à représenter et parler de notre société actuelle, passée, ou imaginée future, s'en emparent. Nos vies sont de plus en plus liées à des objets techniques et technologiques, il est ainsi heureux que ces arts s'en saisissent également. Les réinvestir sur scène, c'est commencer à pouvoir les critiquer. Julie Valéro, dans son introduction à *L'Objet technique en scène*, considère même cet enjeu comme majeur pour le théâtre du XXIème siècle, puis continue en citant Brecht, qui ambitionnait un « théâtre scientifique », « *c'est-à-dire un théâtre en phase avec les avancées techniques et technologiques de son temps* »⁴. Ces objets liés à la vidéo (la caméra, l'appareil

¹ Direct, adj. et subst. Définition du *Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales*, consulté le 3 janv. 20 sur <https://www.cnrtl.fr/definition/direct>

² Ampex est une marque américaine ayant développé les premiers enregistreurs sur bande magnétiques.

³ Diffusion en direct. Dans *Wikipédia*. Consulté le 28 déc. 19 sur https://fr.wikipedia.org/wiki/Diffusion_en_direct

⁴ GROS DE GASQUET, Julia et VALÉRO, Julie, *L'Objet technique en scène*, Paris, Éditions Max Milo, 2019, p.17. La référence à Brecht vient de BRECHT Bertolt, *Petit organon pour le théâtre*, dans *Écrits sur le théâtre*, Paris, L'Arche/ Gallimard, 2000, p. 358-359.

photographique, le téléphone portable, la perche à selfie, le vidéo projecteur, la télévision...) font notre quotidien et, par habitude, nous ne sommes plus amenés à questionner leur usage. En les mettant sur scène, l'utilisateur peut alors les aborder sous une nouvelle perspective : des potentialités esthétiques, narratives, expressives pour lesquelles ils ne sont pas conçus.

Au théâtre, l'arrivée du direct fait suite à l'arrivée des écrans sur les planches, en lien avec le développement des études sur l'intermédialité, dont il est question entre autres dans le livre *Théâtre et Intermédialité*⁵ de Jean-Marc Larrue. On y lit ainsi que « le terme *intermédialité* renvoie à « l'intermédia », qui recouvre, comme sa morphologie l'indique, ce qui se situe entre les médias. Le mot *intermédia* est d'abord apparu dans le champ des néo-avant-gardes au cours des années 1960. C'est au poète et compositeur Dick Higgins, cofondateur du mouvement d'art multidisciplinaire Fluxus, qu'on en attribue la paternité. »⁶. Étudier l'intermédialité, c'est donc étudier tout ce qu'il se passe dans « l'entre » média, dans le mélange de ceux-ci, dans leur combinaison et leurs influences les uns par rapport aux autres. La vidéo au théâtre en est un exemple emblématique et est au cœur de ces réflexions.

Mais qu'est-ce qu'un média, qu'est-ce qu'un médium ? Marshall McLuhan, théoricien de la communication canadien, a sorti en 1964 *Understanding Media*⁷, où il définit très largement comme *médium* tout objet véhiculant un message. Il est d'ailleurs réputé pour sa phrase « *the medium is the message* »⁸, affirmant ainsi que nous abordons différemment l'information selon la manière dont elle nous est transmise. Pour ce qui est de la différence entre *média* et *médium*, la lexicalisation est instable : *média* est le pluriel latin de *médium*, mais il est courant dans la langue française de les voir écrits parfois au pluriel, parfois avec accents et parfois sans. Si la vulgarisation a tendance à pousser la langue française à rabattre ces deux termes aux mêmes définitions, il semble tout de même important de relever certains faits pour y voir plus clair : le terme « *média* » nous vient de l'anglais *mass media*⁹, appelant donc à une restriction du terme *média* à « *tout moyen, outil ou système d'organisation*

⁵ LARRUE Jean-Marc, *Théâtre et Intermédialité*, Presses Universitaires du Septentrion, 2015

⁶ Ibid, p.29

⁷ MCLUHAN Marshall, *Understanding Media, The Extensions of Man*, McGraw-Hill Book Company, New York, 1964

⁸ « le message c'est le médium »

⁹ VOUILLOUX Bernard, « *Médium(s) et média(s). Le médial et le médiatique* », Fabula / Les colloques, Création, intermédialité, dispositif, URL :

<http://www.fabula.org/colloques/document4419.php>

permettant la diffusion massive ou la communication publique d'une information ou d'un message dans l'espace et dans le temps »¹⁰. Définition donc proche de celle du *médium*, à la particularité près qu'elle concerne une transmission « *massive* » et « *publique* », là où le *médium* selon Marshall McLuhan correspond à un moyen de transmission bien plus large, puisqu'il définit comme tel tout prolongement de notre corps qui nous permet d'en étendre les limites.

Dans *Les écrans sur la scène*¹¹, Béatrice Picon-Vallin distingue trois périodes charnières de l'apparition de la vidéo sur la scène de théâtre.

« Au XXème siècle, on peut donc noter trois « pointes » dans l'histoire des relations de la scène et des écrans. Elle correspondent à des moments de crise aiguë, sociale, politique, idéologique où les frontières entre les arts du spectacle, comme entre les autres arts et ceux de la scène, se font, à chaque stade, de plus en plus poreuses : les années 20 et 30, en Russie et en Allemagne ; les années 60 aux USA, avec le déferlement des spectacles « *intermedias* », comme les désigne alors Jonas Mekas, véritable « ouverture de la boîte de Pandore », et à Prague avec Josef Svoboda ; enfin les 20 dernières années du siècle, avec le développement de technologies de plus en plus pointues et les progrès de la vidéo. »¹²

Cependant, la tradition théâtrale n'a pas toujours facilité l'arrivée de ces nouveaux outils et objets techniques sur la scène. L'habitude de confronter des acteurs directement à un public et de les faire dialoguer n'appelait pas forcément une interface entre ces deux entités. C'est là tout le débat autour de la *présence*, comme ontologiquement liée à l'essence théâtrale, *l'ici et maintenant* de l'acteur par le corps visible. Tous les débats autour de l'usage des nouvelles technologies touchent donc à ce sujet : est-ce diminuer la force de la *présence* que de les utiliser ? Est-ce affaiblir « l'aura » au sens où Walter Benjamin l'entend ?¹³ Dans « *Effets de*

¹⁰ D'ALMEIDA Fabrice ; DELPORTE Christian, *Histoire des médias en France de la Grande Guerre à nos jours*, Paris, Flammarion, coll. « *Champs Histoire* », 2010, p. 11-12, in : VOUILLOUX Bernard, « *Médium(s) et média(s). Le médial et le médiatique* », op.cit.

¹¹ PICON-VALLIN Béatrice, *Les écrans sur la scène*, Lausanne, L'Age d'Homme, 1998

¹² Ibid, p.14-15

¹³ BENJAMIN Walter, *L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Walter Benjamin, 1939, traduit par Frédéric Joly, Paris, Payot, coll. Petite Bibliothèque Payot, 2013

Présence : quels procédés pour le film-théâtre ? »¹⁴, Sandrine Simeon reprend tous les éléments de ces réflexions. Elle y cite entre autres René Bourassa qui définit l'effet de présence dans un premier temps comme suit :

« Dans les arts de la scène, le concept de présence est envisagé non seulement en fonction du sujet, mais également en fonction de l'acteur. Il est construit autour de sa corporalité : l'intensité de sa présence physique est au cœur de l'acte performatif. Elle renvoie à sa force attractive ou à son charisme capable de capturer l'attention du public. »¹⁵

Si cette définition première semble axée sur la *corporalité* de la présence qui ne passerait que par la présence physique, Sandrine Simeon continue en faisant état des réflexions de René Bourassa et Josette Féral¹⁶ quant à l'impact des dispositifs médiatiques sur cette idée. Simeon termine par en conclure que :

« La présence d'une actrice, son charisme, transcendent les limites spatio-temporelles de l'écran. Bien que le spectateur soit physiquement séparé des comédiens et qu'il sache que le moment de la présentation du texte scénique est effectivement révolu, il vit l'événement psychiquement au présent. (...) Il ressent ce qui est montré par la médiatisation des images comme si celle-ci était inexistante ; il répond au spectacle comme si l'écran ne créait pas de distance spatio-temporelle entre le présent de la représentation et le présent de sa réception. »¹⁷

Cependant, d'autres comme Jean-Marc Larrue contestent cette expression, jugeant que *l'effet de présence* ne serait par définition pas tout à fait de la présence et donc moins bien que la présence des corps. Or les intermedialistes défendent l'idée que même les médiations techniques sont « présence », revalorisant les technologies sur scène¹⁸.

¹⁴ SIMEON Sandrine, *Effets de Présence: quels procédés pour le film-théâtre?* Rev. Bras. Estud. Presença, Porto Alegre, v. 7, n. 3, p. 573-598, sept./déc. 2017. Disponible sur: <http://seer.ufrgs.br/presenca>

¹⁵ BOURASSA, René. *De la présence aux effets de présence: entre l'apparaître et l'apparence*. In: FÉRAL, Josette; PERROT, Edwige. *Le Réel à l'Épreuve des Technologies. Les Arts de la scène et les arts médiatiques*. Rennes: Presses universitaires de Rennes, 2013. P. 129-148.

¹⁶ Citant entre autres FÉRAL, Josette; PERROT, Edwige. *De la présence aux effets de présence. Ecart et enjeux*. In: FÉRAL, Josette. *Pratiques Performatives, Body Remix*. Rennes: Presses Universitaires de Rennes, 2012. P. 11-26

¹⁷ SIMEON Sandrine, op. cit. p.576

¹⁸ Pour approfondir cette position, lire LARRUE Jean-Marc ; PISANO Giusy, *Le triomphe de la scène intermédiaire : Théâtre et médias à l'ère électrique*, Montréal, Presses de l'Université de Montréal, 2017

Là où la télévision est apparue pour diffuser massivement un contenu difficilement accessible, le théâtre considéré comme spectacle vivant avait cette vocation de mettre en relation directement l'acteur et le spectateur. Mais aller au théâtre, c'est également une démarche d'ouverture de la part du spectateur, qui accepte de se laisser transporter d'un univers (le sien en tant que spectateur, son quotidien) à un autre (celui de la fiction théâtrale). Il accepte ainsi d'être surpris, d'être impressionné. Par ce biais, celui de la magie, de la surprise, de l'illusion, la technique et la technologie ont souvent su trouver leur place. De *L'arrivée d'un train en gare de La Ciotat*¹⁹ à l'usage de drone sur la scène de la Comédie-Française dans *La Règle du Jeu*²⁰, les nouvelles techniques produisent toujours de l'étonnement au moment de leur apparition, et les performances technologiques sont sources d'émerveillement. L'enjeu, ensuite, est de ne pas réduire le spectacle à ces effets, pour permettre à ces techniques d'être au service de la narration et de la dramaturgie, comme l'explique Béatrice Picon-Vallin.

« L'image projetée sur des écrans au théâtre est du côté de l'excès, de l'abondance. La scène doit gérer cet excès à l'intérieur de sa dramaturgie, et veiller à ce qu'il n'aveugle pas, mais au contraire aiguise le regard ; en jouant des prouesses technologiques, elle ne peut évacuer, sous peine de tomber dans l'illustration ou l'anodin, l'appel à une prise de position politique, au sens large du terme, sur la société d'images qui est la nôtre, à un questionnement sur les pouvoirs et les dangers de ces images, sur la nature du réel, et sur les gouffres ouverts par le virtuel.

Les possibilités sont immenses, tant que le « théâtre demeure le théâtre », pour reprendre la formule de Meyerhold – c'est-à-dire tant que l'acteur polyvalent reste le noyau central, que les écrans sont des objets pour le théâtre, que la technique est partenaire et non souveraine »²¹

¹⁹ LUMIÈRE Louis et Auguste, *Arrivée d'un train en gare de La Ciotat*, 1896, 50 secondes. Devant l'arrivée du train projeté à l'écran, alors au tout début de l'Histoire du cinéma, les spectateurs eurent un sursaut de peur, n'ayant pas l'habitude de la sécurité qu'amène sur un écran de projection une telle représentation.

²⁰ JATAHY Christiane, *La Règle du jeu*, Production Comédie-Française, 2017, d'après le scénario de Jean Renoir du film éponyme sorti en 1939. Dans la pièce, l'usage d'un drone vient offrir un point de vue aérien de la scène et des spectateurs eux-mêmes, point de vue inhabituel au théâtre. Malgré la sécurité garantie par un filet, le drone reste tout de même rattaché à un certain danger : par son histoire (il est maintenant connu par tous que des objets de ce type sont utilisés pour des frappes aériennes), par ses hélices rotatives, et par le bruit aigu et continu que produisent ces hélices.

²¹ PICON-VALLIN Béatrice, *Les écrans sur la scène*, Lausanne, L'Age d'Homme, 1998, p.35

À travers ce mémoire, nous allons étudier la manière dont au théâtre, l'enjeu du direct ne se trouve pas forcément dans la fidélité de cette retransmission, mais plutôt dans tout ce qui peut se trouver entre un *direct fidèle* et une *illusion du direct*, un direct en trompe l'œil. Puis nous analyserons la façon dont le direct permet d'accéder à de nouveaux niveaux de représentation, mais également de jouer avec le temps et l'espace.

La vidéo directe, en créant une nouvelle représentation du personnage par l'image, permet de questionner ce qui différencie la présence, comme vu ci-dessus, la présentation et la représentation. Par moment, la projection issue de la vidéo directe est une représentation d'une *présence physique*. À d'autres moments, elle est une représentation par l'image vidéo d'un personnage qui était déjà de l'ordre de la représentation physique (car joué par un acteur). Qu'implique alors ces différentes strates, ces différents degrés de représentation ? Quelles richesses narratives et dramaturgiques peut-on trouver dans le contraste de différentes représentations d'un même sujet, mais qui passent par des médiums différents ?

De manière plus générale, il s'agira aussi d'approfondir les questions pratiques, esthétiques et dramaturgiques que soulève ce « nouvel » outil théâtral. Pourquoi la présence de la vidéo semble rapidement impliquer un rapport de force avec ce qu'il se passe sur scène ? Comment peut-elle nourrir le théâtre sans l'étouffer ? Qu'implique sa présence pour les autres acteurs (comédiens, éclairagistes, scénographes) du plateau ? Que permet-elle d'exprimer que ne permettait ni le théâtre sans cet outil, ni le cinéma auparavant ? Qu'est-ce que cela crée chez le spectateur comme sensations, et quels champs cela ouvre-t-il pour la création théâtrale ? Ces interrogations font également pleinement parties de la réflexion intermédiaire. Jean-Marc Larrue cite ainsi Robin Nelson, proposant la question fondamentale suivante : « *Le théâtre intermédiaire produit-il des impacts, des effets, déclenche-t-il des affects d'une façon qui lui soit propre ? Autrement dit, parvient-il à faire ce que d'autres pratiques ne font ou ne peuvent pas faire ?* »²²

Pour répondre à ces différentes interrogations, nous commencerons par étudier la nature et les implications causées par la présence de la vidéo sur scène. Ensuite, nous nous tournerons vers les spécificités directement liées à l'aspect direct de la retransmission de cette vidéo.

²² LARRUE Jean-Marc, *Théâtre et intermédialité*, 2015, Presses Universitaires du Septentrion, p.17

Quelles nouvelles implications cela engendre ? Quels champs esthétiques cela ouvre-t-il pour le théâtre ? Nous verrons que le direct amène un jeu avec l'espace et le temps, puis ensuite que cette nouvelle représentation qui passe par l'image du personnage implique de nouveaux enjeux dramaturgiques. Le schéma de ce plan nous permettra ainsi d'amener l'étude vers des questions qui relèveront de plus en plus de l'ordre de l'esthétisme et de l'intérêt dramaturgique. L'idée est ainsi de garder comme cap l'apport dramatique de ces « nouveaux » outils, de ces « nouveaux » médiums que sont les différents dispositifs de retransmission en direct. Nous considérerons en effet à travers ce mémoire la vidéo directe comme phénomène de nouveauté : de fait, bien que ce médium ait été utilisé depuis le milieu des années 60 par Poliéri et Svoboda, puis ait connu un essor important dans les années 70, puis 80 avec le Wooster Group²³, la démocratisation récente des dispositifs techniques de retransmission vidéo sans fil a de nouveau participé à un regain de « mode » pour ce médium, et c'est en majeure partie sur des exemples récents que nous nous concentrerons.

L'analyse s'appuiera sur un certain nombre de matériaux. Des ouvrages, mais également un corpus de pièces contemporaines comportant de la vidéo directe telles que *Toute Nue* d'Émilie Anna Maillet²⁴ ; *Joueurs*, *Mao II*, *Les Noms*, de Julien Gosselin²⁵, *Festen*²⁶ et *Opening Night*²⁷ de Cyril Teste ; *Les Damnés* d'Ivo Van Hove²⁸. Cette recherche est donc avant tout basée sur un corpus de pièces majoritairement françaises par soucis d'accès aux représentations. De plus, la recherche ayant été réalisée en partie pendant la période de confinement liée à l'épidémie du Covid-19, l'accès aux salles de spectacles a été restreinte.

²³ PERROT Edwige, *Les usages de la vidéo en direct chez Ivo van Hove et Guy Cassiers*, 2013, Université de Montréal, p.81

²⁴ MAILLET Emilie Anna, *Toute Nue*, production Ex Voto à la Lune, 2019, d'après *Mais n'te promène donc pas toute nue !* de Georges FEYDEAU (1911), ainsi que quatre pièces de Lars NORÉN, *La Veillée* (1989), *Détails* (2008), *Démons* (1984) et *Munich-Athènes* (1992).

²⁵ GOSELIN Julien, *Joueurs*, *Mao II*, *Les Noms*, production Si vous pouviez lécher mon cœur, créé en 2018 d'après trois œuvres de Don DeLillo : *Joueurs* (1977), *Mao II* (1991), *Les Noms* (1982).

²⁶ TESTE Cyril, *Festen*, 2017, Production du Collectif MxM, d'après le film éponyme de Thomas Vinterberg de 1998.

²⁷ TESTE Cyril, *Opening Night*, 2019, Production du Collectif MxM avec Le Quai, CDN Angers-Pays de la Loire, d'après le film éponyme de John Cassavetes (1977)

²⁸ VAN HOVE Ivo, *Les Damnés*, 2016, production Comédie-Française, d'après le film éponyme de Luchino Visconti (1969)

MERCKLÉ Noé – La vidéo directe au théâtre

Ce mémoire s'appuiera également sur des entretiens inédits réalisés avec Dominique Bruguière, Christophe Honoré, Julien Gosselin, Claire Roygnan et Christophe Gaultier, ainsi que sur mon expérience personnelle dans le cadre de ma participation à la pièce *Toute Nue* d'Émilie Anna Maillet.

Partie 1

Le théâtre de l'image : ouverture d'une brèche vers de nouveaux contenus sur la scène

Chapitre 1 : L'image scénographique : un polyptique

Par tradition, le théâtre demande une posture active au spectateur. On lui demande de se projeter dans l'histoire qu'on lui raconte, on lui demande d'oublier les artifices, ou plutôt de les accepter ; d'accepter la scène, d'accepter le public avoisinant, d'accepter le jeu. On lui demande de s'en servir d'appui, de support à l'imagination ; de signer un contrat de *croyance* le temps de la représentation. C'est déjà en cela que le spectateur joue un rôle actif. Dans un premier temps par cet effort d'émancipation de sa situation présente de spectateur, puis ensuite dans un effort d'attention, de sens. De sens à travers le regard, dont il se sert pour cadrer au fur et à mesure des espaces, des moments d'attention localisés. Le spectateur construit son récit tout au long de la pièce. Le metteur en scène, les éclairagistes, les scénographes, les comédiens sont là pour le guider certes ; mais le spectateur reste maître de son regard tel un vecteur de compréhension pour composer une narration personnelle.

A l'inverse, nous sommes bien plus habitués à *consommer* les images. Si au cinéma, le spectateur signe également un pacte de croyance, et si celui-ci n'a pas les mêmes termes (on parle de montage, de contextes de fabrication différents), la posture du spectateur de cinéma ou de télévision est bien différente de celle du spectateur de théâtre. Il est courant de considérer que le flot médiatique pousse le spectateur dans une certaine passivité, même si cette opposition entre passivité et activité ne doit pas être pensée de manière dichotomique, tant elle est remise en cause par les *Cultural Studies* sociologiques ou encore Jacques Rancière à travers *Le spectateur émancipé*²⁹.

En amenant de la vidéo sur les plateaux de théâtre, et par extension ensuite de la vidéo directe, il est intéressant de voir comment le spectateur jongle entre ces différentes habitudes, comment celles-ci cohabitent, et finalement comment la vidéo se confronte à une posture active du spectateur. Pour Edwige Perrot³⁰, le morcellement de l'espace et ce va-et-vient de la part du spectateur entre l'écran et la scène correspond également à un passage d'une posture à une autre, rappelant ainsi l'effet de distanciation théorisé par Brecht³¹. Selon lui, il est important que le spectateur resitue toujours la position de l'acteur jouant un personnage,

²⁹ RANCIÈRE Jacques, *Le spectateur émancipé*, éditions la fabrique, Paris, 2008, 145 pages

³⁰ PERROT Edwige, *Les usages de la vidéo en direct chez Ivo van Hove et Guy Cassiers*, 2013, Université de Montréal, p.24

³¹ BRECHT Bertolt, *Petit organon pour le théâtre*, Paris, L'Arche, 1997, publication originale 1949

accepte l'illusion sans l'oublier. Il s'oppose à un réalisme total, de sorte à conserver un regard critique sur ce qu'on lui présente, et le message que l'on souhaite lui faire passer. Ce va-et-vient le pousse à considérer l'attirail technique entourant le spectacle, à rendre visible un dispositif et donc, en quelque sorte, pousse le spectateur à ajuster sa position et donc son regard critique.

Pour comprendre comment la vidéo vient s'agencer avec l'ensemble, il semble important dans un premier temps de définir la notion « *d'image scénographique* ». On peut considérer comme *image scénographique* l'image globale, en trois dimensions, que le spectateur a à sa disposition tout au long et à chaque moment d'une pièce. C'est dans celle-ci qu'il va venir placer des points d'attention, qui peuvent être plus ou moins concentrés, localisés, restreints. Elle correspond à une vision scénographique et topographique du spectacle, sur trois axes, dans laquelle le ou la metteur en scène vient composer. Cette idée est importante tant elle traverse la construction d'un spectacle de part en part. S'agit-il de concentrer l'attention du spectateur en un point fixe ou de lui demander de passer de jardin à cour en fonction des situations ? Quel dialogue se crée entre les différentes parties de l'espace ? Comment les différents éléments proposés en simultané viennent à communiquer, à s'agencer pour créer une dramaturgie qui arrive au spectateur et qui n'existe qu'à travers cette combinaison de différents médiums ?

Il est intéressant de rapprocher la notion d'image scénographique à celle du polyptyque, définition que l'on donne à un ensemble pictural formé de plusieurs panneaux³², pour mettre en exergue une composition pluri-spatiale, qui implique instantanément de mettre en rapport les différents éléments, les différents tableaux. Rapport que l'on peut caractériser de tension, de cadrage, de narration. Si nous prenons l'exemple du diptyque, historiquement, les deux tableaux qui le composent présentent deux parties qui se complètent l'une l'autre. Ainsi, créer un diptyque, c'est marquer une délimitation, mais créer un lien entre deux parties dépendantes l'une de l'autre, qui se répondent, se combinent et se complètent. Où chacune des deux parties trouvent écho en l'autre, comme nous pouvons le voir dans l'exemple ci-dessous. C'est créer une tension et une communication entre deux composantes opposées dans l'espace. Ainsi, parler de polyptyque pour l'image scénographique, c'est ramener au

³² Polyptyque, dans *Larousse*, consulté le 29 déc. 19 sur <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/polyptyque/62406>

centre de la construction et de la théorisation d'une pièce de théâtre la notion d'espace et de rapport, de lien entre ces différents espaces.



Figure 1 : Robert Campin, *Triptyque de Mérode*, c. 1427, oil on panel, 64,1×117,8 cm, Metropolitan Museum of art, New York. Ce triptyque est composé d'un panneau principal, celui du centre, le plus imposant, ainsi que de deux panneaux latéraux, plus petits. Nous voyons ainsi comment ces trois panneaux se répondent : ils figurent des espaces séparés mais connectés. À gauche par une porte, et à droite par un mur commun.

Par rapport à la vidéo au théâtre, il semble donc primordial de mettre en lumière ce cheminement du regard, d'attention et de cadrage du spectateur dans une image scénographique générale. Le savoir, c'est pouvoir mettre en branle différents outils pour guider ce regard entre les différents espaces de la scène et du spectacle. C'est aussi prendre conscience qu'une image sur un plateau n'existe qu'à travers un ensemble. L'image vue par le spectateur est celle de l'espace scénographique, la vidéo n'étant qu'une partie de cette image qui est en lien avec le reste de la scène. Jamais nous ne pourrions la considérer comme indépendante, car à contrario du cinéma où l'écran est le seul élément de la salle, et est mis à vue à l'entière du public dans les meilleures conditions possibles, la vidéo au théâtre sera toujours dépendante d'une scénographie, d'un éclairage de la scène, de la salle et du décor. À ce propos, il est intéressant de voir que le Collectif MxM avait été sélectionné avec la bande vidéo de leur spectacle *Nobody*³³ au 35ème festival du cinéma méditerranéen Cinémed :

³³TESTE Cyril, *Nobody*, production Collectif MxM, 2015, d'après Falk Richter.

d'après Christophe Gaultier, l'un des cadres du collectif, ce projet était en fait un échec, car détachée de ce qu'il se passait sur scène en parallèle leur vidéo ne fonctionnait plus³⁴. Qui plus est, la vidéo sera toujours dépendante également du jeu d'acteur, et de tout ce qui peut se passer d'unique et d'original dans une salle de théâtre.

Il est important de prendre conscience de ces rapports de force entre les différents éléments d'une image scénographique, car dans ces rapports-là, la vidéo et l'usage de différents mediums visuels et sonores possèdent un poids non négligeable. Lors d'un entretien réalisé le 27 décembre 2019, Dominique Bruguière, cheffe éclairagiste de Claude Régy, Patrice Chéreau, Christophe Honoré (entre autres), témoigne de sa difficulté à considérer la vidéo en dehors d'un rapport de force avec le reste des éléments composants une mise en scène théâtrale.³⁵ La vidéo aimante et attire, peut-être car elle est d'un naturel plus facile d'accès, demande moins d'effort au spectateur tant il est habitué aujourd'hui à consommer ces images. Les spectateurs sont habitués à la forme du récit cinématographique où tout le sens est contenu sur la durée de la séquence ou du film. Le spectateur ne doit rien rater s'il veut comprendre... L'irruption d'images sur le plateau invite les acteurs à se surpasser, côté jeu, pour « *concurrer l'image* »³⁶. Et cela pour plusieurs raisons : déjà, la vidéo propose une échelle différente de celle du plateau de théâtre. Un corps présent physiquement sur scène peut être présenté comme bien plus grand à travers l'écran. Un acteur apparaîtra vite minuscule sur scène face à une projection au-dessus de lui. Ensuite, à travers le contraste provoqué par la différence d'intensité lumineuse entre l'écran et le plateau³⁷ : la partie la plus lumineuse attirera plus facilement le regard du spectateur. A travers la figure ci-dessous, le rapport d'échelle entre l'image et la présence physique du comédien est défavorable à ce dernier. La représentation vidéo de celui-ci, en « fausse » ombre chinoise, à une échelle de l'ordre de 5 :1 par rapport à la représentation physique.

³⁴D'après des propos recueillis par nous-même le 23 mai 2019 auprès de Christophe GAULTIER, cadreur, et Claire ROYGNAN, régisseuse vidéo.

³⁵Entretien réalisé par nous-même auprès de Dominique Bruguière le 27 décembre 2019

³⁶PICON-VALLIN Béatrice, *Les écrans sur la scène*, Lausanne, L'Age d'Homme, 1998, p.9

³⁷Lors de l'échange avec Dominique Bruguière déjà mentionné, nous avons cherché ensemble à comprendre les raisons de ce rapport de force. Les questions d'échelle et d'intensité lumineuse, question au cœur de son travail, ont émergé rapidement.



Figure 2 : *Poliforma*, ouverture du festival international Cinelibri en Bulgarie, 2018. Danseurs : Dorina Puncheva et Cvetan Apostolov.

De ce fait, la vidéo peut facilement devenir pesante pour l'équilibre visuel en termes d'espace et de lumière, prendre le pas sur les autres médiums, et nuire à la qualité du spectacle. Elle doit être pensée avec l'espace scénographique, et dans les interactions qui se créent avec les autres médiums présents en simultanément. Cependant, l'intermédialité puise tout son intérêt non pas dans l'opposition des différents médiums, mais dans la *combinaison* de ceux-ci. Il s'agit de créer un nouveau sens par leurs interactions, de créer un ensemble complexe où ils se lient pour créer un sens qui n'est possible que par cette combinaison, rendant indivisible les différents médias³⁸. De sorte, la vidéo interagit avec de nombreux domaines : en raison de sa surface de projection, de sa luminance, de son contenu, elle est à penser en lien avec la scénographie et l'éclairage de toute la pièce.

Le rôle de la lumière

³⁸Cette remarque est également la conclusion de la première partie de la thèse d'Edwige PERROT, *Les usages de la vidéo en direct chez Ivo van Hove et Guy Cassiers*, Université de Montréal, 2013, p.124

Dans cette dynamique d'espace et de sollicitation de l'attention, la lumière a un rôle tout particulier à jouer. En effet, si l'on veut que le rendu de la vidéo soit « optimal » (que la projection soit visible par le spectateur au mieux possible), il est nécessaire que la surface recevant la projection ne soit pas parasitée par quelconque autre éclairage que celui produit par le vidéo projecteur, qui viendrait polluer cette image projetée. Un rendu qualitatif et défini d'une vidéo projection joue en général sur un rapport de contraste le plus important possible. Il s'agit de réussir à garder des noirs les plus denses possibles et des blancs les plus lumineux possibles. Or, un autre éclairage reçu (directement ou via réflexion) par un projecteur dédié à la scène va venir affaiblir ce contraste en éclairant les zones les plus sombres de l'image. Il s'agit donc de trouver le juste équilibre.

Penser la lumière par rapport à la vidéo, c'est réussir en un sens à délimiter précisément les zones de lumière sur le plateau, et réussir à éclairer le plateau sans éclairer les surfaces de projection. Ainsi, le principe du polyptique se retrouve également dans cette construction : chaque partie a une autonomie relative mais est influencée par les autres. Si l'on souhaite constituer une image scénographique composée, il faudra créer des points de contraste scéniques par rapport à la vidéo grâce à la lumière, avec des zones de lumière précises, ponctuelles et moins d'ambiances générales. Il s'agit alors de trouver une certaine forme de cohérence entre lumière et vidéo. Les *poursuites* et *découpes* sont par exemple les projecteurs parfaits dans cette optique-là. Ces projecteurs sont utilisés pour leur focalisation très précise du faisceau, généralement composés de deux lentilles convergentes.

« L'utilisation fréquente de la vidéo est également impliquée dans la normalisation visuelle qui ôte parfois à la lumière un peu de sa charge esthétique et émotionnelle, mais elle ne l'a en aucun cas remplacée. Qu'elle soit pertinente, ou juste ornementale, elle est un autre enjeu passionnant du théâtre contemporain. J'ai compris très vite que sa présence n'entrerait pas en conflit avec mon travail et qu'au contraire ces deux modes de représentation s'accorderaient dans un même mouvement. Il me suffit d'être attentive à la colorimétrie des images projetées, de m'en inspirer, et d'ajuster l'intensité de mes sources à celles de l'écran. Mon expérience avec Christophe Honoré me l'a confirmé dès notre premier spectacle, *Dialogues des carmélites* de Francis Poulenc en 2013 à l'Opéra de Lyon. L'immense baie vitrée du décor d'Alban Ho Van nous donnait à

voir la place de la République à Paris, filmée en plans fixes à diverses heures du jour et de la nuit et ma lumière en était le prolongement naturel. »³⁹

Si dans *Penser la lumière*, Dominique Bruguière explique que la vidéo « *n’entre pas en conflit avec son travail, et qu’au contraire ces deux modes de représentation s’accorderaient dans un même mouvement* », la collaboration entre chef éclairagiste ou régisseur général et vidéaste n’est pas forcément si naturelle⁴⁰. Les deux travaillent la lumière, et donc travaillent sur le même terrain, mais pas forcément avec le même objectif, puisque le vidéaste travaille avant tout pour l’optimisation sur scène de sa vidéo, tandis que l’autre travaille la lumière avant tout pour le plateau. Et si Dominique Bruguière s’applique à permettre au vidéaste de travailler dans de bonnes conditions en faisant en sorte que les écrans soient protégés de fuites de ses projecteurs, elle ne souhaite pas pour autant « soumettre » sa lumière à la vidéo. Loin d’un conflit d’égo, c’est une manière pour elle de redonner de la force au plateau par rapport à la vidéo, toujours dans cette idée de rapport de force. De cette manière, le spectateur est appelé à faire des allers-retours entre scène et écran. C’est aussi avant tout se souvenir que nous sommes dans un théâtre, et qu’il y a une raison à cela : la scène, le corps physique, a au moins autant à donner et à dire que l’écran et la vidéo.

Sur *Toute Nue*⁴¹, Laurent Baucher, régisseur général, a fait en sorte qu’aucune lumière n’arrive sur les murs de manière directe. Le décor (murs et sol) étant blanc la réflexion agissait quand même, mais dans une moindre mesure. S’il considère que son travail n’était pas trop impacté par la présence de vidéo, quelques points d’accroche demeuraient, comme les décors de la salle de bain et de la cuisine. Ces décors se trouvaient derrière les baies vitrées, qui étaient occultés par un voile de tulle pour servir de support de projection. Très vite, il y a eu conflit : si l’on éclairait trop l’intérieur de ces décors, ce qui était projeté sur les vitres devenait invisible à cause d’un effet de transparence trop important. Il a donc fallu apprendre à doser lumière et vidéo pour trouver le bon équilibre, grâce à un travail collaboratif avec Maxime Lethelier, vidéaste de la pièce. De fait, la combinaison et les variations de lumière incidente et

³⁹BRUGUIÈRE Dominique, *Penser la lumière*, 2017, Paris, Actes Sud, p.51

⁴⁰Dominique Bruguière nuance elle-même ce propos lors de notre échange.

⁴¹ MAILLET Emilie Anna, *Toute Nue*, production Ex Voto à la Lune, 2019, d’après *Mais n’te promène donc pas toute nue !* de Georges FEYDEAU (1911), ainsi que quatre pièces de Lars NORÉN, *La Veillée* (1989), *Détails* (2008), *Démons* (1984) et *Munich-Athènes* (1992).

de lumière projetée interagissent avec l'opacité du support, permettant d'ouvrir ou de clore un espace sur lui-même.

S'il faut bel et bien peu de lumière incidente sur les surfaces de projection pour laisser le champ à la vidéo, il peut aussi être un choix d'effacer ou d'atténuer celle-ci volontairement avec de la lumière. En la rendant moins visible, voir invisible par moment, cela peut être un moyen de désacraliser la vidéo aux yeux du spectateur. Plus subtile qu'un arrêt total de la projection, la lumière peut donc aussi servir de variateur d'intensité de la vidéo projetée, facilitant le mélange des différents espaces.

La vidéo projection peut également être un moyen de jouer avec la lumière du plateau, étant donné que la vidéo est elle-même composée de lumière. Que ce que l'on projette soit figuratif ou non, et en fonction de l'intensité de la vidéo, la réflexion de la lumière émanant des vidéoprojecteurs crée elle-même un éclairage pour le reste du plateau. Dominique Bruguière dit d'ailleurs s'être inspirée des réflexions au sol causées par la vidéo de *Pelléas et Mélisande*⁴² pour prolonger son travail de création de lumière⁴³.



Figure 3 : *Pelléas et Mélisande* (Christophe HONORÉ, 2015). La réflexion de la lumière vidéo projetée illumine le sol.

⁴²HONORÉ Christophe, *Pelléas et Mélisande*, Production Opéra de Lyon, 2015, d'après Claude DEBUSSY.

⁴³Propos issus de notre entretien.

Le fait de capter des images en direct questionne encore plus profondément le rapport entre vidéo et lumière. Les caméras sont habituées à travailler en basse lumière, là où au théâtre on est amené à surtout travailler les hautes lumières. A l'opéra, une forte intensité lumineuse est souvent utilisée à cause de la taille des salles, de sorte à ce que le spectateur lointain puisse bien voir la scène⁴⁴.

Comme nous le voyons dans la figure ci-dessous, dans *Joueurs, Mao II, Les Noms*⁴⁵, les basses lumières et les directions à contre viennent construire une image colorée et contrastée, proche d'une image que l'on pourrait considérer comme cinématographique. Par cette manière d'éclairer il devient par moment difficile de distinguer les émotions des personnages en regardant la scène. En jouant sur ces rapports d'intensité lumineuse, rendant la scène théâtrale illisible et la projection plus lumineuse que la scène, Julien Gosselin semble appeler le spectateur à se concentrer sur le film qui se joue devant lui, sur l'écran.



Figure 4 : *Joueurs, Mao II, Les Noms*, de Julien GOSSELIN. Ce que nous voyons retransmis en direct sur l'écran correspond à la scène sur le quart droit de l'image. On remarque bien l'impact des basses lumières sur l'orientation du regard du spectateur.

⁴⁴ Propos recueillis par nous-même le 12 septembre 2019 auprès de Christophe HONORÉ.

⁴⁵ GOSSELIN Julien, *Joueurs, Mao II, Les Noms*, production « Si vous pouviez lécher mon cœur », créé en 2018 d'après trois œuvres de Don DeLillo : *Joueurs* (1977), *Mao II* (1991), *Les Noms* (1982).

La lumière théâtrale est faite pour être vue de loin. Elle permet de lier les éléments de la composition scénique entre eux et est prévue pour appréhender la scène dans son ensemble, alors que la lumière vidéo est faite pour éclairer l'intérieur d'un cadre délimité. La problématique lumineuse rejoint donc la problématique spatiale : il s'agit de trouver un équilibre entre les parties à travers les jeux d'intensité, de couleur mais aussi d'échelle des différentes composantes.

Chapitre 2 : la structure spatiale : d'une diversité des surfaces de projection à l'écran

C'est parce que la vidéo est au carrefour de tous les postes qu'elle joue un rôle fondamentalement intéressant dans les tensions qu'elle entretient avec le reste de la scène, où elle occupe une place souvent importante. La vidéo et sa projection impliquent certaines conditions pour un rendu « qualitatif », prenant ainsi le risque de contraindre fortement le travail des scénographes. En effet, la surface de projection recevant la vidéo va fortement influencer les caractéristiques de celle-ci aux yeux du spectateur, et cela à travers de nombreux paramètres. L'aspect de la surface, sa capacité à restituer les couleurs, sa forme, sa taille, son angle par rapport au projecteur et par rapport aux spectateurs, sa hauteur, les divers éléments qui sont positionnés dans l'espace : tous ces éléments viennent modifier fortement la perception qu'auront les spectateurs de l'élément projeté. En ayant conscience de ces enjeux, les scénographes tirent profit de la projection et cela leur permet de l'aborder comme une contrainte créative pour renouveler leur réflexion. Mais la vidéo peut également appauvrir une scénographie, en s'alourdissant d'un imposant écran blanc au milieu du plateau. Dans ce sens, Dominique Bruguière a parfois l'impression que la vidéo intervient trop souvent pour pallier un manque d'ambition scénographique⁴⁶. Comme nous le verrons dans un exemple suivant, cela peut être un choix de mise en scène et donc se justifier. Il est néanmoins important de savoir ce que cet élément du dispositif, choisi ou subi, implique pour le reste du plateau.

Du Pepper's Ghost à la multiplication d'écran

L'un des principaux outils du vidéaste est le *mapping*, outil vidéo qui, à travers un logiciel de diffusion, permet de définir quel élément correspondra à quelle partie de la matrice de sortie du vidéoprojecteur. En positionnant le(s) vidéoprojecteur(s) de sorte à couvrir les différentes surfaces que l'on veut exploiter avec de la vidéo, il devient possible de projeter ce que l'on souhaite, là où on le souhaite. Dans le cas le plus classique et le plus simple, il s'agira d'une

⁴⁶Propos issus de l'entretien mené auprès de Dominique Bruguière le 27 décembre 2019.

projection rectangulaire sur un écran rectangulaire blanc. Mais en soi, rien ne l'impose : ni le format, ni la position de la surface. Dans tous les cas, l'image projetée permet de composer une illusion d'environnement étendu sur la scène, une forme d'ouverture de l'espace. Pour autant, cela fait également office de « mur », de cloisonnement : soit parce que la matière de l'écran est sensible, soit parce que l'image offre une représentation qui borde l'espace telle une limite imaginaire. De fait, la projection trompe dans un sens ou dans l'autre la sensation du spectateur à propos de l'espace scénique, et cela à n'importe quel instant de la pièce.

En ayant eu la chance de participer à la création de *Toute Nue*⁴⁷, il m'a été possible de me confronter directement à ces problématiques-là. La scénographie de *Toute Nue* semble simple au premier abord, mais s'avère un terrain de jeu idéal pour le vidéaste et le scénographe. Comme l'on peut l'observer sur la photographie ci-dessous, la scène est composée de trois murs : un mur à jardin plein (qui contient tout de même une porte en son centre), et deux autres murs (au milieu et à cour) qui comportent des baies vitrées, donnant respectivement sur deux autres décors construits : une salle de bain et une cuisine.



Figure 5 : *Toute Nue* (Emilie Anna MAILLET, 2019). Photographie de Maxime Lethelier. Sur le mur de jardin, une projection vidéo. Sur le mur du fond, on voit à travers la baie vitrée un morceau du décor « salle de bain ». A cour, la même chose avec le décor « cuisine ».

⁴⁷MAILLET Emilie Anna, *Toute Nue*, production Ex Voto à la Lune, 2019, d'après *Mais n'te promène donc pas toute nue !* de Georges FEYDEAU (1911), ainsi que quatre pièces de Lars NORÉN, *La Veillée* (1989), *Détails* (2008), *Démons* (1984) et *Munich-Athènes* (1992).

La pièce comporte au total sept vidéoprojecteurs : deux par mur (pour doubler la puissance lumineuse), et le septième exclusivement réservé à un effet de projection sur le rideau de douche d'une baignoire sur la scène. Ici, la projection est réalisée, comme nous le voyons sur la photographie, à même les murs du décor. Les baies vitrées sont renforcées de tulle pour permettre également de servir de support à la projection, le simple verre ne laissant que passer la lumière sans l'intercepter. Sur *Toute Nue*, il a donc fallu réaliser de multiples opérations de *mapping* : à chaque projecteur a dû être assigné les délimitations du mur sur lequel celui-ci projette, de telle sorte que la vidéo n'en « déborde » pas. Mais au-delà des limites du mur, nous avons également prévu des *mappings* pour des modes de projection qui ne seraient qu'uniquement sur les baies vitrées, ou au contraire uniquement sur les murs sans les vitres. Il a donc fallu rentrer également dans le logiciel ces démarcations-là. Via le *patch vidéo*⁴⁸, il nous était désormais possible de projeter de manières multiples selon les différentes conditions. Les murs de la pièce sont blancs mais tout de même texturés ce qui permet de conserver un intérêt scénographique même lorsque la vidéo est éteinte. Ils ne sont donc pas seulement « support de la vidéo », mais également éléments scénographiques et parties du décor.

Qui plus est, ces murs blancs ont été peints avec une peinture blanche dite hydrochromique, qui devient transparente au contact de l'eau⁴⁹. Sous cette couche de peinture hydrochromique blanche se trouve une couche de peinture noire, permettant aux murs de s'obscurcir à la moindre éclaboussure, puis de redevenir blanc une fois les murs secs. Ici encore donc, la scénographie influe à la fois la vidéo et le décor. D'un côté, nous avons des murs blancs et épurés qui se strient de noir à la moindre éclaboussure, amplifiant le geste et donnant une certaine expression à la trace⁵⁰. Et en même temps, au fur et à mesure que ces murs se transforment, la vidéo s'altère forcément par la couleur et l'irrégularité de la surface sur laquelle elle est projetée. D'un simple mur blanc, la pièce voit sa scénographie évoluer

⁴⁸ Le *patch vidéo* est tout le code informatique qu'il peut y avoir entre l'entrée du signal vidéo, et la ou les sortie(s) de ce signal. Toute influence sur le signal se passe dans ce *patch*, dans le code qui modifie le signal et qui permet à la fin d'obtenir la conduite du spectacle, avec les différents effets à la manière d'une partition. Les opérations de mapping vues plus haut font donc parties du *patch* (on étant donné que l'on redirige le signal vers une certaine matrice de sortie du vidéoprojecteur). L'assignation d'un effet, d'une projection ou de quoi que ce soit à un vidéoprojecteur ou à un autre, dans le cas où la mise en scène en utilise plusieurs, se passe également dans ce *patch vidéo*.

⁴⁹La scénographie de *Toute Nue* a été réalisée par Benjamin Gabrié.

⁵⁰ Rappelant ainsi la manière de peindre et les œuvres de Jackson Pollock.

grâce à un matériau en mouvement par la vidéo qu'il reçoit, et par sa texture et sa couleur qui se modifie. Le mur, surface par essence occultant, acquiert une subtilité dans son rôle par rapport à l'espace. D'une simple occultation, il peut ainsi devenir une ouverture vers un ailleurs lorsque de la vidéo y est projetée. Mais, restant en même temps un support physique, les jets d'eau transformés en traces noires viennent refermer les perspectives de cet ailleurs...

Sur *Toute Nue*, nous sommes donc face à un travail de la vidéo qui a été pensé avec la scénographie et non pas en parallèle ; du placement de la surface de projection à la texture de celle-ci, plusieurs choix ont permis de mettre en place une vidéo qui surprend le spectateur sans phagocytter la scénographie pour autant. De ce fait, la vidéo traverse plusieurs fonctions selon le moment de la pièce : par moment, elle est un enjeu de narration ; quand les murs se noircissent sous les jets d'eau de Clarisse, elle devient alors plus expressionniste, enfermant les personnages dans une boîte oppressante par les mouvements abstraits que se produisent sur les murs, par les couleurs, par le contraste provoqué par ces giclures noires. Il y a donc ici plusieurs registres d'expression et plusieurs niveaux de visibilité, grâce aux multiples fonctions de la scénographie : la vidéo directe se métamorphose en même temps que le reste de l'espace scénique.



Figure 6 : *Toute Nue*, Emilie-Anna Maillet, 2019. Photographie de Maxime Lethelier

Le support de projection de *Toute Nue* peut être considéré comme « discret » dans la mise en scène, dans le sens où les murs font partie d'un décor qui serait viable sans la projection. On peut considérer le support de la vidéo ici comme *discret* puisqu'avant que la vidéo n'arrive pour la première fois, rien ne laisse deviner que ce procédé fera partie du spectacle.

Certains metteurs en scène accentuent cet effet de discrétion, avec des dispositifs tels que le *Pepper's Ghost*. John Henry Pepper développe vers 1858 en tant qu'illusion théâtrale ce dispositif qui porte désormais son nom⁵¹. A l'aide d'une surface semi-réfléchissante comme du film plastique, le dispositif permet de faire apparaître un élément, objet, personnage dans un espace où il ne se trouve pas. Le dispositif a d'abord été créé grâce à un effet de lumière, réalisé en direct avec l'objet ou le personnage physiquement caché de la scène, puis a ensuite été réinvesti avec la vidéo. Ce dispositif est le comble de l'invisibilisation du support, puisque la surface de projection échappe totalement à la perception. Il est utilisé la plupart du temps pour donner l'impression d'une présence qui relève de la magie, ou du fantôme, grâce à l'invisibilité du support et du cadre. La projection partage ainsi le même espace que les autres éléments présents sur scènes, comme les acteurs par exemple, puisqu'elle n'est plus ni cadrée ni bordée par le support. Le 5 février 2017, lors de la campagne électorale pour la présidence de la France, Jean-Luc Mélenchon utilisa cette technique (qu'il nomma à tort holographique⁵²) pour tenir un meeting à la fois à Lyon (où il était vraiment) et à Paris (où se trouvait sa projection, sur un film transparent)⁵³. C'est d'ailleurs le fait que le support soit totalement invisible qui pousse à l'amalgame entre *Pepper's Ghost* et holographie...

⁵¹ BURDEKIN Russell, « *Pepper's Ghost at the Opera* », *Theatre Notebook* 69(3):152-164, January 2015

⁵² COMBIS Hélène, « Pourquoi l'hologramme de Mélenchon n'en était pas un », sur France Culture, 15.03.2017, <https://www.franceculture.fr/sciences/pourquoi-lhologramme-de-melenchon-nen-etait-pas-un>
Ou *Tout ce qu'il faut savoir sur l'hologramme*, sur 3D émotion, <https://www.3demotion.net/explications-hologramme> qui apporte les explications principales sur l'effet holographique ainsi que sur le *Pepper's Ghost*. La principale différence tient dans le fait que l'holographique est une reproduction en trois dimensions d'un objet, là où le fantôme de Pepper est une reproduction plane et en deux dimensions de l'élément.

⁵³ Effet visible dans la vidéo « *Jean-Luc Mélenchon se dédouble en hologramme à Paris* », sur la chaîne Youtube de Public Sénat, <https://youtu.be/EyB-NHspN-E>.

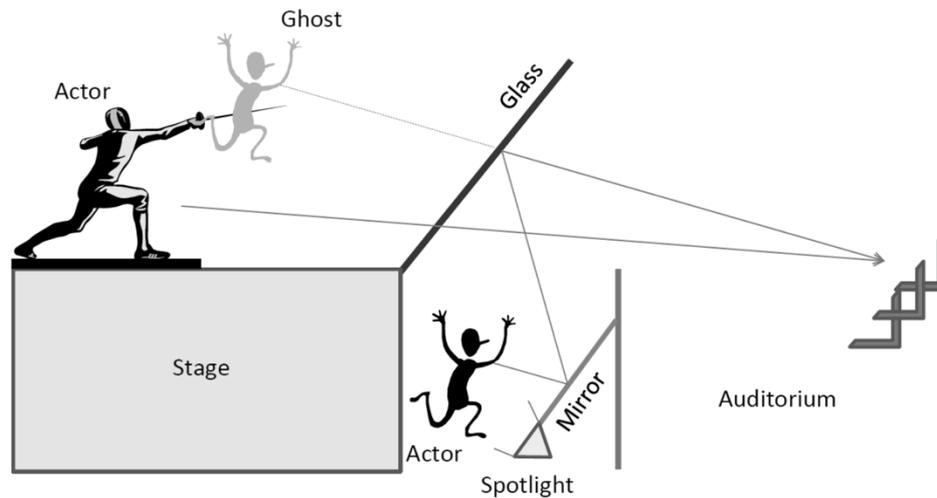


Figure 7 : Illustration du procédé *Pepper's Ghost*⁵⁴

Mais lorsque de la vidéo entre en jeu au théâtre, il est tout de même assez courant de la voir projetée sur un écran blanc, plat, bidimensionnel. Lors d'un entretien avec Christophe Honoré, metteur en scène de cinéma, théâtre et d'opéra, il exprima la déception ressentie lorsque cette réflexion n'est pas mise en place par le metteur en scène de théâtre, et que l'écran est choisi plus par défaut que par intérêt scénographique.

« Le problème, c'est qu'en terme de scénographie, dès que vous essayez d'avoir de la vidéo, c'est l'enfer. Pour les scénographes, tout ce qui est le cœur de leur travail, c'est-à-dire le centre de la scène au fond, c'est un écran, et si y'a rien dessus, c'est un putain d'écran et ça détruit tout. (...) Le nombre de fois où je m'installe dans une salle de théâtre et que je vois un écran au milieu je me dis « merde ». Vous voyez ce que je veux dire, ça m'enlève un peu d'intérêt parce que je sais déjà un peu en quelque sorte à quoi m'attendre. »⁵⁵

Heureusement, la réflexion de la scénographie par rapport à la présence de vidéo ne s'arrête bien souvent pas à cela, et la parole de Christophe Honoré est à nuancer. Le choix peut être fait d'une projection de ce type, comparable à un dispositif proche de celui du cinéma si cela

⁵⁴ BURDEKIN Russell, « *Pepper's Ghost at the Opera* », *Theatre Notebook* 69(3):152-164, January 2015

⁵⁵ Issu de notre entretien avec Christophe HONORÉ

rentre dans un projet de mise en scène construit et pensé en ce sens, c'est-à-dire si le metteur en scène profite de la spécificité imposante et accaparante de l'écran.

L'écran a d'ailleurs en tant qu'objet une double définition, qui ouvre alors tout un champ d'intérêt esthétique dont il est question ici⁵⁶. L'écran, par sa matérialité et son opacité, a pour caractéristique principale d'être un élément occultant. Les expressions « *faire écran* » ou encore « *écran de fumée* » sont d'ailleurs tout à fait courantes et vont dans ce sens : il s'agit de cacher, de dissimuler, d'occulter. Et en même temps, l'écran est le premier des supports à l'image. Que ce soit les écrans de télévision, les écrans d'ordinateur, ou les écrans de vidéo projection, ils sont une page blanche pour l'image et donc l'ouverture vers un ailleurs. C'est donc une surface qui en même temps enferme, clos, et en même temps ouvre à travers une autre forme d'expression. C'est une surface inerte et pourtant sensible. Selon l'image que l'on y projette, elle ouvre sur un au-delà, sur une illusion de prolongement spatial.

Dans *Joueurs, Mao II, Les Noms*⁵⁷, le metteur en scène provoque le spectateur dans ce sens et envoie un message fort dès l'ouverture de sa pièce. Cette mise en scène colossalement longue (9 heures de spectacle avec deux entractes) débute avec un dispositif scénographique ayant un fort parti pris quant à la mise en avant de la vidéo, ici toujours directe et présente sans interruption pendant la totalité du spectacle. En effet, pendant toute la première heure, la scène est complètement « murée » de sorte qu'il est impossible de voir ce qu'il s'y passe derrière les feuilles de décor, à l'exception des changements de lumière que l'on voit en réflexion par le dessus de ces feuilles. Au-dessus de la scène, un écran aux dimensions imposantes et écrasantes la surplombe. Pendant une heure, tout le spectacle se joue sur cet écran plat et blanc, avec comme seul témoin de l'aspect direct de la vidéo les changements de lumière que l'on observe simultanément sur l'écran et derrière les feuilles de décor. L'écran occulte, dans le sens où sa présence physique nous empêche d'avoir accès directement à la scène et à la présence physique des personnages, et en même temps à travers la vidéo projetée il ouvre sur l'univers de la pièce, qui se déroule derrière ces cloisons. Au bout d'un moment, lors d'un changement de scène (ici pourrait-on dire de séquence), les murs s'ouvrent

⁵⁶ Il est possible de consulter les différentes définitions du mot « *écran* » sur le site du CNRTL, à cette adresse : <https://www.cnrtl.fr/definition/%C3%A9cran%20>. Page consultée le 10 juin 2020.

⁵⁷ GOSSELIN Julien, *Joueurs, Mao II, Les Noms*, production « Si vous pouviez lécher mon cœur », créé en 2018 d'après trois œuvres de Don DeLillo : *Joueurs* (1977), *Mao II* (1991), *Les Noms* (1982).

laissant voir au spectateur le décor qu'il voyait jusqu'à présent qu'uniquement sur l'écran. Par ce changement d'état le spectateur se retrouve conforté dans l'idée qu'il est bien face à un espace scénique théâtral, et non une pièce qui ne se donnerait à voir qu'uniquement comme « cinéma ».



Figure 8 : *Joueurs, Mao II, Les Noms* (Julien GOSSELIN, 2018). Adaptation de romans de Don De Lillo.

A travers ce dispositif, Julien Gosselin tente de faire comprendre au spectateur qu'il peut regarder l'écran en toute légitimité. Que si l'écran est si imposant, si grand, si massif, c'est bel et bien pour accaparer l'attention, pour être vu, pour agrandir la réalité transmise en direct au-dessus des acteurs. En murant pendant une heure son décor et en ne laissant au spectateur que la possibilité de regarder cet écran, il le légitime, et en défend sa présence comme objet physique en assumant clairement son pouvoir hypnotiseur. Cela laisse moins de hauteur à la scénographie, imposant une scénographie dans la profondeur retransmise à travers la vidéo. Et si cette hauteur de scène est rendue secondaire, c'est bel et bien parce que la finalité est un cadre 16/9, que tout est joué pour la caméra et l'écran, qui favorise la dimension horizontale à la dimension verticale.



Figure 9 : *Nouveau Roman*, de Christophe Honoré (2012) © Christophe Raynaud de Lage / Festival d'Avignon

Cependant, la vidéo ne passe pas nécessairement par la projection. Sur *Nouveau Roman*⁵⁸ (2012), une mise en scène de Christophe Honoré, la vidéo apparaît à travers des télévisions présentes sur la scène. On peut ici voir un double intérêt : d'une part, la hiérarchisation est repensée puisque l'écran était sur scène, et de plus petite dimension qu'un écran de projection. Mais même avec ce dispositif, comme nous le voyons sur la figure ci-dessous et comme en témoigne le metteur en scène⁵⁹, un gros plan de visage demeure toujours plus gros qu'un visage physiquement présent sur scène à côté. Et quand elle est allumée, la télévision continue de capter l'attention du spectateur. Ce n'est donc pas seulement la taille de l'écran qui fait que l'image vidéo s'impose autoritairement, mais l'animation particulière de l'image filmée qui attire et captive l'attention d'une manière saisissante. La présence de télévisions permet également de réinvestir la vidéo à travers un objet qui ne se veut pas « neutre », comme l'on pourrait considérer un écran de projection situé en dehors de la scène. Choisir la télévision plutôt que l'écran, c'est choisir l'objet technique plutôt que la surface. C'est-à-dire choisir un objet qui a une histoire, une histoire d'un côté propre à l'objet, son évolution et son

⁵⁸ HONORÉ Christophe, *Nouveau Roman*, production CDDDB – Théâtre de Lorient CDN, 2012.

⁵⁹ Issu de notre entretien avec Christophe HONORÉ.

rapport à la société, mais également une histoire propre avec chacun des spectateurs. Utiliser un objet technique, et ici en particulier une télévision, c'est convoquer des habitudes sociologiques précises, « *une relation qu'entretient l'homme à l'objet et à son milieu.* »⁶⁰ Mettre un tel objet technique sur une scène de théâtre, c'est aussi le soumettre à la critique du metteur en scène et donc à le sortir de son usage quotidien pour interroger son fonctionnement ordinaire. Selon Robert Lepage, la plupart des gens savent comment fonctionnent ces objets qui viennent avec un vocabulaire, des règles, des modes d'utilisation. Ce qui fait que la poésie est construite à partir de ces règles-là⁶¹. « *Détourner l'objet, c'est alors une manière de réfléchir cette relation qu'il engage avec l'utilisateur, donc avec nous, spectateurs* »⁶².

⁶⁰ GROS DE GASQUET, Julia et VALERO, Julie, *L'Objet technique en scène*, Paris, Éditions Max Milo, 2019, p.8

⁶¹ Ibid, issu de l'entretien avec Robert Lepage, p.125

⁶² Ibid p.15

Chapitre 3 : Le contenu : la vidéo, d'une sensation visuelle à une vidéo représentative

Si jusqu'à présent nous avons évoqué la vidéo comme un médium, un moyen technique, un biais de diffusion d'informations, il est maintenant important d'aborder la manière dont celle-ci est utilisée par la mise en scène théâtrale, en évoquant son contenu à travers divers exemples. L'idée n'est pas de faire un inventaire de tous les emplois de la vidéo dans le spectacle vivant, mais plutôt de montrer via quelques exemples contemporains différents usages de ce même médium.

En ce point, l'aspect qui m'intéresse le plus à travers cette recherche concerne les enjeux liés à une vidéo qui complexifie les degrés de représentations des personnages, en instaurant une nouvelle interface à travers laquelle le spectateur a accès à ceux-ci. C'est-à-dire, un *objet* vidéo qui est lui aussi dans la représentation d'un personnage, que ce soit en direct, en différé, que ce soit un comédien présent sur scène ou non. Puis, comment les caractéristiques propres à une vidéo *en direct* viennent complexifier cette problématique, comme nous le verrons dans la deuxième partie.

Mais avant d'aborder cela, il est essentiel d'étudier les autres manières dont la vidéo joue au théâtre à travers des contenus de différentes natures. D'un côté, en passant par des travaux autour de la texture, de la scénographie et de l'illusion comme nouvelle magie, elle s'est mise au service de la poésie visuelle de sorte à convoquer de nouvelles sensations chez le spectateur. D'un autre côté, elle a également été mise à profit pour développer de nouveaux outils purement narratifs et dramaturgiques. A travers quelques exemples, nous tâcherons de développer succinctement ces différents usages.

La vidéo comme décor en mouvement



Figure 10 : capture d'écran de la bande-annonce de *F(L)AMMES*, Ahmed Madani, Madani Compagnie, 2016

Dans la partie précédente, nous avons évoqué la double caractéristique de l'écran, à la fois occultant tout en étant une ouverture vers un ailleurs. C'est ici cette particularité qui est convoquée par de nombreux metteurs en scène : faire appel à un espace, un milieu sur scène à travers la vidéo, créer une fenêtre vers un nouvel imaginaire. Plusieurs pièces contemporaines se servent de la vidéo pour enrichir leur scénographie d'un décor *vivant*, mouvant.

Dans *F(L)AMMES*⁶³, dix jeunes femmes des quartiers prennent la parole dans une pièce qui se présente comme un enchaînement de témoignages. Pour toutes, leurs parents ont connu l'exil. Comment représenter la violence de la mer, sa dangerosité dans ce contexte ? Ahmed Madani, le metteur en scène, utilise la vidéo pour convoquer l'écume blanche projetée sur un écran au fond de la scène. Comme nous le voyons sur la figure ci-dessus, l'écran est imposant, source principale de lumière. Les acteurs aux premiers plans ne deviennent plus

⁶³ MADANI Ahmed, *F(L)AMMES*, production Madani Compagnie, 2016

que des silhouettes face à la mer, qui devient alors colossale autant de manière visuelle que sonore. Ici, il y a une envie de la part du metteur en scène de réussir à rendre compte de la violence de cette mer qui engloutit chaque année de nombreuses personnes en exil. Nous ne voyons plus les visages, nous ne reconnaissons les personnages qu'à travers leur silhouette, toute petite par rapport à la taille des vagues projetées : cette mer, inscrite dans leur histoire, est un de leur dénominateur commun.

De la même manière, le Collectif Quatre Ailes dans *Après le tremblement de terre*⁶⁴ reprend le principe de la *transparence*⁶⁵ pour faire croire à une voiture qui roule sur scène, trucage propre au cinéma, déjà utilisé entre autres dans les films d'Alfred Hitchcock. De cette manière, en projetant derrière la voiture un paysage de route qui défile, la mise en scène renforce l'aspect « réaliste » du trajet en voiture au théâtre, tout en rappelant de nombreuses scènes de cinéma qui utilisent le même procédé.

⁶⁴ DUSAUTOY Michaël, *Après le tremblement de terre*, production Collectif Quatre Ailes, 2018

⁶⁵ « Pour filmer des acteurs dans un décor difficile à contrôler ou qui les mettrait en danger, on a recours au procédé de la transparence (appelée "back-projection" en anglais). Il repose sur le principe suivant : dans un studio, à l'aide d'un projecteur placé derrière un écran translucide, on projette des images (préalablement filmées) qui vont servir de fond aux acteurs. Ceux-ci interprètent la scène devant cet écran. La caméra filme en même temps les acteurs au premier plan et les images projetées sur lesquelles ils s'inscrivent, en arrière-plan. L'acteur semble se trouver "réellement" dans le décor. Ce procédé est très utilisé pour des scènes montrant des personnages situés dans des avions, trains ou voitures : le véhicule est placé dans un studio et le paysage défile sur un écran placé derrière. » selon *La Transparence*, sur le site du Cinéclub de Caen : <https://www.cineclubdecaen.com/analyse/transparence.htm>, consulté le 17.08.2020



Figure 11 : projection d'un décor défilant dans *Après le tremblement de terre*, Collectif Quatre Ailes, 2018. Capture d'écran issue de la bande annonce du spectacle.



Figure 12 : Cary Grant et Grace Kelly dans "*La Main au Collet*"⁶⁶, Alfred Hitchcock, 1955. Les acteurs sont filmés dans une voiture devant un fond sur lequel est rétro-projeté le décor qui défile, probablement filmé précédemment par l'équipe. Ainsi, en tournant en studio il était possible de faire les plans souhaités bien plus simplement, en plaçant la caméra devant les acteurs sans leur cacher la route. Cela simplifiait également le travail de lumière, bien plus simple à gérer en studio.

La projection de décor au théâtre possède également une dimension économique évidente. Sur un seul et même support peuvent défiler plusieurs décors, pour plusieurs séquences. En

⁶⁶ HITCHCOCK Alfred, *La main au collet*, Paramount Pictures, 1955, 106 minutes.

projetant les bandes vidéo adéquates, la scénographie peut passer d'une forêt à une ville en quelques secondes, et à moindre coût. Bien sûr, les scénographes n'ont pas attendu l'arrivée de la vidéo pour se passer de décors construits, puisqu'il existe déjà depuis de nombreuses décennies des décors peints. Mais avec la projection, l'économie semble être encore plus grande : il est plus facile d'acquérir des droits pour des images que de faire construire un décor. Il faut ainsi faire attention à ne pas perdre de vue l'intérêt dramaturgique de la pièce au détriment de l'aspect économique, au risque d'appauvrir ce qui pourrait rendre une pièce originale et surprenante.

La vidéo dans le cadre de la performance : illusions et interactions au service d'une poésie visuelle

Bien que cette recherche soit principalement axée sur les démarches théâtrales, il est important ici de faire un détour par la danse et la performance, tant ces arts ont puisé dans l'intermedialité et dans l'interaction multimédia, pour surprendre le spectateur avec des innovations technologiques qui permettent à chaque fois de développer l'illusion et la magie. C'est le cas par exemple de la Compagnie 14 : 20⁶⁷, menée entre autres par Clément Debailleul et Raphaël Navarro, compagnie à l'initiative du mouvement artistique de la *Magie Nouvelle* qui, à travers différents arts, réhabilite la magie comme art de l'illusion via des trucages optiques et technologiques.

« Il s'agit de retrouver ce sentiment fondateur de l'humanité en troublant la perception de l'espace et du temps. L'enjeu est de faire exister ce qui n'est pas et de transformer le monde autour des grands fantasmes comme voler, planer, disparaître, etc. » - Raphaël Navarro et Clément Debailleul⁶⁸

⁶⁷ La compagnie 14 :20 propose des mises en scène alliant cirque, théâtre, danse et performance, en gardant un œil attentif sur les nouvelles technologies et ce qu'elles leur permettent de développer au niveau de l'illusion et de la Magie Nouvelle. Il est possible de voir de nombreuses vidéos de leurs mises en scène à travers le site de leur compagnie : <https://cie1420.jimdo.com/>

⁶⁸ BOISSEAU Rosita, « La « magie nouvelle » sort du chapeau », *Le Monde*, 30.12.2010, article consulté le 18.07.2020 à l'adresse suivante : https://www.lemonde.fr/culture/article/2010/12/30/la-magie-nouvelle-sort-du-chapeau_1459156_3246.html

Et pour se faire, il est important que « *rien ne se voit sur le plateau* »⁶⁹, ainsi les membres de la Compagnie 14 :20 sont en constante recherche d'outils permettant de servir leur art de l'illusion. Du fond expressif devant lequel un danseur performe, à une vidéo quasi invisible qui intervient alors comme un outil au service de l'illusion, la compagnie a multiplié et diversifié l'usage de la vidéo au fil de leurs spectacles. Évidemment, l'arrivée de la vidéo sur les planches, puis à posteriori du direct, a été pour eux une nouvelle source d'idées et de travail, tant elle est modelable et donc peut permettre de tromper le spectateur.

« Ce qui est intéressant avec cette arrivée de la vidéo directe sur scène, c'est qu'elle rend l'image plus vivante car nous avons la preuve de sa véracité en direct. Mais en même temps et par le même biais, elle rend la scène plus fausse car elle crée un intermédiaire qui peut être vecteur d'illusion. » - *Clément Debailleul*⁷⁰

Et c'est dans cet intermédiaire que vient se trouver tout le champ d'action de la compagnie, qui vient alors faire émerger de la poésie de ces images numériques, poésie directement issue du fait que le spectateur n'arrive pas à comprendre d'où vient l'image de ce qu'il voit, voir même n'arrive pas à comprendre de quelle nature celle-ci est faite. Les images projetées par le biais de la vidéo ne cherchent plus à refléter une réalité mais à donner des sensations et des émotions : la vidéo directe emmène le spectateur dans un monde impossible, où les formes et les couleurs importent plus que ce qu'elle représente. L'usage de la vidéo est ici fait pour surprendre, créer de l'inexplicable, ramenant ainsi l'idée de magie et de surnaturel, d'où l'appellation de *Magie Nouvelle* à leur pratique. L'idée est d'émerveiller le spectateur à travers des apparitions, des disparitions, des dédoublements dont la nature et l'explication ne sont pas évidentes au spectateur au premier abord. Ainsi, Véronique Perruchon va également dans ce sens :

« Il s'agit de créer un nouveau rapport au réel. (...) Les spectacles de Magie nouvelle nous emmènent dans un univers où le réel perturbé devient le nôtre. (...) Notre consentement n'est plus celui de la perte d'incrédulité, mais davantage celui de perte

⁶⁹ Ibid

⁷⁰ Propos issus d'une rencontre avec Clément Debailleul, metteur en scène et fondateur de la Compagnie 14:20, le 01.06.2019

de repères. (...) Le spectateur accède au réel modifié sans passeur autre que la lumière qui l'accompagne dans le cheminement cognitif et la perte de ses repères.

Dans le cas des hologrammes, qui permettent la démultiplication des corps et des mouvements, où le corps virtuel se confond avec le corps réel, l'imagination du spectateur n'est plus sollicitée pour redonner corps au virtuel, car le virtuel fait partie du réel. »⁷¹

Selon elle, à travers la vidéo et les nouvelles technologies, à travers l'image comme outil d'illusion, il s'agit de recréer un « réel » parallèle en camouflant le virtuel, en effaçant ses contours pour qu'il se lie au réel du spectateur, en le faisant « glisser » vers un autre référentiel le temps du spectacle. A la manière dont un lapin sort d'un chapeau d'une manière inexplicable (car le trucage est dissimulé aux yeux du spectateur), le virtuel doit ici être invisible pour que le public accepte de considérer que sa réalité sorte des codes naturels, et donc ressente un sentiment de magie.



Figure 13 : Capture d'écran de la bande annonce du spectacle *Vibrations*⁷², de la Compagnie 14 :20. On voit ici que le même personnage, vêtu de manières différentes, se superposent. Il est alors difficile de discerner la représentation physique du personnage de ses doubles vidéos.

⁷¹ PERRUCHON Véronique, *Lumière et magie, une association historique réévaluée à l'époque du numérique*, dans ALMIRON Miguel (dir.) ; BAZOU Sébastien (dir.) ; PISANO Giusy (dir.), *Magie numérique : Les Arts trompeurs. Machines. Magie. Médias*, Presses Universitaires du Septentrion, 2020, p66-68

⁷² NAVARRO Raphaël, *Vibrations*, production compagnie 14 :20, 2010



Figure 14 : Capture d'écran de la bande annonce du spectacle *Nous, Rêveurs Définitifs*⁷³, de la compagnie 14 :20. Ici, les mouvements de la danseuse s'impriment dans le temps et dans l'espace grâce à un système de projection dit *Pepper's Ghost*⁷⁴.

Pour citer un autre exemple, le célèbre chorégraphe Mourad Merzouki a lui aussi travaillé avec de la vidéo dans sa mise en scène de danse *Pixel*⁷⁵. Ici aussi, la vidéo est utilisée comme outil d'expression poétique en la mettant en relation étroite avec le corps des danseurs. Dans *Pixel*, comme on peut le voir sur les figures ci-dessous, les danseurs interagissent avec des éléments numériques, « pixels », comme une sorte de danse où les différents éléments entrent parfois en harmonie, parfois en conflit.

« Le défi de faire dialoguer ces deux mondes, tout comme celui de trouver le subtil équilibre entre les deux pratiques afin que danse et représentations immatérielles se répondent sans que l'une ne prenne le dessus sur l'autre, me déstabilisent une nouvelle fois dans ma manière d'appréhender le geste. (...) Comment le danseur évolue-t-il dans un espace fait d'illusion, sur un plateau en trois dimensions, la vidéo pouvant tour à tour

⁷³ DEBAILLEUL Clément, NAVARRO Raphaël, *Nous, Rêveurs Définitifs*, Compagnie 14 :20, production Théâtre du Rond-Point, 2016

⁷⁴ Le dispositif du Pepper's Ghost et son fonctionnement sont expliqués plus haut, p.26

⁷⁵ MERZOUKI Mourad, *Pixel*, production Centre Chorégraphique National de Créteil et du Val-de-Marne / Compagnie Käfig, 2014

l'accompagner dans son évolution sur une scène, tout comme l'entraver ? » - Mourad Merzouki⁷⁶



Figure 15 : *Pixel*, de Mourad Merzouki. Photo du CCN de Créteil, prise par Patrick Berger. Au sol, et sur le mur du fond (ici éteint), des pixels sont projetés et interagissent avec les mouvements des danseurs. Ainsi, nous voyons sur cette figure que les pixels subissent une forme de répulsion par rapport aux corps.

Ici Mourad Merzouki met donc directement en scène le rapport de force évoqué dans les chapitres précédents : celui qui oppose la vidéo au corps, la représentation vidéo à la représentation physique. Dans *Pixel*, ce rapport de force prend la forme d'une danse, comme une métaphore de la place de la vidéo dans les pièces contemporaines, qui parfois repousse le corps, l'écrase, s'accapare la scène et l'attention, mais parfois également le magnifie en mettant en avant sa vitalité et sa fugacité. Et ici, la grâce et la poésie vient de la symbiose du virtuel et du réel.

⁷⁶ MERZOUKI Mourad, note d'intention du spectacle « *Pixel* » sur le site du CCN de Créteil, <https://ccncreteil.com/pixel-1717801>

Que ce soit à travers les exemples de la Compagnie 14 :20, de Mourad Merzouki ou du décor vidéo projeté comme dans la pièce F(L)AMMES, la finalité semble à chaque fois de provoquer de nouvelles sensations chez le spectateur, de conforter un univers ou d'amener une forme de poésie. Dans tous les cas, ces usages ont l'air de rejoindre davantage un travail autour de la sensation et du ressenti, plutôt que de la narration. Mais d'autres usages, qui seront ensuite confortés par l'arrivée du direct, viennent jouer davantage dans ce sens.

L'usage de la vidéo dans un but représentatif et narratif

Avant d'aborder la question du direct, et plus précisément de son impact sur l'espace, le temps, et les questions de représentation et de narration qui sont propres à cette caractéristique, il est important d'évoquer quelques exemples de mises en scène contemporaines qui, sans utiliser le direct, se servent tout de même de la vidéo comme d'un outil narratif. Bien sûr, il s'agit d'un des usages les plus courants de la vidéo et celui-ci n'a pas attendu ces dernières années pour apparaître, comme le résume ci-dessous Guillaume Tion à travers un rapide historique.

« La vidéo est relativement nouvelle, mais le principe consistant à diffuser des images animées au théâtre remonte aux années 20. A Moscou, le Russe Vsevolod Meyerhold, constructiviste et chantre du biomécanisme (école d'acting en rupture avec celle de Stanislavski), suspend en 1923 dans la Terre cabrée les premiers écrans au-dessus de la scène, où défilent des projections d'images et de texte. On passe ensuite aux cartons brechtiens posés par le dramaturge dans ses spectacles. On arrive enfin aux années 70, avec l'apparition de la vidéo au sens propre. Et, si les années 80 marquent l'émergence de la lumière, avec notamment les orgues, ces consoles qui permettent une utilisation centralisée et fine des éclairages, «les années 90 sont celles de la vidéo», résume Py. Les petits moniteurs envahissent les planches. Leur utilisation explose chez Peter Sellars ou Giorgio Barberio Corsetti. » - Guillaume Tion⁷⁷

⁷⁷ TION Guillaume, « *Théâtre : la vidéo en débat* », pour *Libération*, 28 avril 2017. Consulté le 18.07.2020 à l'adresse suivante : https://next.liberation.fr/images/2017/04/28/theatre-la-video-en-debat_1566086

Si les exemples historiques ne manquent pas, il est cependant intéressant à mon sens de faire appel à des exemples contemporains pour les mettre en relation avec ceux que j'utiliserai pour la vidéo directe, de sorte à dresser un panorama subjectif de quelques années de théâtre, et ainsi de pouvoir comparer ces différents usages en détachant la dimension historique.

Thomas Ostermeier, dans *Retour à Reims*⁷⁸, adaptation du livre éponyme de Didier Éribon, convoque la vidéo en tant qu'art cinématographique et documentaire. Comme l'on peut le constater dans la figure ci-dessous, la pièce correspond à l'enregistrement de la voix off d'un documentaire préalablement filmé, et projeté au-dessus d'Irène Jacob, la comédienne qui prête sa voix au film. De temps à autres, l'acteur jouant le réalisateur du documentaire intervient depuis la cabine d'enregistrement ou sur scène pour discuter avec Irène des intentions du réalisateur, des choix de montage, des choix de Didier Éribon et des images qu'ils sont en train de commenter.



Figure 16 : Capture d'écran du teaser de la pièce *Retour à Reims*, de Thomas Ostermeier. Nous voyons un écran sur lequel est projeté le documentaire. En-dessous, Irène Jacob enregistre la voix en direct qui accompagne le documentaire. A droite, sous les deux lumières allumées (une rouge et une blanche), se trouve l'envers de la cabine d'enregistrement, où un acteur incarnant le réalisateur du documentaire intervient de temps à autres dans un dialogue avec Irène, pour se questionner sur les images et le sens du film.

⁷⁸ OSTERMEIER Thomas, *Retour à Reims*, production Théâtre Vidy-Lausanne, 2018, d'après le livre *Retour à Reims* de ERIBON Didier, Fayard, 2009.

Irène Jacob : « *Je ne comprends pas les images qui vont avec là, je suis en train de parler d'extrême droite et les images que je vois ce sont des gilets jaunes, ça n'a rien à voir avec ce que je suis en train de raconter. Si tu montres ces images avec un texte sur l'extrême droite, le spectateur va croire que tu affirmes cette pensée des médias.* »

Le réalisateur : « *Non parce que dans les images qui vont suivre, on va voir d'autres groupes qui vont rejoindre le mouvement des gilets jaunes, comme le Comité Adama, des groupes anti homophobie, des groupes écolos, c'est un mouvement social fait de différentes couleurs. Un mouvement social n'est jamais totalement pur. Didier Éribon en parle très bien dans son livre, il dit que la classe ouvrière elle est aussi faite d'homophobes, de racistes...* » - extrait de *Retour à Reims*⁷⁹

Thomas Ostermeier met donc ici en scène une étape de la fabrication d'un film, mais au théâtre. A travers cette forme double, qui allie autant cinéma et théâtre, il remet l'image au centre de l'attention, mais surtout la manière dont l'on fabrique ces images et ce que l'on veut leur faire dire. En utilisant le documentaire pour rattacher sa pièce à une forme de réalité et de vérité (puisque le documentaire montre Didier Éribon retourner dans sa famille, des images des dernières luttes sociales telles que celles du mouvement des gilets jaunes), il déplace cette forme avant tout purement cinématographique au théâtre pour la questionner et la mettre en abyme. Ici le metteur en scène montre au spectateur de théâtre, qui est bien souvent aussi un habitué du cinéma, l'envers du décor de la construction d'un film et la manière dont on transmet des messages plus ou moins cachés à travers les images.

Si ces différents exemples ont tous un lien avec le présent, avec l'ici et maintenant puisqu'ils font partie d'une image scénographique que le spectateur voit *en direct*, la vidéo reste à chaque fois un élément préparé au préalable, filmé à l'avance, monté dans une partition qui est celle du spectacle. Comme un son qui interviendrait dans les haut-parleurs, un changement de décor ou de costume.

En rajoutant la dimension *directe* à la vidéo, que l'on peut résumer comme une vidéo dont la captation et la retransmission sont réalisées sur le moment même, la vidéo en tant que

⁷⁹ Ibid

contenu devient elle-même intrinsèquement liée au présent et à la scène. Un présent que le spectateur a bien souvent également directement à vue, comme référence. La vidéo vient alors se mêler aux manières de représenter les personnages, mais vient également reconfigurer les habitudes que peut avoir le spectateur avec ce qu'il considère comme espace scénique. Qui plus est, si l'appellation *direct* semble implicitement garantir une forme d'authenticité dans la retransmission et de fidélité à un présent, nous allons voir à travers les parties suivantes que cette retransmission que l'on pense fidèle crée en fait une brèche dans laquelle le metteur en scène peut y glisser certaines variations, altérations et faux-semblants, que ce soit par rapport à cette promesse d'authenticité ou de fidélité.

Partie 2

La vidéo directe : diffraction de l'espace et du
temps autour du personnage

Chapitre 1 : la vidéo directe pour recomposer un écosystème

Le théâtre n'a pas attendu l'arrivée de la retransmission en direct pour briser les murs de la scène. Le mélange de la théâtralité et du monde réel, que l'on pourrait considérer comme celui appartenant au spectateur quotidiennement, a déjà été mis en pratique, ne serait-ce qu'avec le théâtre de rue. Selon Josette Féral, réfléchir sur la théâtralité, c'est s'interroger sur « [...] ce qui distingue le théâtre des autres genres, [...] » et « [...] des autres arts du spectacle [...] », c'est « [...] s'efforcer de mettre à jour sa nature profonde par-delà la multiplicité des pratiques individuelles, des théories du jeu, des esthétiques. C'est tenter de trouver les paramètres communs à toute l'entreprise théâtrale depuis l'origine. »⁸⁰ Ce qu'apporte la vidéo directe à la mise en scène, c'est la possibilité de relier d'une nouvelle manière cette scène et cette théâtralité au monde extérieur qui l'entoure en temps réel, de la relier au présent du spectateur et à son environnement immédiat. C'est la possibilité de relier le fait de représenter, qui est propre au théâtre, directement au sujet de cette représentation choisi par le metteur en scène. Alors que le théâtre crée du sens à partir d'artifices, les frontières entre la scène - lieu de cette construction de sens - et le monde à l'intérieur duquel s'exprime le théâtre se brouillent. Il devient alors possible de créer une fenêtre par laquelle la réalité⁸¹ du spectateur s'invite dans la pièce, mais aussi réciproquement de faire surgir la pièce et son

⁸⁰ FÉRAL Josette, « *La théâtralité* » Poétique, no 75 (septembre), Paris, Seuil, 1988, p. 347-361 in : CHAPLEAU Menez, *Panorama des théories de la théâtralité : vers une redéfinition du concept*, Université du Québec à Montréal, 2006, p.1

Il existe énormément de textes critiques sur la théâtralité, et c'est un travail de recherche à part entière (celui réalisé par Menez CHAPLEAU, cf référence ci-dessus) que d'en résumer les différentes définitions et les différents débats entre philosophes, chercheurs et metteurs en scène à travers les époques. Il est cependant à notre sens intéressant de se pencher également sur la ressource suivante, qui nous a été utile dans la préparation de cette recherche :

PAVIS Patrice, *Chapitre XVI. La théâtralité en Avignon* In : *Vers une théorie de la pratique théâtrale : Voix et images de la scène*, Villeneuve d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, 2007, disponible sur Internet : <http://books.openedition.org/septentrion/13739>

⁸¹ La définition de la *réalité* est un débat philosophique en soit, de Platon à Kant, Bergson, et qui interroge encore aujourd'hui. Nous nous cantonnerons ici aux définitions suivantes : La *réalité* peut être définie comme « Caractère non fictif d'un personnage, d'un récit » selon le CNRTL. <https://www.Cnrtl.fr/définition/réalité>
« La *réalité* est l'ensemble des phénomènes considérés comme existant effectivement. Ce concept désigne donc ce qui est physique, concret, par opposition à ce qui est imaginé, rêvé ou fictif », Larousse encyclopédique en deux volumes - 1994-2003 p. 1310

caractère fictionnel, jusqu'à présent réduit spatialement à l'espace scénique ou du moins à la salle de spectacle, dans l'espace et le temps immédiat du spectateur. Cela a pour conséquence la possible intervention du hasard et de la spontanéité dans un environnement sur lequel le metteur en scène n'a plus la main.

La différence entre une pièce qui s'émancipe de sa scène grâce à la vidéo directe et une pièce jouée directement en connexion avec le monde, comme c'est souvent le cas dans le théâtre de rue, c'est qu'ici avant d'ouvrir la scène, on installe le spectateur dans un cadre dont il a l'habitude des codes : c'est-à-dire un espace où la fiction et la représentation sont contenues. Il y a désormais une possibilité d'expansion de la fiction au-delà de l'espace qui lui était habituellement consacré, venant brouiller les délimitations entre les différents espaces : ceux qui font office de scène pour le déroulement de la fiction, et ceux qui correspondent à la réalité du spectateur.

Le plus fréquemment, l'espace de la mise en scène entretient une relation *frontale* avec le spectateur : d'un côté le public, face à lui la scène accessible uniquement par les acteurs pour la représentation, créant deux espaces distincts avec une démarcation claire, créant une forme de sanctuarisation de la scène. Une évolution notable et assez courante de ce dispositif a été de mettre en place une scénographie *bifrontale*, avec un public de part et d'autre de la scène, permettant parfois de renforcer la proximité entre le spectateur et la pièce, ou de montrer l'arrière d'un décor. Ce dispositif peut ensuite, dans la même optique, s'étendre à une scénographie *trifrontale*, *quadrifrontale* ou *circulaire*... Mais elles ont le point commun de conserver une délimitation spatiale entre public et mise en scène, et de restreindre l'espace de jeu à une scène identifiée comme lieu de la représentation théâtrale. Le théâtre a rapidement cherché à briser ce « quatrième mur », mur invisible qui sépare le spectateur de la scène, théorisé dès 1758 par Denis Diderot⁸² puis repris au début du XX^e siècle par André Antoine qui, par exemple, faisait jouer les acteurs de dos ou utilisait certaines technologies de l'époque pour jouer avec ce concept⁸³. En se permettant de jouer au milieu du public, de

⁸² « Imaginez sur le bord du théâtre un grand mur qui vous sépare du parterre ; jouez comme si la toile ne se levait pas. », DIDEROT Denis, *Discours sur la poésie dramatique*, dans *Le Père de famille*, Amsterdam, 1758

⁸³ ANTOINE André, *Causeries sur la mise en scène*, Revue de Paris, 1er avril 1903, p.603-604

Voir aussi : SARRAZAC Jean-Pierre, « André Antoine » sur le site de FranceArchives, 2008, <https://francearchives.fr/fr/commemo/recueil-2008/39540>

bouleverser cette séparation des espaces, le théâtre a donc déjà entamé dans une certaine mesure ce brouillage de frontière, au sein de la salle de spectacle, entre l'espace de jeu et l'espace de réception, impliquant et interpellant le spectateur : la sanctuarisation de la scène provoquée par la scénographie frontale est de moins en moins prégnante.

La vidéo directe prolonge ce travail de recherche lié à l'espace et au dispositif scénique. Au-delà de la reconfiguration de cet espace s'ajoute la possibilité de représenter ce qui se passe dans le temps et l'espace réel en ajoutant à l'immédiateté de la représentation théâtrale, l'immédiateté de la représentation filmée, contribuant ainsi à l'impression de présence de la fiction. Le jeu des acteurs et le jeu des images fusionnent alors dans une même représentation qui se réalise simultanément dans l'ici et maintenant. La vidéo directe a le pouvoir de rendre espace de représentation tout espace entourant – plus ou moins largement – le théâtre, d'instaurer une mise en abyme dans l'espace scénique lui-même en démultipliant cet espace, ou même de l'étendre à profusion. Si le spectateur s'est petit à petit habitué à une convention théâtrale voulant que l'espace de représentation soit contenu sur le plateau, visible directement et physiquement, certaines mises en scène, via la vidéo directe, élargissent cet espace à des espaces invisibles par le spectateur, qui lui sont désormais accessibles à travers la vidéo.

Premier degré : rendre visible un espace scénique invisible au spectateur

Le premier degré de l'usage de la vidéo directe vis-à-vis de l'espace est peut-être simplement la retransmission de scènes qui se déroulent en « *off* » dans un décor que ne peut voir le spectateur qu'à travers la retransmission vidéo, mais bel et bien construit et pensé pour la pièce.



Figure 17 : Arctique, Anne Cécile VANDALEM, 2018, Das Fraule In Kompanie. A jardin et à cour, nous apercevons les portes battantes servant à donner accès aux personnages au couloir et aux pièces entourant la scène, comme une chambre par exemple, décors construits spécialement pour la pièce. Alors que sur scène se trouve un ours polaire en mouvement, nous voyons sur l'écran au centre de la scénographie qu'une action se joue en parallèle dans ce couloir, à laquelle le spectateur n'a accès que par le biais de l'écran.

Anne-Cécile Vandalem avec *Arctique*⁸⁴, par exemple, exploite ce procédé en créant un décor divisé en deux parties. La pièce se passe à l'intérieur d'un navire de croisière de luxe, le *Cristal-Serenity*. Le décor scénique présenté au spectateur n'en est que le réfectoire, avec une petite esplanade pour les musiciens. Mais de part et d'autre de ce réfectoire, à jardin et à cour, se trouvent deux portes battantes qui mènent à un couloir contournant par le lointain la salle présente sur scène. Via ce couloir se trouvent ensuite des accès à différentes petites salles du navire, auxquelles le public n'a pas accès directement mais par le biais de la vidéo directe projetée. Dans *Arctique*, la vidéo directe n'intervient que lorsque des personnages se trouvent dans ce couloir : nous ne voyons ainsi quasiment jamais le cadreur, si ce n'est lorsque les portes battantes s'ouvrent aux passages des personnages. Il y a donc ici une délimitation claire entre l'espace scénique physique et visible pour le spectateur, et le décor reconstitué qu'il ne peut apercevoir qu'à travers sa représentation vidéo.

⁸⁴ *Arctique*, Anne Cécile VANDALEM, 2018, *Das Fraule In*.

Ici, la vidéo directe est donc utilisée comme élargissement de l'espace scénique, même si le décor visible à travers la vidéo est prévu et conçu pour être vu dans le cadre de cet univers fictionnel. Il s'agit de rendre l'entièreté du navire crédible aux yeux du spectateur : s'il n'a accès visuellement qu'au réfectoire, le bateau semble à travers la vidéo se prolonger, tel un nouvel écosystème aux dimensions inconnues, à l'arrière de la scène. En brisant la délimitation spatiale de la scène par un lointain qui n'est accessible pour le spectateur que par l'œil de la caméra, on le prolonge à un infini potentiel, permettant au spectateur de se projeter dans l'illusion spatiale proposée par la mise en scène. Ici, la vidéo semble être utilisée dans un souci de réalisme : c'est une manière de prolonger et d'agrandir le décor. C'est aussi un moyen de mettre en scène un écosystème complexe, en proposant un décor composé d'espaces séparés mais liés entre eux.

La seule sensation de direct vient ici de la synchronicité des mouvements au moment du passage d'un espace scénique à l'autre : au point de jonction entre le *in* et le *off*, les passages de portes et leurs battements que nous voyons de manière simultanée physiquement sur le plateau et à travers la vidéo sont les seuls témoins d'une prise de relais de la vidéo qui passe par le direct. Au-delà de cette jonction, rien ne garantit au spectateur qu'il s'agit bien d'une retransmission directe dans l'espace représenté, puisqu'il n'a plus accès qu'à la retransmission vidéo. Cependant, l'intérêt du direct réside dans le fait que le spectateur *croit* à une retransmission en temps réel, le pacte de croyance n'est donc pas remis en cause puisque l'on a ici un accès supplémentaire aux évolutions des personnages dans un décor donné, logique et construit dans la continuité du reste de la scénographie. Il n'y a pas de rupture avec la fiction proposée.

Deuxième degré : l'espace du spectateur comme espace de jeu

Le degré supérieur entame un brouillage spatial entre la scène théâtrale et le monde qui l'entoure, avec des mises en scène faisant du théâtre (en tant que bâtiment) entier un espace de représentation. Lorsqu'un personnage sort physiquement d'un plateau conçu pour la représentation pour rejoindre d'autres endroits du théâtre, il participe déjà à l'effritement du contrat de croyance instauré entre le spectateur et la pièce : la mise en scène s'élargit et

s'approprié un espace connu par le spectateur, qui lui est un environnement fonctionnel et immédiat en dehors de la pièce. Par exemple, l'espace qu'il a traversé pour rejoindre la salle de la représentation. Il y a là une remise en question des attentes du spectateur vis-à-vis d'une acceptation des codes de structuration du lieu : ceux de la scène sanctuarisée comme seul espace de jeu. En faisant cela, le personnage et le théâtre en tant qu'art s'immiscent déjà un peu dans le réel, tout en restant à l'abri du monde extérieur, protégés par les murs du lieu théâtre. Il s'agit alors d'un glissement de l'espace fictionnel dans l'espace fonctionnel du spectateur. Ce dernier devient alors bel et bien fictionnel, et donc espace de représentation en se retrouvant à son tour projeté sur l'écran, présent quant à lui dans l'espace scénique consacré à la représentation, dans une disposition frontale vis-à-vis du spectateur. De cette manière, l'illusion et l'univers de la représentation construits par la mise en scène commencent à se mélanger avec le monde réel que le spectateur « laisse de côté » le temps de la représentation, le ramenant ainsi à sa propre réalité, estompant les démarcations entre ces différents univers. Les espaces fictionnels et fonctionnels se superposent alors. Au-delà de représenter les coulisses ou le bord de la scène comme espaces de jonction entre deux espaces visibles par le spectateur, comme on peut le voir dans *Je Suis un Pays*⁸⁵ de Vincent Macaigne, une complexité issue du mélange de ces univers apparaît lorsque les acteurs se mettent à jouer de ces espaces qui appartenaient jusqu'alors au spectateur. De cette manière, la mise en scène, le propos de la pièce et les personnages s'ancrent dans une vérité qui est celui du spectateur. Il devient alors compliqué pour lui de se considérer comme différent des sujets amenés par la mise en scène, puisque celle-ci prend place dans son espace fonctionnel. C'est une manière pour le metteur en scène de dire au spectateur que sa réalité et son quotidien sont concernés par le sujet traité. Lorsqu'un espace non attendu, c'est à dire sans rapport avec la fiction proposée, intervient sur scène pour élargir le sens, cela élargit également les dimensions et les enjeux de la pièce. Il peut s'agir alors d'entrevoir la question d'un rôle politique, moral à l'histoire proposée en mettant le spectateur face à lui-même, qui est questionné sur sa position de spectateur. La vidéo directe a ce pouvoir, celui de se transformer en un miroir d'une réalité connue et concrète : des espaces banals, un quotidien

⁸⁵ MACAIGNE Vincent, *Je Suis un Pays*, 2017, production Cie Friche 22.66, Théâtre Vidy-Lausanne. Dans cette pièce, il arrive que les personnages, pour passer d'un espace situé en bas de la scène à un espace situé en hauteur, emprunte un escalier situé derrière les feuilles de décor.

propre à tous qui n'implique pas obligatoirement la sensation de fiction, mais fait écho à l'idée d'un « déjà-vu ».

Dans *Les Damnés*⁸⁶, mise en scène d'Ivo Van Hove, la baronne Sophie von Essenbeck interprétée par Elsa Lepoivre se retrouve à courir et crier dans les couloirs de la Comédie-Française, retransmis en direct au spectateur par le biais de l'écran sur scène. Alors que l'histoire de la pièce se passe en Allemagne en février 1933, et traite de l'avènement du nazisme et de la relation qu'entretiennent de riches industriels vis-à-vis du régime, le lieu *Comédie-Française* du XXI^{ème} siècle se retrouve projeté sur l'écran, et donc sur scène. Sur l'écran, nous voyons la baronne courir dans ce lieu, ce personnage issu des années 30 s'incruster soudainement dans l'espace et la temporalité du spectateur. Avec elle, c'est toute l'histoire commune du nazisme qui resurgit dans le temps présent. Ici, il s'agit d'une volonté de la part d'Ivo van Hove de mettre en garde le spectateur sur ce qui l'entoure au quotidien, en amenant de tragiques faits historiques horribles traités fictivement sur scène dans un espace et un temps qui appartient au spectateur, créant ainsi un anachronisme. Dans une interview pour *Entrée Libre*, émission de France 5, Ivo van Hove évoque ce parallèle volontaire.

« Dans notre temps, un temps qui devient de plus en plus « extrême droite », dans le monde, pas seulement la France mais aussi l'Europe et l'Amérique, le populisme devient de plus en plus puissant. Je crois que l'on vit dans un temps très dangereux. La comparaison avec le temps du nazisme n'est pas loin. Il faut que l'on réfléchisse sur ça. »
- Ivo van Hove, dans l'émission *Entrée Libre*, France 5, 10 octobre 2016⁸⁷

⁸⁶ VAN HOVE Ivo, *Les Damnés*, 2016, production Comédie-Française

⁸⁷ L'émission, sous le titre « « *Les Damnés* » enflamment la Comédie-Française » est consultable sur Youtube à l'adresse suivante : <https://youtu.be/eJAXb8nZ2PA>



Figure 18 : Capture d'écran de l'émission ""Les Damnés" enflamment la Comédie-Française, Entrée Libre, France 5, 10 octobre 2016.

A la fin de la pièce, le metteur en scène semble d'ailleurs questionner les spectateurs en filmant les acteurs présents sur scène avec le public en profondeur, soudainement éclairé. Sur l'écran, les spectateurs se voient représentés faisant face aux personnages fascistes, comme une interpellation de la part du metteur en scène. Et vous, que faites-vous au quotidien face à ce type de personnage, restez-vous assis à regarder ? Le spectateur, qui avait une posture alors jusque-là de l'ordre de la *présence*, devient image et donc devient *représenté*. De ce fait, il se charge d'une signification qui jusque-là n'était pas explicite. L'écran devient ici miroir, un miroir qui produit une mise en abyme du théâtre, qui met le spectateur face à sa propre action, où plutôt sa propre inaction. La mise en abyme ramène le théâtre à sa définition première, celle de la représentation pour donner à voir une réalité. Pour mettre en exergue ce qui entoure au quotidien le spectateur, lui permettre de prendre ce recul nécessaire à travers la fiction.

Troisième degré : relier la scène au monde extérieur au théâtre

Alors que l'espace scénique des *Damnés*, bien que débordant de la scène proposée frontalement au spectateur, se cantonnait tout de même à l'enceinte du théâtre, d'autres pièces étendent encore davantage l'espace fictionnel en mélangeant le réel entourant le théâtre avec leurs personnages. En représentant à travers la vidéo un personnage qui en temps réel sort de l'enceinte du théâtre lors de la pièce, le metteur en scène mélange deux

temporalités distinctes. Celle de la pièce, avec tout l'univers construit autour que le spectateur accepte par convenance, et celle du monde qu'il pensait avoir laissé de côté le temps de la pièce.

L'intérêt de ce dispositif peut être étudié à travers deux prismes différents mais concomitants. D'un côté, il est question de convoquer le réel sur scène en le ramenant frontalement à la vue du spectateur à travers l'écran. Alors, l'espace fonctionnel devient espace fictionnel à travers le fait d'être représenté dans le théâtre. D'un autre côté, la sortie d'un personnage de l'ordre de la fiction et de la représentation dans l'espace fonctionnel amène les codes du théâtre dans le présent du spectateur, *fictionnalisant* les espaces qu'il a connu et traversé, qui était jusqu'alors de l'ordre de la fonction. Dans les deux sens, cela laisse une fenêtre par laquelle le hasard peut s'immiscer et influencer la pièce, rendant unique chaque représentation de la pièce, et en cela questionner la frontière entre fiction et réalité.

En 1978, le SQUAT Theatre crée *Andy Warhol's last love*⁸⁸. Chris Salter dans *Entangled: Technology and the Transformation of Performance*⁸⁹ (2010) y décrypte un dispositif qui entretient déjà ce rapport entre la scène et le monde réel. L'architecture atypique du théâtre permet aux passants de la rue d'avoir un accès visuel à la scène à travers une vitrine. Devant cette vitrine se trouvait alors, pour cette pièce, une caméra captant les images des passants observant la pièce. Ces images étaient retransmises en direct sur des télévisions sur la scène pour les spectateurs de la pièce, que l'on pouvait voir à travers des miroirs déformants. Si ici aucun des personnages de la pièce n'est en confrontation direct avec le monde réel et ces spectateurs, on y voit déjà une volonté d'atténuer les limites entre fiction et réel, à l'instar de cette vitrine par laquelle le passant peut voir le spectacle, et s'y retrouver projeté.

Dans le segment *Joueurs de Joueurs, Mao II, Les Noms*⁹⁰, dans une mise en scène vue aux Ateliers Berthier de l'Odéon, deux des acteurs soudain pris d'un désir l'un envers l'autre quittent la scène dans un élan commun, suivi de près par le cadreur qui retransmet leur image en direct sur l'écran présent au-dessus de la scène. Après une traversée des coulisses, nous

⁸⁸ SQUAT Theatre, *Andy Warhol's last love*, 1978.

⁸⁹ SALTER Chris, SELLARS Peter, *Entangled: Technology and the Transformation of Performance*, The MIT Press, 2010, p.132

⁹⁰ GOSSELIN Julien, *Joueurs, Mao II, Les Noms*, production Si vous pouviez lécher mon cœur, créé en 2018 d'après trois œuvres de Don DeLillo : *Joueurs* (1977), *Mao II* (1991), *Les Noms* (1982).

les voyons sortir par une porte de secours du théâtre et courir à l'extérieur, en temps supposé réel, pour rejoindre un entrepôt dans lequel nous les voyons ensuite faire l'amour. Ici, les personnages prennent une liberté, celle de s'émanciper du cadre scénique qu'on leur impose par convention pour aller chercher une autre intimité. Jusqu'à présent le comédien quittait son rôle une fois la scène quittée pour redevenir entité à part entière ; ici, le personnage fait du monde réel son espace de jeu, repoussant les murs de la scène, comme si celle-ci était trop petite pour contenir leur désir, comme un désir d'expansion de la part du metteur en scène que le plateau ne peut assouvir. Cela questionne de nouveau la place du spectateur : alors que les personnages quittent le théâtre pour une nouvelle intimité, ils sont en fait toujours vus. Le rapport entretenu entre le personnage et le spectateur se déplace : il y a désormais un *voyant* et un *vu*, rappelant les principes de surveillance.



Figure 19 : capture d'écran de la vidéo "BAJAZET, EN CONSIDÉRANT LE THÉÂTRE ET LA PESTE", FRANK CASTORF, TEASER, produit par et tourné au Théâtre Vidy – Lausanne. Ajoutée le 15.10.19 sur theatre-contemporain.net, consultée le 03.02.20. Au centre, fumant sa cigarette, le personnage d'Antonin Artaud dans la séquence se jouant à l'extérieur du théâtre. Nous apercevons des voitures au fond de l'image confortant l'anachronisme et le décalage avec les costumes. Il semble ici que la scène a eut lieu de jour à Lausanne, sur laquelle un traitement numérique a été appliquée pour faire croire à la nuit, comme une « nuit américaine » de cinéma. Au théâtre MC93 de Bobigny, la scène était jouée de nuit et éclairée par les lampadaires de la rue.

Dans un autre exemple, Frank Castorf va encore plus loin. Dans *Bajazet*⁹¹, Jeanne Balibar sort en nuisette suivie de la caméra dans la rue devant le théâtre, dans un dispositif scénique présentant également un écran de manière frontale au public. Accompagnée de plusieurs personnages, une scène entière se déroule donc dans la rue de nuit, devant le théâtre, à la vue (et donc à la possibilité d'interaction) des passants. La pièce se soumet ici fortement à l'irruption de l'imprévu lié au temps présent de l'être humain et non celui de l'acteur : elle n'est plus protégée par les murs du théâtre. Cette irruption dans le réel a un double impact : d'un côté, le metteur en scène fictionnalise ce risque encouru par une possibilité d'interférence dans la mise en scène lié à un surgissement potentiel du réel, en s'en servant comme ressort émotionnel pour le spectateur. Mais, comme Ivo van Hove avec *Les Damnés*, il s'agit surtout d'amener Racine et Artaud, les auteurs que Castorf adapte à travers *Bajazet*, dans le monde de tous les jours du spectateur, et ainsi d'une certaine manière de rendre leur œuvre contemporaine. Antonin Artaud à travers son chapitre comparatif entre *le théâtre et la peste* dans son ouvrage *Le théâtre et son double*⁹² (1938), considère que « *le théâtre a alors pour fonction principale de représenter sur la scène le danger qui menace tout homme et toute société ; de détruire l'ordre accoutumé pour faire découvrir le chaos sous-jacent.* »⁹³ Il termine d'ailleurs son essai à ce propos avec les lignes suivantes :

« Et la question qui se pose maintenant est de savoir si dans ce monde qui glisse, qui se suicide sans s'en apercevoir, il se trouvera un noyau d'hommes capables d'imposer cette notion supérieure du théâtre, qui nous rendra à tous l'équivalent naturel et magique des dogmes auxquels nous ne croyons plus. » - Antonin Artaud, *Le théâtre et son double*, 1938, Gallimard, Paris, p.33-34⁹⁴

⁹¹ CASTORF Frank, *Bajazet*, Production Théâtre Vidy-Lausanne, MC93 - Maison de la Culture de Seine St-Denis, 2019 d'après *Bajazet* de Jean RACINE (1672) et *Le théâtre et la peste*, chapitre de *Le théâtre et son double* d'Antonin ARTAUD (1938).

⁹² ARTAUD Antonin, *Le théâtre et la peste* est un chapitre de l'essai *Le théâtre et son double*, 1938, Paris, Gallimard, 160 p.

⁹³ Propos issu de l'explication de texte de l'enseignant Johann Trumel. *Antonin Artaud et le théâtre de la cruauté*, consulté le 03.02.20 sur <http://jtrumel-coursfrancais.ent-lfval.net/brouillon/epreuve-orale/sequence-5---theatre-et-revolte/lecture-complementaire---partie-entretien-de-l-epreuve-orale/lecture-complementaire-8--antonin-artaud-et-le-theatre-de-la-cruaute>

⁹⁴ Le texte *Le Théâtre et son Double* est consultable en intégralité sur le site Wikisource, à l'adresse suivante : https://fr.wikisource.org/wiki/Le_th%C3%A9%C3%A2tre_et_son_double/Texte_entier

Le Théâtre et son double semble donc avoir pour ambition d'amener le spectateur à se questionner sur ses désirs, ses pulsions ainsi que sur la société qui l'entoure. En ramenant les personnages issus de cette adaptation (dont un personnage étant Antonin Artaud lui-même) dans le monde réel et actuel du spectateur, en les faisant sortir du théâtre en tant que lieu, et donc en rendant théâtre l'environnement alentour, Frank Castorf relie les propos tenus par l'auteur à la société contemporaine. De cette manière, il réactualise le texte de 1938, en le faisant intervenir dans un environnement temporellement situé en 2019. Il s'agit en quelque sorte de dire que le théâtre se doit toujours aujourd'hui de conserver le rôle que lui avait donné Antonin Artaud.

La vidéo directe permet donc aux metteurs en scène de jouer avec de nouvelles configurations de l'espace scénique et avec la représentation de celui-ci, ainsi qu'avec la démarcation entre l'univers fictionnel et l'univers fonctionnel. Nous allons voir dans le chapitre suivant qu'en plus de brouiller les frontières spatiales du théâtre et les habitudes du spectateur par rapport à celles-ci, la vidéo directe peut aussi être vue et utilisée comme brèche temporelle, comme outil d'expression dramaturgique par rapport à la représentation du temps.

Chapitre 2 : La vidéo directe comme jeu temporel

On considère comme *directe* la vidéo qui donne au spectateur la sensation d'une synchronicité et d'une fidélité temporelle entre la retransmission de l'image captée sur le plateau et l'action captée. À l'arrivée du dispositif sur la scène, le spectateur s'en assure vraisemblablement par de multiples allers-retours visuels entre l'écran et la scène, constatant alors que ce qu'il s'y passe est concomitant c'est-à-dire qu'il y a vraisemblance dans l'effet de simultanéité. Assez vite il semble alors l'accepter comme code de la pièce tel un nouveau contrat entre le metteur en scène et le spectateur : ce qu'il voit à travers la vidéo projection semble bien être une retransmission directe de ce qu'il se passe sur la scène. Une confiance s'instaure alors chez le spectateur vis-à-vis du dispositif, et celui-ci baisse sa garde. Cependant, cet aspect du *direct* demeure une supposition pour celui qui le voit.

En vérité, l'instant présent est impossible à retransmettre en direct. Le seul direct auquel nous sommes réellement confrontés est celui qui se déroule sous nos yeux, *immédiatement et sans intermédiaire*⁹⁵. Le chemin de l'action à sa projection via caméra, ordinateur et vidéoprojecteur, nécessite *de facto* un délai. Pour ceux qui s'appliquent à donner au spectateur une sensation de direct, la latence générée par toutes ces étapes devient un combat technique. Selon Claire Roygnan et Christophe Gaultier, membres du collectif MxM⁹⁶, chaque élément de cette chaîne provoque une ou deux images de retard. En tournant à 50 images par seconde, le décalage entre l'action et sa retransmission n'est plus que de 160 millisecondes. S'il est très dur de se rendre compte visuellement de ce décalage, c'est le son qui vient trahir cette latence : si le son est direct sur le plateau, lui ne subit pas cette latence et provoque un effet de désynchronisation entre le son (direct du plateau, sans captation) et la retransmission vidéo. Lorsque le son est également capté par un dispositif de

⁹⁵ Selon le Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, DIRECT, ECTE, adj. Et subst. *Qui se fait sans intermédiaire, immédiat*. Mais également, une autre définition qui nous intéresse pour la suite : *Qui va droit au but; sans déguisement* ou encore : *Diffusion immédiate au fur et à mesure des prises de son ou de vues*.

⁹⁶ Le Collectif MxM correspond à toute la compagnie travaillant sur les mises en scène de Cyril Teste, dont plusieurs évoqués dans ce mémoire, telles que *Festen* (2017) et *Opening Night* (2019). Ils sont réputés pour travailler autour de la notion de « *performance filmique* » qu'ils appliquent à leurs mises en scène. Écrit tel un dogme, quelques règles mises en place par cette compagnie sont disponibles en annexe.

retransmission, il est alors plus simple de synchroniser de nouveau le son et l'image, en lui appliquant un délai correspondant à la latence de la vidéo.⁹⁷

En résumé, pour instaurer ce nouveau contrat avec le spectateur, ce qui compte c'est **l'impression de direct**. Il s'agit de rendre le direct vraisemblable, donc que le délai soit réduit pour être accepté par le spectateur, qui même s'il arrive à le déceler, finit par accepter le *concept du direct* tel qu'il le connaît : une retransmission à laquelle il peut accorder une confiance concernant la fidélité de ce qui lui est retransmis. C'est d'ailleurs cette définition du direct à laquelle nous sommes habitués ; à la télévision, le direct a toujours servi de certificat d'authenticité à ce qui est montré au téléspectateur. Il est courant d'entendre parler *d'aléas du direct* : en s'y soumettant, la télévision prend un risque en ne contrôlant pas ce qui est montré au téléspectateur, mais garantit la confiance en son authenticité. Cependant, ce léger temps de latence, même s'il est acceptable par le spectateur pour qu'il considère voir l'image *en direct*, produit tout de même un effet, qui est au centre du travail de mise en scène de Julien Gosselin.

« Certains disent que la vidéo crée au théâtre du détails, du présent supplémentaire, moi je pense que c'est l'inverse de tout ça. Je pense que la vidéo crée de la mort. (...) Au cinéma, on sait que la fixation sur pellicule est faite auparavant, mais là au théâtre le présent est quelques millièmes de secondes auparavant. Mais je crois que ça crée, en tout cas dans l'utilisation que j'en ai, immédiatement du passé. C'est quelque chose qui nie l'aspect présent du spectacle, ou en tout cas qui le pervertit. Et donc dès que je vois une caméra sur scène, je n'ai jamais l'idée que l'on va créer davantage de vie. Justement c'est un rapport d'annulation, c'est un rapport de recul » - Julien Gosselin⁹⁸.

Julien Gosselin, à travers le fait de passer par l'image, instaure ce très léger mais suffisant *décalage* entre ce que nous voyons et le temps où il s'est réellement produit. Ce qui est sur

⁹⁷ D'après des propos recueillis par nous-même le 23 mai 2019 auprès de Christophe GAULTIER, cadreur, et Claire ROYGNAN, régisseuse vidéo. Propos soutenus par la suite par Jean-François DOMINGUES, régisseur son et vidéo de *Toute Nue*, mise en scène par Emilie-Anna MAILLET. Une fois toute la chaîne technique mise en place, ils calculent la latence puis applique le délai correspondant au son, pour que celui-ci soit synchronisé avec l'image projetée, et non plus avec l'image captée.

⁹⁸ Propos issus d'un entretien réalisé par nous-même datant du 20.02.2020 avec le metteur en scène Julien GOSSELIN à propos de son travail, et plus particulièrement de sa pièce *Joueurs, Mao II, Les Noms* (2019).

l'écran n'est et ne sera jamais le présent, n'est et ne sera jamais le réel. Et si ce passé est un passé quasi-immédiat, la brèche est suffisante pour que le spectre s'immisce. Cette idée est d'ailleurs très présente dans l'œuvre de Jacques Derrida.

« Notre présent intuitif, phénoménologique, est le présent vivant. Il semble immédiat, actuel. S'il est montré à la télévision, il fait croire que ce que nous voyons en direct (l'image télévisuelle) ou en temps réel est identique à la chose reproduite. Mais ce n'est qu'une allégation. Ce qui est vu en direct a été fabriqué, construit. Ce qui semble présent, ce qui se réinscrit dans son immédiateté, est déjà mort. L'image ou l'archive survit. Elle n'est qu'un enregistrement, un spectre. C'est une image d'image, une image revenante. » - Jacques DERRIDA dans *Échographies de la télévision, entretiens filmés avec B. Stiegler*⁹⁹

Pour Jacques Derrida, au-delà de l'aspect direct de l'image, ou du fait qu'elle prétende l'être, l'image possède une composante spectrale majeure qui lui est intrinsèque. De par son caractère et son mode de fabrication, elle est un reflet du passé, mais elle simule un présent, celui du récit. « *L'image virtuelle est celle qui dit en même temps : "Je suis vivante" et "je suis morte". D'un côté nous savons que ce n'est qu'une reproduction, une trace d'une chose disparue. Mais d'un autre côté cette trace se présente comme vivante et peut être utilisée, manipulée, en fonction d'enjeux d'aujourd'hui. Tel est l'enjeu politique du virtuel, et aussi sa dangerosité.* »¹⁰⁰

Ainsi l'image possède cette double dimension : elle incarne un présent déjà révolu et représente un temps déjà passé. La vidéo directe porte en elle cette mort imminente, elle est projection de l'éphémère, de cette sorte d'insaisissable qui fait d'elle quelque chose de complexe. Elle se vante d'être du direct, mais elle ne peut rattraper le temps présent, irréprésentable par son caractère, son instantanéité. L'instant présent est irréprésentable parce que simultanément disparu quand il apparaît. Et ainsi, le réel semble insaisissable, comme si nous ne pouvions en capter que des traces, des bribes ou des illusions.

⁹⁹ DERRIDA Jacques, *"Echographies de la télévision, entretiens filmés av. B. Stiegler"*, Éditions Galilée-INA, 1996, p61

¹⁰⁰ DERRIDA Jacques, *"Le cinéma et ses fantômes (interview dans les Cahiers du cinéma, avril 2001)"*, Éditions Les Cahiers du Cinéma, avril 2001, p84

De l'intérêt de cette nouvelle convention : jouer la fracture

Une fois ce nouveau contrat de croyance instauré entre le dispositif filmique et le spectateur, faisant de l'écran un miroir déformant du temps présent, il devient alors intéressant d'envisager une perturbation dans cet accord tacite. Comme toute convention artistique, la surprise du spectateur se niche dans la perturbation de celle-ci. Et si cette interface qu'est l'écran, support de la vidéo directe, n'était plus envisagée comme miroir fidèle d'une temporalité mais comme une brèche temporelle vers le temps présent de la fiction ? C'est à ce jeu que s'applique à plusieurs reprises et à travers différentes pièces le metteur en scène Cyril Teste et son collectif MxM.

D'abord, prenons l'exemple de *Festen* (2017), mise en scène adaptée du célèbre film de Thomas Vinterberg¹⁰¹. Le repas de famille convoqué pour les soixante ans de Helge Hansen, le père de famille, va servir de théâtre à d'affreuses révélations familiales quant à la mort de Linda, fille de Helge et sœur de Christian. Ce dernier, lors de sa prise de parole, révélera les conditions du suicide de sa sœur un an plus tôt. Toute la pièce est entièrement captée et retransmise en direct par deux caméras. Un régisseur vidéo assure alors un montage entre ces deux caméras en temps réel. La première heure du spectacle, le spectateur assimile le fait que tout ce qui est capté par le cadreur est retransmis dans une impression de temps réel et de fidélité sur l'écran présent au-dessus de la scène. Tout va en ce sens : le son capté par des micros coïncide avec l'image, les mouvements physiques sur scène correspondent à ceux retransmis à l'écran ; rien ne viendrait jusqu'alors trahir un quelconque subterfuge dans le dispositif. Au fur et à mesure de la mise en place du repas familial, Christian semble de plus en plus préoccupé. Il pense à sa sœur, décédée l'année passée dans des circonstances mettant en cause le patriarcat, Helge.

¹⁰¹ VINTERBERG, Thomas (réalisateur) (1998), *Festen*, Danemark, 106 minutes



Figure 20 : *Festen*, mis en scène par Cyril Teste

Soudain, au bout d'une heure de spectacle apparaît un point de bascule dans le traitement de la vidéo et donc dans la mise en scène. Le cadreur, qui ne retransmet pourtant que le temps présent avec fidélité jusqu'alors, réalise un travelling avant vers un piano devant lequel personne n'est assis. Sauf que, pour la première fois depuis le début de la pièce, l'image retransmise ne correspond pas à la réalité captée : sur la vidéo, pourtant fidèle au mouvement du cadreur et cela au pas près, se trouve Linda, la sœur suicidée, en train de jouer du piano. Son fantôme, qui semble hanter son frère Christian, resurgit alors dans le temps présent. Il ne s'agit pas d'un flash-back, mais bel et bien d'une présence non incarnée physiquement qui rejoint le repas. Une fois ce contrat rompu, Linda réapparaîtra à plusieurs reprises, y compris en présence d'autres acteurs pourtant en train de vivre le repas en temps réel sur scène, comme nous le voyons sur la figure ci-dessous. Cette figure est l'illustration parfaite de la manière dont Cyril Teste se sert de cette convention du temps présent pour faire revenir sur scène un fantôme : si nous décryptons l'image, nous voyons sur le plateau le personnage de Christian tournant le dos au public, la main en l'air dans le vide. Un cadreur cadrant cette action. La chaise à gauche de Christian est laissée pour vide. Et pourtant, sur la retransmission

vidéo, nous avons un plan serré de Linda, attrapant la main laissée en suspens de Christian, que personne ne semble percevoir à l'exception du spectateur.

En 2019, Cyril Teste réutilise ce procédé dans sa mise en scène d'*Opening Night*¹⁰², ici aussi issu d'un célèbre film, celui de John Cassavetes¹⁰³. Dans cette pièce, Myrtle Gordon (interprétée par Isabelle Adjani), célèbre actrice de théâtre, a de plus en plus de mal à revenir sur scène après avoir appris la mort d'une de ses admiratrices (Nancy interprétée par Zoé Adjani) qui souhaitait lui demander un autographe. Petit à petit, son fantôme la hante et Myrtle sombre doucement dans l'alcool. À un moment, alors qu'elle se retrouve sur scène, ivre, avec le cadreur, elle se met à danser avec lui qui la filme en direct. Mais elle met des coups dans la caméra, qui valse et en nous montrant le reste de la scène, fait apparaître le fantôme de Nancy. Ici aussi, Nancy est présente à l'écran, mais pas sur scène. Puis avec le brio technique du cadreur, la caméra revient sur Myrtle qui danse de nouveau en direct, sans que le passage entre la vidéo pré-filmée et le retour au direct ne soient perceptibles¹⁰⁴. Et cela à plusieurs reprises. Un des mouvements de caméra fait même apparaître le fantôme parmi le public, jouant ici aussi, comme vu précédemment, avec le contrat instauré entre le spectateur et la pièce, et questionnant ici aussi la position du spectateur.

Pour les cadreur, l'exercice demande de la rigueur : il s'agit de simuler un cadrage en temps réel alors que la vidéo est préenregistrée. Souvent filmée en amont par le cadreur lui-même, il doit ré-effectuer exactement le même mouvement que lors du tournage préalable de cette séquence, pour que ses mouvements correspondent aux mouvements de caméra de la vidéo préfilmée. Les cadreur parlent alors d'un *effet de ghost*¹⁰⁵ : dans les jeux-vidéo de course de voiture, la course précédente est figurée par un fantôme de la voiture en transparence qu'il

¹⁰² TESTE Cyril, *Opening Night*, 2019, Production du Collectif MxM avec Le Quai, CDN Angers-Pays de la Loire, d'après le film éponyme de John Cassavetes (1977)

¹⁰³ CASSAVETES John (réalisateur) (1977), *Opening Night*, États-Unis, Faces Distribution Corporation, 144 minutes

¹⁰⁴ Selon les techniciens interrogés cités dans la note (NUMERO), la régisseuse vidéo faisait un *montage* en temps réel entre le flux vidéo direct issu de la caméra et les vidéos de Nancy qui avaient été pré-filmées au préalable. Pour que la coupe ne soit pas visible, celle-ci était réalisée au moment où Myrtle donnait un coup dans la caméra, et donc au moment où la paume de sa main venait obstruer le cadre. Pour le retour au direct, elle était effectuée lors du mouvement panoramique filé, réalisé très rapidement par le cadreur, qui rendait le cadre abstrait pendant quelques secondes, dans laquelle une coupe pouvait se glisser.

¹⁰⁵ D'après des propos recueillis par nous-même le 23 mai 2019 auprès de Christophe GAULTIER, cadreur, et Claire ROYGNAN, régisseuse vidéo, tous les deux membres du collectif MxM, et ayant travaillé sur les spectacles *Festen* (2017) et *Opening Night* (2019) mis en scène par Cyril Teste.

faut réussir à devancer pour battre le record. Dans cette métaphore, le travail du cadreur sur le plateau est alors de réussir à réaliser exactement la même course que le fantôme : de synchroniser son mouvement avec le mouvement réalisé précédemment, lors du tournage.

Au-delà de l'aspect performatif des cadreurs, cette rigueur exprime la volonté du metteur en scène de *faire croire* au spectateur à un temps présent malgré l'artifice. De maintenir cette impression d'authenticité de sorte à crédibiliser la présence d'un fantôme, d'un esprit, à rendre possible la présence surnaturelle de Linda ou de Nancy. Cela résonne avec l'image que nous avons d'un fantôme : il n'a pas de présence physique (ici, Linda et Nancy ne sont pas incarnées sur le plateau), mais sa présence est de l'ordre du surnaturel, de la sensation, de l'immatériel. Christian ressent sa présence et le spectateur aussi, mais celle-ci passe par un autre biais que celle de la dimension physique : elle est présente à la vidéo, qui s'applique coûte que coûte à être fidèle et authentique à ce qu'il se passe sur le plateau, malgré une différence qui induit forcément un artifice. Mais **l'impression de direct** l'emporte, et même si ce qui est projeté sur l'écran n'en est pas, le spectateur accepte le subterfuge. En acceptant de considérer comme *directe* une retransmission qui manifestement ne l'est pas, il accepte alors de bonne foi d'être trompé. Dans les mises en scène de Cyril Teste, en actant comme relevant du temps présent ce qui continue de se produire sur l'écran tant que les mouvements des cadreurs correspondent aux mouvements de la vidéo, le spectateur accepte l'ouverture d'une brèche dans le temps présent. C'est à travers cette brèche que les fantômes de Linda et Nancy, appartenant au passé ou à un présent parallèle, s'immiscent pour venir habiter de manière surnaturelle les personnages présents physiquement sur scène. La vidéo directe permet alors ainsi d'incarner une sorte d'immatérialité, et de rentrer dans une forme d'espace mental du personnage.

Dans *Ghost Dance*¹⁰⁶, un film de Ken McMullen réalisé en 1983, Jacques Derrida qui joue son propre rôle parle du cinéma comme *d'un art permettant de laisser revenir les fantômes*¹⁰⁷, qu'il nommera « fantomachie », puis plus largement explique que « *la technologie moderne*

¹⁰⁶ McMULLEN Ken (réalisateur), *Ghost Dance*, 1983, 100min.

¹⁰⁷ Le passage du film avec Derrida est consultable sur Youtube. « 'The Science of Ghosts' – Derrida in 'Ghost Dance' », consulté le 16.02.2020 via le lien suivant : <https://youtu.be/Onmu3uwqzbl>. Citation à 1min05s

de l'image (...) décuple le pouvoir, le retour des fantômes »¹⁰⁸ au lieu de limiter leur intervention. Il semble ainsi dire que la technologie moderne, au lieu de mettre notre monde et notre pensée sous contrôle, ouvre des brèches virtuelles dans lesquelles les fantômes peuvent intervenir à travers, par exemple, de nouveaux biais de représentation. Et effectivement, plus le développement technique et technologique nous permettra d'aborder l'immatérialité, plus nous serons à même de faire une place à nos fantômes et de trouver un moyen de les laisser s'exprimer. Jacques Derrida explique qu'il veut bien croire aux fantômes s'il s'agit de croire à une influence multiple et constante de personnes rencontrées appartenant au passé de chacun. L'extrait de *Ghost Dance* démarre avec l'interlocutrice de Jacques Derrida lui demandant s'il croit aux fantômes ; après son explication, il lui retourne la question.

- *Et vous, croyez-vous aux fantômes ?*

- *Maintenant oui, absolument.*

¹⁰⁸ Ibid, citation à 4min22.



Figure 21 : *Opening Night*, mis en scène par Cyril Teste (2019). Photographie des répétitions signée Valérie Six. Ici, mélange de vidéo directe et de vidéos préenregistrées en surimpression.

Comme nous le voyons dans la figure ci-dessus, *Opening Night* pousse l'exemple encore plus loin en mélangeant dans la même vidéo projetée plusieurs temporalités. Celle du présent, avec Isabelle Adjani filmée en direct comme le témoigne la présence du cadreur, qui retransmet le visage du personnage en bas à droite de l'écran. Mais également les souvenirs qui resurgissent, à travers les multiples images de Nancy dont Myrtle n'arrive pas à se défaire, qui viennent se superposer à la représentation directe de Myrtle par surimpression. Ces images semblent alors *s'échapper* de la tête de Myrtle. Elles viennent alors éclairer le spectateur sur l'état émotionnel et psychologique dans lequel se trouve le personnage, complètement obnubilée jusqu'à la folie. Par rapport à *Festen*, la vidéo vient ici renforcer la subjectivité du personnage. Elle vient donner des informations de l'ordre de la psychologie de celui-ci au spectateur.

C'est ce que la vidéo directe semble ici pouvoir permettre : à travers la représentation du personnage, montrer une nouvelle facette de celui-ci, une facette différente que celle

exprimée par sa représentation physique. Elle permet de représenter d'une nouvelle manière l'intériorité des personnages : elle vient donner un nouveau support à l'imaginaire, à l'irreprésentable. A travers la vidéo directe, l'immatérialité des sensations trouvent un nouveau moyen de se faire entendre.

Partie 3

**Une tension dramaturgique à travers la
représentation directe : l'impact sur le
personnage et sur le contrat qu'il entretient avec
le spectateur**

Chapitre 1 : La démultiplication des représentations et des points de vue

La retransmission directe de l'image d'un personnage amène à la création d'un nouveau point de vue sur celui-ci. Le spectateur est alors confronté à une présence physique et à une représentation du personnage incarnée par l'acteur, mais il est également confronté à la représentation vidéo de ce personnage. Le spectateur a alors accès à deux points de vue.

Le premier est celui qu'il a depuis sa place de spectateur dans la salle sur la représentation physique du personnage, une représentation passant par un corps vivant, aux dimensions naturelles sur lesquelles les possibilités d'actions de la part du metteur en scène demeurent limitées. Ce point de vue permet au spectateur d'avoir accès à ce que le metteur en scène souhaite lui montrer à travers le personnage lui-même : joue-t-il de face, de dos, proche, lointain, dissimulé ? S'adresse-t-il à un autre personnage ou au spectateur ? Ainsi, le metteur en scène a la main sur ce que le personnage communiquera – ou non – au spectateur, de ce qu'il laisse transparaître physiquement. Il choisit ce que le personnage donne à voir, et à qui.

Le deuxième point de vue est celui que le spectateur a lorsqu'il regarde la représentation vidéo du personnage. Un point de vue déterminé par un positionnement de la caméra vis-à-vis du personnage (et donc qui ne dépend plus de la position du spectateur), mais dépendant également de multiples décisions de mise en scène tels que le choix de la focale utilisée, du cadrage, et donc du rapport d'échelle entre la représentation vidéo du personnage et sa dimension physique. Qui plus est, ce nouveau point de vue sur le personnage en question est issu d'un regard intermédiaire, qui joue un rôle actif dans ce qu'il vient filmer et donc montrer au spectateur : le personnage filmé peut parler à la caméra ou s'en cacher, mais le choix de ce qui est montré au spectateur dépend avant tout de ce nouveau regard intermédiaire.

Si la présence de vidéo directe implique dans de nombreux cas un nouvel acteur sur scène, le cadreur, ce n'est pas une condition *sine qua non* de ce dispositif puisque des caméras fixes ou robotisées peuvent être utilisées. Ce nouveau point de vue vient alors aisément rappeler un dispositif de vidéosurveillance, où des caméras discrètes et pilotées à distance servent *d'œil*

témoin. Ce n'est pas sans rappeler également les dispositifs vidéo mis en place pour certaines émissions de télé-réalité, où les participants sont surveillés dans leurs faits et gestes par des caméras qui couvrent toutes les pièces du lieu partagé, guettant la moindre interaction. A travers cet usage, la vidéo semble alors confronter le spectateur à son voyeurisme. Mais un dispositif discret peut également avoir d'autres fonctions, comme une simple évocation du cinéma, ou servir à créer des effets de magie ou d'onirisme.

La différence principale entre la représentation physique et la représentation vidéo en direct est sûrement que le comédien maîtrise la représentation physique de son personnage, alors qu'il n'a pas la main sur la représentation vidéo, souvent influencée par plusieurs tiers : un potentiel cadreur, mais également le régisseur vidéo, qui peut à travers différents effets modifier le signal vidéo entre sa captation et sa retransmission sur l'écran. Ici ce dispositif vidéo touche alors un nouvel intérêt pour le théâtre : la représentation vidéo du personnage peut enrichir un personnage, le complexifier. La vidéo directe a le pouvoir d'amplifier l'expression d'un personnage en donnant à voir au spectateur un point de vue plus proche que celui qu'il a depuis le public. La vidéo peut mettre l'accent sur des gestes plus fins et plus subtils des personnages, elle a un nouveau pouvoir de focalisation, en utilisant une autre échelle et de nouveaux axes de prise de vue. Une réaction d'un personnage vue depuis le dernier rang de la salle ne sera pas comprise de la même manière que si elle est projetée en gros plan sur l'écran au-dessus de la scène.

La démultiplication des représentations implique également de s'intéresser à leur coprésence. Cohabitent sur scène un corps en chair et en os qui fait partie du spectacle vivant et l'image vidéo qui est un leurre, un présumé de direct. Une image froide (par la teneur de la lumière qui la projette sur l'écran) et pourtant très attractive par sa taille et sa luminosité, vient rivaliser avec l'objet qu'elle représente directement : le comédien, présent en trois dimensions. Le personnage devient alors en quelque sorte victime de ce dédoublement de la représentation, et sa représentation physique sur scène doit alors rivaliser avec cette représentation dématérialisée. Dans *Les Écrans sur la Scène*¹⁰⁹, plusieurs auteurs abordent le sujet, parlant d'une rivalité entre le personnage et son double. Les auteurs évoquent ainsi la

¹⁰⁹ PICON-VALLIN Béatrice (dir.), *Les Écrans sur la scène*, Lausanne, L'Age d'Homme, 1998

manière dont la présence de ce double influe directement la représentation physique sur la scène. Car si la représentation vidéo s'est illustrée bien avant d'être en direct sur les planches, ce dispositif est un des rares où l'objet représenté est directement confronté en temps réel à sa représentation. « *Plus l'image vidéo se fait présente, plus la théâtralité s'affiche et, par conséquent, plus la tension s'accroît entre quelque chose d'extrêmement vivant, d'extrêmement incarné, et la désincarnation que produit l'image. (...) le partage du plateau entre présence physique et téléprésence électronique contraint l'interprète à la plus grande souplesse et à la plus grande extériorité.* » commence Didier Plassard dans le chapitre Dioptrique des corps dans l'espace électronique¹¹⁰.

Le spectateur peut donc désormais avoir accès à plusieurs facettes d'un même personnage, qui sont d'origines et d'intentions différentes. C'est dans la différence et le contraste entre ces différentes facettes que le personnage se complexifie. Comme le dit Mirella Nedelco-Patureau, « *le sens du spectacle, ou sa vérité globale, ne se trouve complètement ni du côté de la scène, ni du côté de l'écran. Il est le résultat de leur confrontation permanente, un vecteur à saisir entre deux réalités qui s'opposent pour mieux se confondre ou se compléter.* »¹¹¹ Que voit-on sur la vidéo qui enrichit le personnage incarné physiquement sur scène ? Quelle est la différence entre ce que le personnage nous montre directement, et ce que nous voyons à travers la caméra du cadreur ? Le contraste entre ces facettes peut alors en dit alors beaucoup sur le personnage et sa complexité : il vient exprimer une partie de son intériorité, vient creuser le personnage au-delà de ce qu'il montre au spectateur par le biais de la représentation physique. Le dispositif permet alors de donner à voir au spectateur de nouvelles strates du personnage, et donc offre à la mise en scène et aux comédiens de nouvelles surfaces subtiles de jeu.

« C'est dans l'entre-deux de la scène et des images que se joue cette nouvelle illusion. Elle surgit de cet interdit entre le vivant de la scène et l'immatérialité des images, cet « entre-dit » entre le « dit » du plateau et le « dit » des écrans, et ne s'appuie que sur la

¹¹⁰ PLASSARD Didier, « Dioptrique des corps dans l'espace électronique », dans PICON-VALLIN Béatrice (dir.), *Les Écrans sur la scène*, Lausanne, L'Age d'Homme, 1998, p.165

¹¹¹ NEDELCO-PATUREAU Mirella, « Technologies nouvelles et magie théâtrale », dans PICON-VALLIN Béatrice (dir.), *Les Écrans sur la scène*, Lausanne, L'Age d'Homme, 1998, p.65

conscience du spectateur, sa capacité à créer du « liant » - comme dirait Roland Barthes -, à combiner l'hétéroclite. » - Sylvie CHALAYE dans *Les écrans sur la scène*, p.113¹¹²

Cet *entre-dit* évoqué par Sylvie Chalaye, qui vient théoriser le lien lui-même entre les deux représentations (physiques et vidéo) résonne avec la théorie de la *différance*¹¹³ de Jacques Derrida. Edwige Perrot résume cette pensée dans sa thèse¹¹⁴.

« Ici, la notion de différé tel que nous l'entendons ne relève pas seulement d'une dimension temporelle mais également d'un détour, d'un écart entre le signe et le signifié (coupure sémiotique), c'est-à-dire d'une différence telle que Derrida l'entend. Celui-ci invite à considérer la « différence » à travers la double étymologie du terme « différer » : latine, au sens d'un détour temporel impliquant une impossible immédiateté mais aussi un devenir, un agir dans le temps ; et grecque, au sens de créer l'écart, créer de l'autre, du différent (impliquant cette fois-ci un détour spatial entre le signe et le réel auquel il renvoie). » - PERROT Edwige, *Les usages de la vidéo en direct chez Ivo van Hove et Guy Cassiers*, p.71-72

L'idée d'une image scénographique transformée en polyptique, évoquée dans la première partie, intervient de nouveau ici dans la compréhension de cet enjeu. « *Entre-dit* », « *différance* » ; il s'agit dans ces deux cas d'avoir sous nos yeux deux représentations différentes d'un même élément, d'un personnage, d'une action, et d'en trouver un nouvel intérêt dans ce qui différencie ces deux représentations, dans le contraste. Comme une perception augmentée du spectateur qui accède à une sorte d'omniscience. Il s'agit de révéler du sens, de produire un effet dans l'écart qui différencie ces deux dimensions d'une même représentation. Nous revenons ici donc au cœur des études intermédiales, qui questionnent « l'entre » médias. Dans ce sens, selon Jean-Marc Larrue, « *Robin Nelson se pose la question de « l'effet intermédial »*. Il se demande ce qu'il se produit lorsque l'utilisateur doit combler les

¹¹² CHALAYE Sylvie, « « La Dispute » de Marivaux sous l'œil de Dominique Pitoiset », dans PICON-VALLIN Béatrice (dir.), *Les Écrans sur la scène*, Lausanne, L'Age d'Homme, 1998, p.113

¹¹³ DERRIDA, Jacques. « La différence ». Tel Quel. Paris : Seuil, 1968.

¹¹⁴ PERROT Edwige, *Les usages de la vidéo en direct chez Ivo van Hove et Guy Cassiers*, 2013, Université de Montréal, p.71-72

écarts existants entre les médias et entre les significations multiples qui lui sont offertes ou qu'il crée de lui-même »¹¹⁵. La question de la vidéo directe résonne donc totalement avec celles de l'intermédialité.

La fidélité de la représentation vidéo n'existe pas

« Le diable, c'est un moyen d'aller vers le réel, surtout dans un moment où le réel n'est plus appréhendable. Mais il y a l'autre facette : est-ce que le réel dans lequel le diable nous demande de nous engouffrer est effectivement le réel ou n'est-ce encore qu'un leurre ? C'est cette problématique-là, à mon avis, que met en jeu cette dramaturgie à base d'écrans vidéo. » - Stéphane Braunschweig¹¹⁶

Certaines mises en scène utilisant ce dispositif, dans une volonté d'*authenticité*, s'appliquent à mettre en place une représentation vidéo du comédien que l'on pourrait considérer comme fidèle ou réaliste. Dans ce sens, elle n'altère en rien la représentation, ne la modifie pas, et rien ne vient modifier le signal vidéo issu de la caméra qui est ensuite projeté sur l'écran. Mais cette non-action sur le caractère de la représentation vidéo est là aussi un présupposé pour le spectateur : il a l'impression que ce qu'il voit sur l'écran correspond exactement à ce qui est capté par la caméra. Pourtant, rien ne garantit l'absence totale de traitement, dont seul le régisseur vidéo, le vidéaste et le metteur en scène détiennent la teneur exacte de cette représentation.

A travers cette volonté de fidélité, il s'agit de créer un nouveau point de vue qui ne se veut pas « interventionniste » dans la représentation du personnage, et donc de minimiser l'aspect métaphorique que peut avoir la représentation vidéo. Mais justement, le fait que cette fidélité ne soit qu'un présupposé pour le spectateur est déjà d'une grande influence sur la vision qu'il a du personnage représenté. La possibilité d'artificialisation ayant été introduite, nous observons sous un autre angle le personnage représenté à l'écran. Qui plus est, la retransmission du réel en est forcément une déformation. C'est un miroir déformant, une interface, par les multiples choix réalisés par la mise en scène sur la manière de représenter

¹¹⁵ LARRUE Jean-Marc, *Théâtre et intermédialité*, 2015, Presses Universitaires du Septentrion, p.19

¹¹⁶ BRAUNSCHWEIG Stéphane, « *L'enfer d'un monde virtuel* », dans *Théâtre/Public*, n°127, p.54

ce personnage. Le fait de filmer en plongée ou en contre-plongée ne provoque pas le même effet chez le spectateur et ne raconte pas la même chose du personnage. Lorsque l'on filme en plongée, la caméra étant au-dessus de l'acteur, son personnage se voit dominé par la personne qui regarde sa représentation. Inversement, la contre plongée place l'objet représenté dans une position de supériorité. Il est courant de voir des superhéros filmés de cette manière, pour les magnifier et leur accorder une plus grande puissance. Au théâtre, la plongée est également utilisée pour montrer ce que fait le personnage sur une table ou par terre (dessiner ou écrire par exemple) donnant accès au plan horizontal, donnant accès à un point de vue compliqué à retranscrire au théâtre.

De même, le choix de la focale est déterminant : elle déforme les perspectives, et donne un point de vue sensiblement différent de l'objet filmé en fonction de sa valeur. Alors qu'une courte focale viendra étirer les profondeurs et déformer les visages (par exemple, le nez sera plus vers l'avant et les oreilles vers l'arrière), une longue focale aplatit les différents plans. La courte focale permet également de montrer un personnage dans son environnement, car l'angle de champ est plus large, là où la longue focale viendra isoler un personnage et permettra de s'en rapprocher en gros plan. Choisir une focale correspond donc déjà à choisir une représentation de la réalité qui sera différente de celle qu'en a le spectateur lorsqu'il l'observe directement. Tous ces choix, inévitables à partir du moment où une caméra est introduite sur scène, sont porteurs de sens et impliquent déjà une inflexion de la vision du personnage par le spectateur dans un sens ou dans l'autre. Comme l'évoque Edwige Perrot dans sa thèse¹¹⁷, ces choix sont d'ores et déjà des « *manières de dramatiser l'évènement filmé, de fabriquer un récit, une mise en intrigue, et ainsi de différer le réel en une réalité narrée et possiblement falsifiée.* »

¹¹⁷ PERROT Edwige, *Les usages de la vidéo en direct chez Ivo van Hove et Guy Cassiers*, 2013, Université de Montréal, p.71



Figure 22 : *Joueurs, Mao II, Les Noms*¹¹⁸, de Julien Gosselin. Photo de Christophe Raynaud de Lage

Julien Gosselin affirme que ce qu'il montre à travers la vidéo « *n'est pas le réel, n'est jamais le réel.* »¹¹⁹ Il considère que la vidéo, même directe, est une forme de « *mort légère* » appliquée au personnage. Il évoque une « *grande mélancolie sur ce qu'est la vie* » à la vue de ces personnages filmés, qui de ce fait appartiennent déjà au passé, sont fixés sur une image. En les ramenant à un cadre, un espace en deux dimensions, contraints dans un espace de signal numérique, on leur ôte une certaine vitalité : celle des corps que le spectateur a en face de lui, celle de la représentation physique. Pour lui, cet effet ne résulte absolument pas d'une intervention sur l'image, mais bien de la nature de l'image en tant que telle et de la manière dont elle est capturée. Il évoque ainsi la manière dont il les filme, expliquant que cet effet mélancolique, qui s'approche d'un rendu fantomatique, vient en grande partie du fait qu'il filme en 25 images par seconde. Alors que de nombreuses équipes vidéo de théâtre filment en 50 images par seconde pour tenter de réduire le délai entre le son et l'image, Julien Gosselin voit dans le 25 i/s la traduction d'un événement passé, là où pour lui une séquence en 50 i/s donne une impression de présent, de live, et fait référence à la télévision plutôt qu'au cinéma. Pour lui, c'est une question de « *rapport au réel* »¹²⁰ : le 25 i/s crée une forme

¹¹⁸ GOSSELIN Julien, *Joueurs, Mao II, Les Noms*, production Si vous pouviez lécher mon cœur, créé en 2018 d'après trois œuvres de Don DeLillo : *Joueurs* (1977), *Mao II* (1991), *Les Noms* (1982).

¹¹⁹ Propos issus d'un entretien du 20.02.2020 avec Julien Gosselin à propos de *Joueurs, Mao II, Les Noms* (2019).

¹²⁰ Ibid

d'irréalité bien plus forte. Concrètement, qu'elle est la différence de rendu, et d'où vient cette impression ? En 50 i/s, les mouvements sont bien plus fluides, ciselés, nets, car le mouvement est échantillonné à une fréquence supérieure. En 25 i/s, le temps d'exposition de chaque image est double, et donc le flou de mouvement est beaucoup plus présent. Une étude japonaise de 2006¹²¹ note que l'œil humain perçoit une amélioration dans le rendu du mouvement pour des images allant jusqu'à 240 i/s, laissant à penser ainsi qu'une image à 25 i/s est bien loin de nos habitudes de vision du mouvement de tous les jours.

À travers cette explication, Julien Gosselin exprime la manière dont il donne à voir les spectres générés par l'image au sens où Jacques Derrida l'entend.¹²² Mais cette impression de *mort légère*¹²³ n'aurait pas lieu chez le spectateur des pièces de Julien Gosselin s'il n'avait pas accès en parallèle à la présence physique du personnage sur scène. S'il s'agit bien sûr également d'une représentation, l'incarnation physique prend tout son sens dans cette cohabitation : elle met en lumière le caractère éphémère, insaisissable et fugace du présent¹²⁴. La vidéo directe au théâtre est alors sûrement un des rares dispositifs permettant à un spectateur d'observer quasi simultanément la fugacité du présent, la vie qui traverse un humain, un personnage, et dans la foulée le spectre de cet instant déjà figé par la vidéo. La mélancolie dont parle Julien Gosselin vient de là : elle n'est pas liée à la seule présence de l'image et du spectre, mais à sa coprésence avec l'objet à l'origine de la représentation sur scène, lui toujours plein de vitalité, faisant ainsi prendre conscience au spectateur que le présent devient instantanément du passé. Cette cohabitation des représentations pousse le spectateur à décaler son regard et à prendre conscience de la vitalité de la représentation physique qu'il a toujours eut devant lui. Il peut paraître plus loin, plus distant, moins accessible, mais possède cette vie qui lui intrinsèque. Une dualité naît donc de cette cohabitation face au spectateur, celle d'une confrontation entre le vivant et le déjà mort,

¹²¹ Kuroki, Y., Nishi, T., Kobayashi, S., Oyaizu, H. and Yoshimura, S. (2006), 3.4: Improvement of Motion Image Quality by High Frame Rate. SID Symposium Digest of Technical Papers, 37: 14-17.

¹²² Cf. les différentes citations de Jacques DERRIDA du chapitre 2 de la partie 2, en particulier issues de l'article « *Le cinéma et ses fantômes (interview dans les Cahiers du cinéma, avril 2001)* », 2001, et de l'ouvrage « *Echographies de la télévision, entretiens filmés av. B. Stiegler* », 1996

¹²³ Le thème de la mort est souvent employé, autant par Jacques Derrida que par Julien Gosselin, pour caractériser l'effet spectral que produit la représentation par l'image d'un personnage.

¹²⁴ Rappelons que pour Jacques Derrida, « *Notre présent intuitif, phénoménologique, est le présent vivant.* » dans DERRIDA Jacques, "Echographies de la télévision, entretiens filmés av. B. Stiegler", Éditions Galilée-INA, 1996, p61

entre l'insaisissable présent et le déjà passé. Comme le conclut Didier Plassard : « *seule la scène, en effet, peut offrir au corps vivant de l'acteur le risque et la chance de traverser ses doubles* »¹²⁵.

Dans *Théâtre et Intermédialité*¹²⁶ dirigé par Jean-Marc Larrue, le chapitre « *L'image-cristal et le spectacle vivant : l'effet de dédoublement du temps produit par les images en temps réel* » rédigé par Sigrid Merx est tout à fait à ce propos. Merx reprend le concept d'image-cristal théorisé par Gilles Deleuze pour le cinéma en l'appliquant au théâtre. En citant Deleuze, et en l'appliquant à la vidéo directe, et en particulier sur cette double représentation de l'acteur, une réelle et une virtuelle, l'auteur en vient à dire que « *Le corps se scinde en image actuelle et en image virtuelle, chacune d'elles allant littéralement dans des directions différentes, « l'une s'élançant vers l'avenir et l'autre tombe dans le passé*¹²⁷ ». ¹²⁸

Julien Gosselin, d'ailleurs, exploite également ce décalage, en expliquant que « *dans les spectacles où il filme énormément il y a souvent un acteur qui finit par parler en dehors de l'image. Et ce n'est pas pour dire « ah enfin le réel advient », parce que c'est tout aussi faux, mais c'est quelque chose qui, à un moment, fait que le rapport à la littérature et au corps n'a plus besoin de la médiation de cette mort légère. Il faut qu'il y ait quelque chose qui advienne vraiment dans le rapport extrêmement pur que seul le théâtre peut amener : un être qui s'adresse à d'autres êtres.* »¹²⁹ Ce que fait Julien Gosselin, c'est habituer le spectateur à un dispositif dans lequel il est loin des corps physiques, des présences vivantes. Pendant la quasi-totalité de la pièce, ce dernier n'a accès que difficilement à la représentation physique, et est invité à traverser l'histoire en suivant la représentation vidéo, bien plus simple d'accès. Il s'habitue alors à l'effet créé et souhaité par Julien Gosselin à travers la vidéo, celle d'un filtre mélancolique, d'un passé immédiat généré par l'interface vidéo. En rompant occasionnellement ce dispositif pour mettre de nouveau en avant la représentation physique,

¹²⁵ PLASSARD Didier, « *Dipotrique des corps dans l'espace électronique* », dans PICON-VALLIN Béatrice (dir.), *Les Écrans sur la scène*, Lausanne, L'Age d'Homme, 1998, p.170

¹²⁶ LARRUE Jean-Marc, *Théâtre et Intermédialité*, Presses Universitaires du Septentrion, 2015

¹²⁷ Citation dans l'article de Sigrid Merx (référence suivante) issue de DELEUZE Gilles, *Cinéma 2. L'image-temps*, coll. « Critique », Paris, Éditions de Minuit, 1985, p.108

¹²⁸ MERX Sigrid, « *L'image-cristal et le spectacle vivant* », dans LARRUE Jean-Marc, *Théâtre et Intermédialité*, Presses Universitaires du Septentrion, 2015, p.225

¹²⁹ Propos de Julien Gosselin issus de notre entretien.

il lui confère un caractère exceptionnel que le spectateur de théâtre n'a pas l'habitude de remarquer. En rendant rare et originale la présence exclusive et singulière du corps vivant sur la scène, il met en avant ses attributs. Le spectateur est soudainement confronté à la vie qui traverse l'autre être présent en face de lui, au fait qu'il s'exprime directement au public sans interface. Comme un surgissement soudain dans la réalité du spectateur, puisqu'ils partagent désormais le même temps, le même présent, la même immédiateté, et que plus rien ne se dresse entre le personnage et le spectateur. La "sensibilité spatiale" est très importante pour ressentir le fait que l'on partage une même temporalité : le spectateur est alors confronté à la perception de la profondeur de l'environnement qui les relie, l'écart qui se mesure à l'échelle des corps, et qui n'est plus trompé par une modification du rapport d'échelle liée à la vidéo.

Une représentation transformée pour renforcer l'expressivité

La représentation vidéo instaure d'ores et déjà une possibilité de *transformabilité* de la représentation qui est porteuse de sens. En effet, la vidéo directe ne garantit pas qu'il ne s'agît que d'une reproduction de l'action sur scène : cette reproduction peut être modifiée, altérée, transformée numériquement avant qu'elle soit de nouveau projetée sur l'écran. Certains metteurs en scène usent de cette possibilité de transformabilité à différents degrés. Parfois subtilement, de manière à ce que le spectateur ne le remarque pas ou peu, et parfois de manière marquée et remarquable, poussant la représentation vidéo dans le domaine de la métaphore expressive.

« Si Walter Benjamin a pu théoriser le statut de « l'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique », il faudrait enfin réfléchir au statut que lui confère l'ère actuelle de la « transformabilité technologique ». Non seulement ce concept affecte la diffusion – multiplicité des moyens de reproduction sur des supports différents, possibilité de modifier, de déformer l'œuvre, de la « truquer », sans que cela soit apparent -, mais il implique aussi des modifications au niveau des modes de création et de perception. (...) 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 ». » - Les Écrans sur la scène, Béatrice Picon-Vallin, p.24¹³⁰

Comme le dit ci-dessus Béatrice Picon-Vallin dans l'article introductif de son ouvrage, ce qu'elle nomme *le principe de transformabilité* qui vient compléter le principe de la *reproductibilité*, devient un enjeu clé de la vidéo directe à travers la transformation de la représentation vidéo. En la transformant, en la modifiant, c'est-à-dire en effectuant une action sur l'image entre le moment où elle est captée et le moment où elle est projetée sur l'écran, elle crée un *effet d'artifice*¹³¹ propre à l'altération du médium. Loin d'être employé de manière péjorative, cette modification de la représentation vidéo peut être plus ou moins discrète. Il peut s'agir d'un simple étalonnage colorimétrique visant à renforcer une ambiance visuelle, et donc impliquer un ressenti chez le spectateur dans un sens ou un autre, à travers un jeu de contraste, de densité, de couleurs. Il peut aussi s'agir d'effets bien plus altérants, impliquant une nouvelle forme d'expressivité à l'image.

Attardons-nous sur un cas particulier. Dans *Les Damnés* d'Ivo van Hove¹³², plusieurs traitements sont appliqués à l'image à différents moments de la pièce. Un des plus remarquables dans ce sens sert à la métaphore de la mort d'un des personnages. En effet, pour figurer le décès de la baronne Sophie von Essenbeck, Martin von Essenbeck la recouvre de goudron puis de plumes, un moyen de torture remontant au moins à l'époque des Croisades¹³³. Le cadreur filme la scène retransmise en direct sur l'écran situé au lointain. Mais un puissant traitement est appliqué entre la prise de vue et la retransmission : l'image projetée n'est composée que de deux couleurs, le noir et le blanc, qui semblent en plus de

¹³⁰ PICON-VALLIN Béatrice, « Hybridation spatiale, registres de présence » dans *Les Écrans sur la Scène*, PICON-VALLIN Béatrice (dir.), Lausanne, L'Age d'Homme, 1998, p.24

¹³¹ Selon le Larousse, artifice (n.m) : Moyen habile visant à cacher la vérité, à tromper sur la réalité.

¹³² VAN HOVE Ivo, *Les Damnés*, 2016, production Comédie-Française

¹³³ Puniton du goudron et des plumes, dans *Wikipédia*, article consulté le 16.02.2020 à l'adresse https://fr.wikipedia.org/wiki/Puniton_du_goudron_et_des_plumes

cela subir un effet *néгатif*¹³⁴. Le noir du goudron est alors restitué dans un blanc total, et le blanc des plumes dans un noir total. Chaque valeur de couleur est assignée à l'une des deux valeurs du noir ou du blanc. Le cumul de ces deux effets produit alors un tableau qui s'approche d'une forme d'abstraction, accentuant davantage la violence de l'action menée sur le plateau, la rendant plus terrible encore. Si la représentation sur scène semble déjà violente, sa représentation à l'image décuple cette violence, figurant bel et bien l'image de la mort, dans une sorte de hachis de noir et de blanc, où il est dur de reconnaître la moindre forme. L'image, à travers son traitement, dresse un tableau torturé de la scène, venant ainsi dicter au spectateur l'horreur de ce qui est en train de se jouer sur scène et des sentiments qui y sont associés. Dans ce sens, ces traitements semblent avoir pour volonté d'augmenter la violence ressentie par le spectateur, en différenciant énormément les deux représentations. D'un côté, sur scène, elle est recouverte de goudron et de plumes ; de l'autre, sur l'écran, elle n'est même plus reconnaissable, perdant ainsi toute son humanité, toute sa vie. Si l'image vidéo est déjà considérée pour certains comme fantomatique, spectrale, de par ses caractéristiques (deux dimensions, lumière froide), ici l'effet n'en est que décuplé. Le personnage n'est plus qu'un amas de pixels noirs ou blancs, une saturation de contraste qui n'exprime plus qu'un déchirement, mais qui ne représente plus du tout l'humain et la vie présente dans le personnage. Et de fait, ce procédé signe la mort du personnage de la baronne Sophie von Essenbeck, que l'on ne reconnaît même plus, qui se retrouve alors totalement effacée dans l'image. Image pourtant belle et bien issue d'une captation en directe de la baronne sur scène...

¹³⁴ L'effet négatif, en vidéo, inverse les couleurs de l'image. Le noir devient blanc, le blanc devient noir. Plus en détails, la valeur de luminosité des trois couches rouge, verte et bleue sont converties en leur valeur inversée. Sur une échelle de 0 à 255, le 10 devient 245.



Figure 23 : *Les Damnés*, mis en scène par Ivo van Hove. Au premier plan, le cadreur filmant l'action en direct et l'écran, créant un effet de larsen vidéo (voire juste en dessous), au deuxième plan, l'action physique sur scène du recouvrement de plumes et de goudron, et au troisième plan, la représentation projetée à l'écran après traitement numérique : application d'un effet noir et blanc et négatif.

Ce que nous montre également cette figure illustrant la mort de la baronne, c'est l'utilisation de ce que l'on appelle le *larsen vidéo*. Cet effet se caractérise par une démultiplication dans la profondeur de la représentation par l'image du personnage. Comme le larsen audio, il s'agit d'une forme de boucle qui s'opère entre ce que la caméra filme et la retransmission de cette captation. Ce phénomène se produit lorsque la caméra *filme un écran affichant ce qu'elle filme*¹³⁵ en direct : la projection qui suit est alors une représentation de l'actuelle représentation, et ainsi de suite... Créant alors cette démultiplication du personnage tendant vers l'infini comme nous le voyons ci-dessus et ci-dessous. En fonction de son axe de prise de vue, le cadreur peut augmenter ou diminuer le nombre de ces images.

¹³⁵ Larsen, dans *Wikitionary*, entre autres : (Audiovisuel) Rendu obtenu sur un dispositif de diffusion vidéo monté en boucle fermée avec un dispositif de captation (eg. une caméra vidéo filme un écran affichant ce qu'elle filme). Consulté le 16.02.2020 sur <https://fr.wiktionary.org/wiki/Larsen>

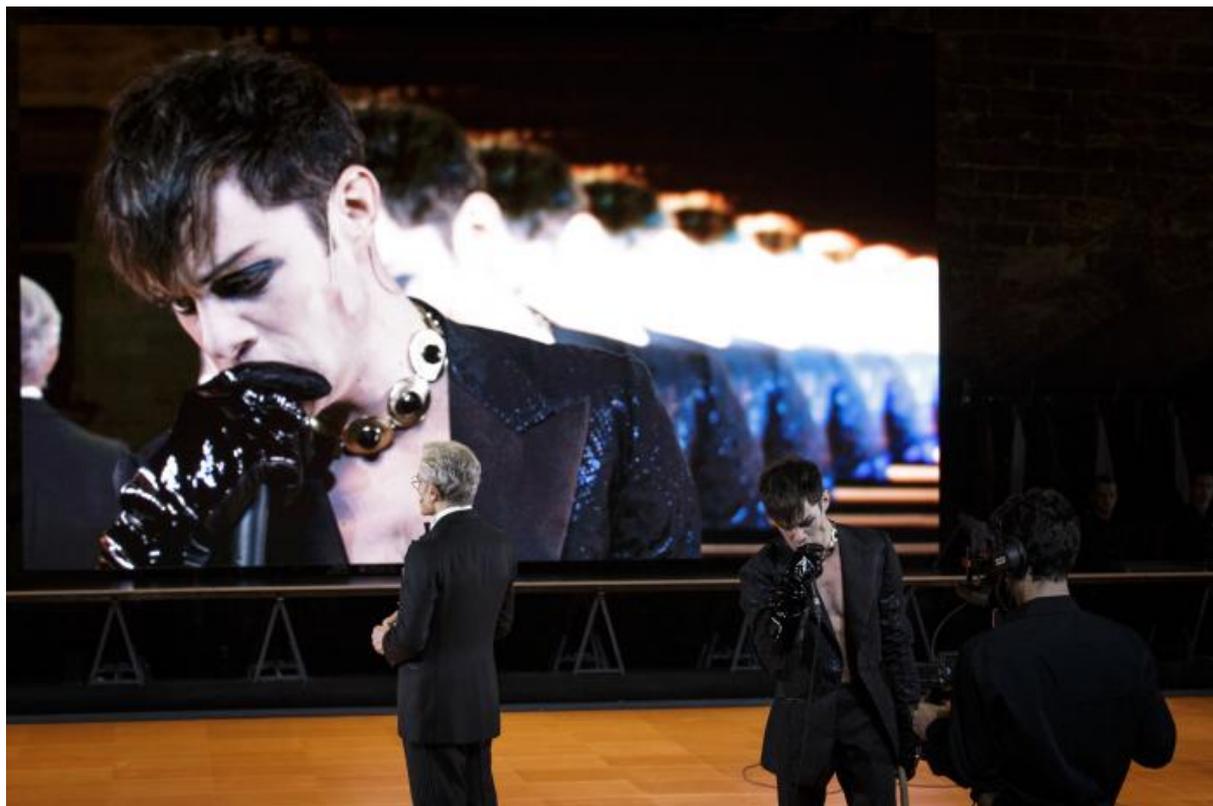


Figure 24 : *Les Damnés*, mis en scène par Ivo van Hove. Photographie de Christophe Raynaud de Lage. Au premier plan, nous voyons ici aussi le cadreur filmant le personnage en direct, mais filmant également sa représentation projetée sur l'écran derrière lui.

L'effet de larsen vidéo est, lui aussi, porteur d'une certaine expressivité. Si la création d'une représentation vidéo du personnage donne à voir au spectateur une nouvelle facette de celui-ci, le larsen vidéo démultiplie infiniment le nombre de représentations du personnage tout en les concentrant au sein d'un même support, ici l'écran. Mais ces facettes ne diffèrent pas l'une de l'autre : elles sont condensées au même endroit, et sont de même nature. C'est la démultiplication en tant que telle qui est porteuse de sens. Comme une galerie de miroirs, elle vient créer une infinité de reflets qui finissent par se perdre via des compressions vidéo qui s'accumulent au fur et à mesure du larsen¹³⁶. Chaque représentation dans la profondeur de l'image n'est autre qu'une représentation de la précédente avec une compression supplémentaire. Ici aussi le procédé exprime une forme de violence : le moindre mouvement, que ce soit du personnage filmé ou de la caméra, vient provoquer un mouvement dans toute

¹³⁶ Pour réduire le poids des fichiers de sorte à pouvoir les transférer rapidement de la caméra au vidéo projecteur, la vidéo est « compressée » à un degré variable, et selon diverses méthodes. Le fichier est alors plus léger, mais d'une qualité inférieure, il perd en détails, en richesse, la finesse des couleurs étant plus ou moins ramenée à une palette réduite de couleurs.

l'image et à travers les nombreuses représentations. L'effet de larsen amplifie donc les mouvements, et les sensations, mais il déshumanise aussi le personnage représenté en le noyant dans toutes ses images, instaurant une forme de distance entre le spectateur et ce personnage. On ne le reconnaît plus sur l'écran, on le perd dans l'image à travers une forme de saturation, renforçant ainsi le contraste avec la version unique, physique et incarnée du personnage à laquelle nous avons accès sur la scène. Mais en même temps, le larsen vidéo amplifie sa situation et son état émotionnel : lorsqu'il crie, qu'il pleure ou quoi que ce soit, c'est une dizaine de versions de lui que nous voyons s'exprimer, dans un concerto quasi-synchrone, allant jusqu'à conférer une certaine monstruosité au personnage, dont chaque mouvement et chaque réaction se voient amplifiés et démultipliés. L'effet de larsen vidéo met en lumière le délai présent entre la captation et la retransmission : à chaque mouvement du personnage ou de la caméra, ce délai s'applique entre chaque image présente dans le larsen, créant une sorte « d'effet domino », amplifiant le mouvement.

L'arrivée de cette nouvelle manière de représenter le personnage au théâtre, à travers la vidéo directe, engendre alors un nouveau contrat entre le spectateur et le personnage. Le spectateur a désormais accès à différentes facettes du personnage, en plus de celle que lui donne à voir la représentation physique incarnée sur scène. Une sorte de système de *poupées russes* se met alors en place, avec plusieurs strates, plusieurs niveaux de représentations, qui s'imbriquent les uns dans les autres, allant de ce que le personnage montre de lui-même au spectateur au plus intime : ce que la caméra vient dévoiler qui n'est pas exprimé par la représentation physique seule. Si chacune des représentations relève évidemment du « faux », de la mise en scène, la stratification devient intéressante car de nouveaux espaces de jeu s'ouvrent entre ces strates. Des espaces qui ont à voir avec l'intime, avec le voyeurisme, avec une intériorité des personnages pensée par le metteur en scène, qui use de ce nouvel outil pour la transmettre au spectateur par un biais dérivé.

Au-delà de transformer le signal vidéo reçu par la caméra, il est également possible de le mélanger avec d'autres éléments entre la captation et la projection. Comme nous l'avons vu plus haut avec l'exemple d'*Opening Night*¹³⁷, qui utilise la surimpression pour figurer la hantise

¹³⁷ Cf. chapitre 2 de la partie 2

de Myrtle par Nancy, mélanger une vidéo qui s'apparente à du direct avec d'autres éléments préenregistrés permet de nourrir et de différencier¹³⁸ davantage encore la facette du personnage à laquelle a accès le spectateur via la vidéo.

¹³⁸ Orthographe faisant volontairement référence à DERRIDA, Jacques. « *La différence* ». Tel Quel. Paris : Seuil, 1968.

Chapitre 2 – Le cadreur, acteur qui définit la nature d'un nouveau point de vue

Majoritairement, la retransmission vidéo passe par la présence d'un cadreur sur le plateau dont la position et l'intégration dans la pièce, le rôle qu'il joue dans la mise en scène, sont fondamentaux pour considérer et comprendre la manière dont la vidéo est utilisée. Le metteur en scène assume-t-il la présence du cadreur sur la scène ou cherche-t-il à l'invisibiliser ? Le cadreur est-il intégré diégétiquement comme personnage à part entière, ou la pièce se joue-t-elle comme s'il n'était pas là ? Doit-on jouer la discrétion du dispositif, ou au contraire l'investir pour le questionner, le problématiser et en faire un nouvel enjeu de mise en scène ?

Le cadreur extra-diégétique

Le cadreur est considéré comme *extra-diégétique* lorsqu'il ne fait pas partie de la diégèse de la pièce, c'est-à-dire qu'il n'est pas considéré comme personnage de la fiction qui est en train de se dérouler sur le plateau. Le cadreur ne prend pas part à l'histoire qui est raconté à travers la pièce. Ses déplacements et sa présence n'impacte pas les personnages : c'est comme s'il n'était qu'un élément du décor parmi d'autres, un opérateur discret à l'instar des techniciens de plateau qui parfois apparaissent entre deux scènes pour changer le décor. Il est alors totalement au service du dispositif mais ne joue pas un rôle en tant que personnage. Dans ce cas, il est assez fréquent de le voir habillé en noir, neutre et sobre, comme s'il y avait la volonté de le faire oublier. Mais même si l'on souhaite le rendre invisible, il est bel et bien là physiquement sur le plateau au même titre que les autres acteurs. Il est d'ailleurs rémunéré en tant qu'artiste-interprète et non qu'en tant que technicien par l'ADAMI¹³⁹, révélant le caractère spectaculaire de sa fonction.

¹³⁹ L'ADAMI est une société de services artistes-interprètes : gestion des droits, aide financière aux projets, défense des intérêts et accompagnement de carrière.

Lorsque le cadreur est extra-diégétique, cela signifie que la retransmission directe n'est pas du ressort d'un personnage de la pièce. Le dispositif est extérieur, et renforce alors une forme de théâtralité. Si, comme nous l'avons vu plus haut, la vidéo directe peut permettre d'ouvrir la scène à de nouveaux espaces jusqu'à présent inaccessibles, les frontières de la fiction et de la représentation théâtrale se matérialisent lorsque le cadreur est présent sur scène. Pour cause, une sorte de mise en abyme s'opère alors, comme si nous assistions à une représentation *dans* la représentation.

Cette nouvelle représentation vidéo issue de la caméra portée par le cadreur, qui représente donc un nouveau point de vue pour le spectateur, semble alors ici être un point de vue totalement assumé venant de la mise en scène. C'est une nouvelle manière de faire tomber le quatrième mur : le metteur en scène s'adresse directement au spectateur. Il ne s'agit pas de retranscrire la subjectivité d'un personnage, mais plutôt de la traduction en images d'un metteur en scène qui s'applique à montrer une autre facette de ses personnages au spectateur. Un autre angle, vecteur d'informations que l'on ne peut avoir à travers la représentation physique du personnage. Des choix de mise en scène sont alors nécessaires par rapport au degré de discrétion qui lui est demandé : doit-il se faire oublier des spectateurs, ou au contraire est-il là pour représenter, par exemple, une surveillance et présence du média vidéo, auquel cas il est important que sa présence soit constamment remarquée de la part du spectateur ? Le théâtre assume alors ici pleinement son artificialité. La présence d'une caméra et d'un cadreur sur scène va dans le sens d'une mise à nue du dispositif et du jeu conventionnel qui est demandé au spectateur d'accepter. C'est alors une extension du contrat de croyance entre la mise en scène et le spectateur.

Le cadreur intra-diégétique

A l'inverse, le cadreur intra-diégétique est un personnage appartenant totalement à l'univers de la fiction en place sur la scène. Il s'agit d'un personnage portant la caméra, vu et reconnu par les autres personnages. L'utilisation de la vidéo y est ici totalement différente, et le point de vue également : le spectateur est confronté à un point de vue d'un personnage en filmant d'autres, là où précédemment nous évoquions un opérateur qui n'avait pas le statut de personnage. Les motivations et l'enjeu de l'usage de la vidéo ne sont alors pas les mêmes, il

ne s'agit plus pour le metteur en scène de montrer une autre facette d'un personnage, mais il s'agit plutôt pour un personnage de montrer comment il en perçoit un autre. Précédemment, avec un cadreur extra-diégétique, la subjectivité engagée était directement celle du metteur en scène. Ici il s'agit alors plutôt de la représentation de la subjectivité d'un personnage, l'image s'engageant comme une forme expressive du jeu relationnel entre les personnages.

C'est aussi une prise de pouvoir de la part du personnage filmant sur le personnage filmé. Aujourd'hui, la vidéo est une arme que chacun possède dans sa poche via son téléphone portable. Un moyen de surveillance et de dénonciation. Nous le voyons bien dans le cadre des mouvements sociaux : de nombreuses violences policières sont prouvées et diffusées grâce à la vidéo, et aujourd'hui encore au-delà de cette velléité d'enregistrement, de nombreuses vidéos circulent *en direct* pour éviter tout risque de confiscation de la part des forces de l'ordre. Mais les forces de l'ordre portent aussi des caméras et filment également les manifestations de leur côté, pour abonder en preuves les divers agissements à l'encontre des forces de l'ordre. Le moindre fait peut être diffusé à travers le monde entier, et donc être condamné à demeurer publique. C'est ce pouvoir-là dont peut se saisir un acteur s'emparant d'une caméra qui retransmet en direct.

Dans *Toute Nue*¹⁴⁰ d'Emilie-Anna Maillet, la vidéo directe est utilisée pour exhiber l'intimité. Elle est assumée par un cadreur diégétique (rôle que j'ai eu l'occasion d'incarner durant mes recherches pour une douzaine de représentations) qui est celui du journaliste De Jeyval envoyé par le Figaro pour obtenir une interview « *sur la politique en général* » du député à la Chambre Ventroux. Mais particulièrement occupé par la réception d'un de ses opposants politiques (Hochepeix) et par sa femme (Clarisse) qui ne cesse de revenir sur scène de plus en plus dévêtue à cause de la chaleur, le député repousse l'interview. De Jeyval et son cadreur patientent donc de l'autre côté des décors, et tentent des irrptions sur la scène de temps en temps avant de s'en faire sortir par Ventroux. Et dès que Ventroux et Clarisse sortent régler leurs comptes dans d'autres pièces de leur demeure (donc en *off*, dans des décors situés dans

¹⁴⁰ MAILLET Emilie Anna, *Toute Nue*, production Ex Voto à la Lune, 2019, d'après *Mais n'te promène donc pas toute nue !* de Georges FEYDEAU (1911), ainsi que quatre pièces de Lars NORÉN, *La Veillée* (1989), *Détails* (2008), *Démons* (1984) et *Munich-Athènes* (1992).

les coulisses ou dans le théâtre), ils sont là à filmer, comme à l'affût du moindre dérapage. À chaque fois qu'ils remarquent la présence de la caméra, l'attitude des deux personnages change. Tout à coup, ils se savent surveillés, vus, menacés par cette vidéo qui représente tous les dangers d'une exposition publique de ce qu'il se dit dans la sphère de l'intimité, en particulier pour un homme politique. Le député sait que le moindre dérapage lui coûtera sa carrière ; pour Clarisse, sa femme, la présence de la caméra est une sorte de protection sous laquelle elle sait qu'elle peut reprendre le dessus de la conversation. Et à chaque fois, dans ces moments, le rapport de force s'inverse : le député censé être plus puissant que le journaliste du Figaro se retrouve à sa merci et à celle de sa caméra. Il se demande ce que la caméra a bien pu voir, entendre et filmer, parce qu'il sait alors que le monde entier sera au courant. Ici, la caméra est donc un moyen pour le journaliste d'exister aux yeux du député, elle est un objet synonyme de pouvoir, et l'homme politique aurait alors tout intérêt à donner l'interview désirée au plus vite pour se débarrasser de cet œil et de ces oreilles qui traînent dans sa demeure. Qui plus est, le cadreur étant doté d'un rôle dans la diégèse de la pièce, sa manière de filmer devient un élément de caractérisation de la part de la metteuse en scène : quel type de cadrages va-t-il choisir ? Que va-t-il aller chercher comme détails ? Qu'est-ce que cela dit sur lui et sur ce qu'il cherche à représenter ? et donc à travers cela, qu'est-ce que cela dit sur les médias qu'il représente ? Pour avoir eu l'occasion de cadrer au cinéma et de cadrer de la vidéo directe au théâtre (dans ce cadre précis d'un cadreur intra-diégétique), la position ressentie est totalement différente par rapport à ces questions de point de vue. Dans *Toute Nue*, c'est la subjectivité et une forme de jeu d'acteur qui prédomine dans la position du cadreur, presque au-delà des compétences techniques et esthétiques qu'il met à l'œuvre.

Ce que l'on voit à travers cet exemple, c'est qu'un cadreur intra-diégétique impliquant un système vidéo cohérent avec la diégèse de la pièce, permet de définir très clairement la position d'où l'on regarde et d'où l'on filme. Cela permet également de définir d'où vient l'image, de quel contexte : est-ce lié à du journalisme ? à de la surveillance ? à un tournage de fiction ? à des vidéos issus d'un smartphone privé ? Tous ces contextes impliquent des usages de la vidéo, des habitudes liées à l'image totalement différentes. Le cadreur devient lui-même personnage avec un rôle plus complexe vis-à-vis du spectateur : il filme avant tout de son propre point de vue, de sa position de personnage, mais transmet également ces images au public. Là où un cadreur extra-diégétique ne se fait que le passeur de ce à quoi le spectateur

n'avait pas accès, le cadreur diégétique exprime avant tout le point de vue de son personnage, en cohérence avec son rôle (pourquoi filme-t-il dans le contexte de mise en scène et de narration de la pièce ?), mais ce rôle est également doublé par la transmission de ces images au spectateur. De fait, il devient un personnage complice de l'audience, et réciproquement puisqu'en témoignant auprès du spectateur, il le rend également complice. Un lien particulier se crée donc entre le personnage cadreur intra diégétique et les spectateurs.

Chapitre 3 : Reconfiguration de la relation personnage/spectateur par le point de vue de la vidéo

Avec la vidéo directe, un nouveau point de vue est donc donné sur les personnages. Il a une origine bien particulière puisqu'il est issu d'un choix de prise de vue (sur scène par la caméra) et est diffusé sur une surface, généralement un écran. Il y a donc l'idée de *donner à voir*. Un sujet, souvent le cadreur, soit en son nom lorsqu'il est diégétique, soit par intention de mise en scène directe lorsqu'il est extra diégétique, *donne à voir* des éléments précis à un autre sujet, généralement le spectateur.

Entre le personnage et le spectateur

L'un des arguments les plus courants lorsqu'un metteur en scène est questionné sur son usage de la vidéo directe est celui de la proximité qu'elle instaure entre le spectateur et le personnage filmé. On parle souvent de *mieux donner à voir* au spectateur les réactions et les émotions du personnage, sous couvert d'être plus près de lui. C'est un argument qui passe par l'utilisation de la vidéo telle une loupe grossissante, comme lorsque l'on distribue des lunettes à l'opéra pour voir de près les chanteurs, qui permettraient de rapprocher intimement le spectateur du personnage. Ainsi, le spectateur se sent plus proche du personnage, et capte des émotions ou des expressions qu'il serait dans l'incapacité d'observer depuis sa place de spectateur. Dans *Théâtre et cinéma*¹⁴¹, André Bazin suggère en effet que « *la présence est récupérée grâce à la proximité artificielle que permettent les plans rapprochés, et la multiplication des points de vue* »¹⁴². C'est une des raisons qui a poussé Christiane Jatahy à faire usage de ce procédé pour son adaptation de *La Règle du Jeu*¹⁴³. Selon elle, « *Il est possible de se représenter la caméra comme un dispositif d'approche. La caméra nous permet d'avoir une vue d'ensemble, de révéler des émotions qui normalement ne se*

¹⁴¹ BAZIN, André. *Théâtre et cinéma*. Esprit, Paris, v. 19, 1951, p. 234

¹⁴² SIMEON Sandrine, *op. cit.*, p.577

¹⁴³ JATAHY Christiane, « *La Règle du Jeu* », 2017, production La Comédie Française, d'après RENOIR Jean, « *La Règle du Jeu* », Nouvelle Édition Française, 1939.

perçoivent pas lorsque l'on est dans le public. »¹⁴⁴ La vidéo directe au théâtre peut donc être considéré comme une manière de faire des plans plus serrés sur certaines actions, de sorte à donner à voir au spectateur des détails qu'il n'est pas dans la capacité d'observer depuis sa place assise, et plus ou moins lointaine, dans le public. De plus, l'information est accessible à tous les spectateurs, pas seulement aux plus attentifs ou aux mieux placés : c'est une manière de remettre chaque individualité dans le public sur un pied d'égalité. Mais ne serait-ce pas alors réducteur pour le spectateur, que l'on considèrerait comme dans l'incapacité de comprendre ce qu'il se joue et quelles émotions sont mis en œuvre sans que l'on vienne lui indiquer par le biais de la caméra, par le biais d'un axe de vue et d'un cadrage imposé ?

Pour Christophe Honoré¹⁴⁵, cette utilisation de la vidéo est souvent très complaisante puisque le théâtre n'a pas attendu l'arrivée de ce genre de dispositif pour trouver des moyens de faire passer des émotions au spectateur, et lui faire comprendre des sentiments qui peuvent également se jouer discrètement. Pour lui, le spectateur de théâtre se doit d'être dans une posture active, et ce genre de dispositif est une manière de lui *servir sur un plateau* les informations qu'il devrait chercher par lui-même. C'est également faux pour Julien Gosselin, pour qui la vidéo est un outil de distanciation entre le plateau et les spectateurs. En *pervertissant l'aspect présent du spectacle* et en *créant un rapport de recul*¹⁴⁶, c'est pour lui un moyen de placer les spectateurs dans une forme d'isolement par rapport à la pièce qu'ils voient. Leur capacité d'interaction est diminuée. Le metteur en scène dit alors chercher « *quelque chose chez le spectateur qui est de l'ordre d'une activité complètement solitaire, très intérieure, (...) un rapport d'introspection. Et donc je pense que c'est pour cela que j'éloigne et j'aplatis légèrement.* »¹⁴⁷ ». La vidéo crée une distance entre le spectateur et le plateau puisqu'elle crée un intermédiaire, l'écran, sur lequel ne s'affiche que du passé. Mais ce qui ressort de cet argumentaire se basant sur une nouvelle proximité ressentie par le spectateur vis-à-vis du personnage, qui n'est pas partagé par Christophe Honoré et Julien Gosselin mais qui demeure largement diffusé, c'est que ce nouveau point de vue est utile pour créer une intimité commune entre le personnage et le spectateur. Une intimité qui serait plus forte que

¹⁴⁴ Propos tenus dans l'émission *Entrée Libre*, épisode « *Théâtre, la nouvelle règle du jeu* », 20 février 2017. Émission consultable sur Youtube : <https://youtu.be/XHErBym7PI8>

¹⁴⁵ Issu de propos recueillis le 12.09.2019 lors d'un entretien

¹⁴⁶ Cf. les propos cités dans le chapitre 2 de la partie 2.

¹⁴⁷ Issu de propos recueillis lors de l'entretien avec Julien Gosselin

le rapport direct entre le spectateur et la représentation physique, en particulier parce que le spectateur a le sentiment grâce à la vidéo d'être plus proche du personnage. Pourtant, dans la majorité des cas le dispositif ne fonctionne qu'à sens unique. Le spectateur se sent plus proche du personnage, car il peut l'observer comme s'il était à la place du cadreur, mais l'inverse est faux puisque la distance que le personnage éprouve vis-à-vis du spectateur n'est pas plus faible. Alors que le spectateur a une nouvelle fenêtre (l'écran) sur le personnage, ce dernier n'a pas l'équivalent vis-à-vis du spectateur. Le rapport de distanciation qu'évoque Julien Gosselin vient de là : une nouvelle interface se dresse désormais entre les deux entités. Cette sensation d'intimité ne vient alors que du spectateur, qui scrute à travers la vidéo sans être vu. Peut-on donc réellement parler d'un nouveau rapport d'intimité partagé ?

L'usage de la vidéo directe s'apparente ainsi davantage à une intrusion dans l'intimité du personnage. Comme expliqué dans le chapitre précédent, la vidéo directe permet d'atteindre de nouvelles strates plus profondes chez le personnage, créant ainsi un intérêt dans le contraste lié à la cohabitation des deux représentations. Mais l'accès à ces représentations gigognes se fait alors souvent au détriment de la représentation première, la représentation physique. On peut se demander si, dans certains cas, la vidéo n'entreprendrait pas un rapport de subtilisation vis-à-vis du personnage filmé. Suliane Brahim, comédienne incarnant Christine dans *La Règle du Jeu*¹⁴⁸, explique une scène de cette pièce où l'on découvre une liaison entre deux personnages.

« Théâtralement, mon personnage est sur scène, et voit en grand, peut-être, l'intime. La caméra vient voler des choses, un regard, une expression, quelque chose qui se joue en catimini dans un coin sur le plateau, et là en fait, c'est mis en grand par la caméra alors qu'au théâtre tous les spectateurs ne l'auraient pas forcément vu. » - Suliane Brahim¹⁴⁹

Les mots employés par Suliane Brahim ne sont pas innocents, et reflète bien ce décalage dans la relation d'intimité instauré par la vidéo directe. « *La caméra vient voler des choses* ». Il lui arrive de venir *voler* l'intimité du personnage, que la représentation physique garde

¹⁴⁸ JATAHY Christiane, « *La Règle du Jeu* », 2017, production La Comédie Française, d'après RENOIR Jean, « *La Règle du Jeu* », Nouvelle Édition Française, 1939.

¹⁴⁹ Propos tenus dans l'émission *Entrée Libre*, épisode « *Théâtre, la nouvelle règle du jeu* », 20 février 2017. Émission consultable sur Youtube : <https://youtu.be/XHErBym7PI8>

dissimulée, pour venir la livrer au spectateur à travers l'écran. Ce dernier acquiert alors un statut qui est de l'ordre de l'omniscience, et ainsi la relation entre le spectateur et le personnage se reconfigure, avec une perversion à degré variable.

Ces réflexions autour de la reconfiguration de la relation à l'intimité et à la surveillance ne sont pas sans rappeler celles de Michel Foucault dans, entre autres, *Surveiller et Punir*¹⁵⁰. Dans son livre, Foucault consacre un chapitre au « panoptique », invention de Jérémie Bentham, dont le principe est celui d'une « *tour centrale dans laquelle se trouve un surveillant, autour de cette tour des cellules sont disposées en cercle. La lumière entre du côté du prisonnier, et le surveillant peut ainsi le voir se découper en ombre chinoise dans sa cellule. Il sait si le détenu est présent ou non, ce qu'il fait ou ne fait pas. A l'inverse, le surveillant étant invisible, le prisonnier ignore s'il est surveillé ou non.* »¹⁵¹ A travers cet exemple, Foucault illustre le fait de se savoir surveillé, ou de l'être potentiellement, sans voir son surveillant. Alain Damasio, écrivain contemporain de science-fiction, développe les idées de Foucault, en analysant l'application de ces dits dans notre société actuelle, avec l'avènement des nouvelles technologies. « *Ce que Foucault et d'autres philosophes n'ont pu anticiper, c'est l'importance des technologies, leur développement et ce qu'elles impliquent sur la pratique de la surveillance panoptique. Internet, les smartphones, induisent une nouvelle forme de contrôle, plus horizontale. Ce n'est plus un pouvoir vertical qui observe la population : chacun peut potentiellement observer son voisin.* »¹⁵² Cette idée peut être mise en relation avec l'usage de la vidéo directe, comme il l'a été précédemment pour la projection cinématographique. Dès lors, cela laisse apparaître plusieurs curseurs sur lesquels le metteur en scène peut agir : le personnage se sait-il vu par la caméra, auquel cas les réflexions autour du panoptique ont alors une place dans la pièce, ou bien le personnage joue-t-il en ignorant la caméra et le fait qu'il est filmé ? A quel degré souhaite-t-on faire sentir au spectateur sa position de surveillant, de voyant sans être vu, à la manière du surveillant du panoptique de Foucault ?

¹⁵⁰ FOUCAULT Michel, *Surveiller et Punir*, 1975, Paris, Gallimard, 318 pages.

¹⁵¹ ROPERT Pierre, « *La société de surveillance de Foucault* », France Culture, 13.06.2014. Consulté le 20.05.2020 à l'adresse suivante : <https://www.franceculture.fr/philosophie/la-societe-de-surveillance-de-foucault>

¹⁵² Ibid

*Opening Night*¹⁵³, mis en scène par Cyril Teste, est là encore l'exemple parfait pour illustrer la manière dont la vidéo directe reconfigure la relation entre le personnage et le spectateur, et permet d'ouvrir ainsi de nouveaux pans de jeu. Myrtle, suite à la mort de Nancy, a de plus en plus de mal à retourner sur scène. Le spectateur a accès à sa représentation physique quand elle est sur le plateau, et à sa représentation à travers la vidéo directe lorsqu'elle est dans les coulisses. Nous voyons donc son malaise grandir au fur et à mesure de la pièce par rapport au fait de retourner sur scène, mais nous le voyons à travers la vidéo lorsqu'elle est dans les coulisses du théâtre. Le contraste grandit ainsi entre la représentation physique et la représentation vidéo : lorsqu'elle est sur scène, son personnage choisit de montrer une certaine facette au spectateur physiquement présent en face d'elle, à quelques mètres. Mais le spectateur en découvre une toute autre à travers sa représentation vidéo lorsqu'elle est dans les coulisses. La question de l'*intime* et du rapport au spectateur est donc ici centrale. Le spectateur voit grâce à la vidéo, une facette du personnage que Myrtle ne souhaite pas lui montrer, puisqu'elle se comporte différemment sur scène, et que c'est justement là tout l'enjeu puisqu'un trauma en naît. Ici, une relation intime ne se crée pas entre le spectateur et Myrtle : c'est le spectateur qui, en quelque sorte, viole l'intimité de Myrtle en acceptant une position qui relève du voyeurisme. Et si nous avons l'impression de violer son intimité, c'est parce que le metteur en scène nous fait croire qu'en rentrant dans les coulisses, nous avons alors accès à sa *présence physique*, et non à sa représentation. Que la représentation corresponde à l'espace de la scène, qui est l'espace du jeu, mais que les coulisses sont empreints d'une certaine pureté, d'une certaine sincérité. Entre l'image vidéo en noir et blanc d'une Myrtle apeurée, au bord des larmes, qui ne veut plus retourner sur scène, et sa représentation physique lorsqu'elle finit par y aller et se présenter au spectateur, un gouffre se creuse. Et de ce gouffre, le spectateur se sent lui-même de plus en plus menaçant par sa position, par sa présence physique dans les gradins. Quelque part, il est là la cause de ce malaise. D'abord, il est la source d'angoisse du personnage, c'est-à-dire le fait d'être physiquement là, à quelques mètres devant elle, attendant qu'elle se donne en spectacle. Mais en plus de cela, il lui vole une certaine intimité, la rendant ainsi vulnérable, fragile, puisqu'il compare inconsciemment les différentes facettes du personnage, et se rend bien compte que ce qu'il voit devant lui, présent physiquement, relève totalement d'une forme de

¹⁵³ TESTE Cyril, *Opening Night*, 2019, Production du Collectif MxM avec Le Quai, CDN Angers-Pays de la Loire, d'après le film éponyme de John Cassavetes (1977)

jeu, d'une carapace mise en place par le personnage, qu'il déduit par contraste et par comparaison.

Alors bien sûr, tout est faux et tout relève de la mise en scène. Ce n'est pas Isabelle Adjani que nous voyons dans les coulisses, mais bien Myrtle dans une autre situation de jeu que celle que nous voyons sur scène. Tout reste jeu et représentation, aussi bien les coulisses que la scène. Mais en acceptant le premier niveau de représentation (Isabelle Adjani jouant Myrtle), d'autres niveaux s'imbriquent ensuite : Myrtle pensant être à l'abri du regard du spectateur dans les coulisses, et donc jouant une certaine sincérité, puis Myrtle jouant devant le spectateur, sur scène. L'intime est donc ici directement mis en scène, mis au centre de la réflexion, en créant une intimité au personnage qui aurait dû être protégée du regard du spectateur mais qui, à cause de la vidéo directe, est violée. Un nouvel espace de jeu semble alors se créer ici : il est désormais possible de faire jouer des personnages comme s'ils n'étaient pas censés être vus du public, en investissant le fait que le public peut voir le personnage dans des espaces qui ne sont plus la scène. Ici, les coulisses ont une symbolique forte : elles ont toujours appartenu à l'arrière, c'est un espace qui n'est normalement pas destiné à la représentation, qui est supposé être un espace de sécurité, de confort où le comédien n'est plus le personnage. C'est sûrement en investissant cet espace précis que cette pénétration dans l'intimité se fait ressentir de manière aussi forte : c'est un lieu que le spectateur n'est pas censé voir. Nous croyons ainsi à la vulnérabilité et à la fragilité du personnage de Myrtle parce qu'elle s'y expose *comme si* elle était protégée du regard critique du spectateur.

Par rapport à ces exemples, il semblerait que le personnage physique perçu par son enveloppe charnelle soit envisagé par le sujet qui le regarde comme un "autre" à l'intériorité insaisissable. Mais il semblerait qu'en passant par l'image vidéo, une image bidimensionnelle, post-produite, il y a une forme de dissolution de cette enveloppe charnelle. Est-ce que l'apparence spéculaire de l'image vidéo, comme le théorise Jacques Derrida, nous laisserait croire que l'on traverse le volume et l'épaisseur de l'enveloppe corporelle de l'autre, qui se tient en chair et en os, pour accéder à un espace mental ?

Dans *Toute Nue*¹⁵⁴, d'Emilie-Anna Maillet, comme vu dans le chapitre 1 de cette troisième partie, le comportement des personnages filmés change une fois qu'ils se rendent compte de la présence du personnage du journaliste, et donc de la caméra. Le ton de leur discussion change lorsqu'ils se rendent compte que leur intimité est partagée avec le journaliste, et donc avec le public. S'ils s'adressaient l'un à l'autre, ils commencent alors à démultiplier les regards caméras. Regards destinés au journaliste, mais également au spectateur, que les personnages prennent à parti comme témoin non désiré de leur dispute. Ici, la mise en scène intègre de manière diégétique la vidéo, au travers du personnage d'un journaliste. Grâce à lui, le spectateur a accès en direct à des scènes relevant de l'intimité qui sont délibérément volées par De Jeyval pour nourrir son article. Le pouvoir de l'image comme preuve, et le journalisme dans ses plus pervers intérêts sont ici convoqués sur la scène. La politique passe par l'image, et le député Ventroux essaie de préserver la sienne aux yeux des spectateurs. Car s'il se décrédibilise à leurs yeux, il tire alors un trait sur sa carrière. La caméra devient ici une arme, car elle amène avec lui l'accès du spectateur à l'intime de l'homme politique, qu'il essaie tant bien que mal de protéger.

Toutefois, il existe certaines pièces où, à la manière des séries *House of Cards*¹⁵⁵ et *Fleabag*¹⁵⁶, dans lesquelles le spectateur est pris à parti par des regards caméra de la part des personnages principaux, cette intimité est volontairement partagée. En investissant la caméra comme nouveau point de vue du spectateur, le personnage peut s'en servir pour s'exprimer directement au spectateur. Dans les deux séries citées, le regard caméra s'apparente à un aparté¹⁵⁷ : les autres personnages ne remarquent jamais que le personnage principal s'adresse au spectateur par ce biais. Ainsi, ce dispositif est transposable au théâtre, là où est né le principe même de l'aparté. Il s'agit alors de la part du personnage d'accepter cet œil qui l'accompagne, et de s'en faire un allié subjectif. L'intimité n'est alors pas volée, mais belle et bien partagée par le personnage au spectateur, puisque le dispositif est accepté et toléré par

¹⁵⁴ MAILLET Emilie Anna, *Toute Nue*, production Ex Voto à la Lune, 2019, d'après *Mais n'te promène donc pas toute nue !* de Georges FEYDEAU (1911), ainsi que quatre pièces de Lars NORÉN, *La Veillée* (1989), *Détails* (2008), *Démons* (1984) et *Munich-Athènes* (1992).

¹⁵⁵ WILLIMON Beau (showrunner), *House of Cards*, 2013-2018, États-Unis, Netflix

¹⁵⁶ WALLER-BRIDGE Phoebe (showrunner), *Fleabag*, 2016-2019, Angleterre, BBC Three

¹⁵⁷ Selon le Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, APPARTÉ (subst. Masc.) : *Convention théâtrale par laquelle un acteur qui feint de se parler à soi-même éclaire le public sur ses réactions, ses intentions ou ses sentiments, les autres acteurs présents sur scène étant censés ne pas l'entendre*. Consulté le 24.02.2020 sur <https://www.cnrtl.fr/definition/aparté>

le personnage. C'est là aussi une manière de jouer avec ce système de représentations gigognes : il y a la représentation que le personnage tient vis-à-vis des autres personnages sur scène, et la représentation privilégiée, de l'ordre de la sincérité vis-à-vis du spectateur, à laquelle il a accès à travers la vidéo directe, au moment des regards caméra. Ainsi, le spectateur a accès à la *vraie* nature du personnage, son intériorité, qui lui est accordée de bonne foi par le personnage à travers ses regards complices, mettant ainsi en exergue l'artificialité de sa représentation sociale vis-à-vis des autres personnages. Cela permet d'évoquer les différents masques que nous portons tous en fonction des différentes situations sociales dans lesquelles nous nous trouvons.

Reconfiguration de la relation entre les personnages

Si, comme vu précédemment, l'arrivée de la vidéo directe sur les plateaux de théâtre reconfigure la relation entre les personnages et les spectateurs, le dispositif peut également reconfigurer la relation entretenue par les personnages entre eux. En effet, ce nouveau point de vue, généralement créé et vu par le spectateur uniquement à travers l'écran, peut également être rendu accessible pour les autres acteurs. Il est souvent accepté que l'écran ne soit vu que par les spectateurs et ne fasse pas partie de la diégèse de la pièce, mais dans certaines mises en scène les acteurs ont également accès à l'écran. L'enjeu de l'accès à cette nouvelle facette prend alors une ampleur toute autre : des personnages peuvent avoir accès à des informations qui dépendent d'autres personnages.

C'est le cas dans *Festen*¹⁵⁸, autre mise en scène de Cyril Teste déjà évoquée précédemment. Une scène est particulièrement intéressante à propos de cette reconfiguration. Deux personnages discutent en *off*, dans une petite pièce isolée, c'est à dire que leur discussion n'est pas accessible ni audible par les autres personnages. La scène est filmée : le spectateur y a donc accès en direct à travers le point de vue de la vidéo, et donc à travers l'écran qui surplombe la scène. D'autres personnages sont présents dans la salle principale, dont le père de famille, Helge Hansen. Alors que la discussion a lieu dans une intimité protégée de Helge mais délivrée au spectateur par la vidéo, Helge finit par se reculer vers le public et regarde lui

¹⁵⁸ TESTE Cyril, *Festen*, 2017, Production du Collectif MxM, d'après le film éponyme de Thomas Vinterberg de 1998.

aussi l'écran. Il a donc accès à une scène et à des informations qui ne lui sont pas destinées. Alors que les personnages se pensaient protégés par les murs les séparant du reste de la famille, ils sont en fait épiés et entendus par le personnage dont ils essaient de se protéger. L'écran et le point de vue vidéo étant ainsi consultables par les autres personnages, il n'y a plus d'intimité : ils peuvent être vus et entendus par les autres à leur insu.

Ici aussi, évidemment, tout est de l'ordre de la mise en scène. Encore une fois, la vidéo ne *vole rien* puisqu'elle fait partie de la mise en scène. Mais là aussi, un nouveau ressort de mise en scène et de jeu est exploré à travers l'usage de la vidéo directe : à partir du moment où nous sommes filmés, notre intimité n'est pas garantie. La relation entre les personnages se complexifie : ils pensent ne pas avoir été vus et entendus par Helge, et pourtant le spectateur l'a vu regarder l'écran, comme s'il regardait à travers le trou d'une serrure.

Utiliser la vidéo directe dans ce cadre-là, c'est au final tenir un propos sur le pouvoir de l'image. Images dont nous sommes constamment entourés, au point que cela en devienne banal et que nous l'oublions. Mais ce que nous rappelle ici Cyril Teste avec cet effet de mise en scène, c'est que si nous tolérons de plus en plus le fait d'être filmés, d'être surveillés, cette omniprésence de l'image dans nos vies est un danger pour notre intimité. Il en devient tellement normal d'être filmés, ou de pouvoir l'être à tout moment, que nous en oublions le pouvoir de l'image.

La mise en abyme du spectateur

Enfin, la vidéo directe peut également devenir un enjeu politique par rapport au regard que le spectateur porte sur lui-même et sur sa position. En tournant la caméra vers le public, et donc en projetant celui-ci sur l'écran, plusieurs pièces brisent le quatrième mur en se servant de la vidéo pour confronter le spectateur à son propre reflet. Celui-ci voit une représentation de lui-même projetée sur la scène. Se considérant comme appartenant au réel, il se voit alors représenté dans un espace dédié au domaine de la fiction. Il passe du domaine de la *présence*, de la *présentation*, à la *représentation*. Si sa représentation n'est par définition pas de la même nature que sa position physique de spectateur, voir un double de lui-même, comme un reflet, modifie son expérience de théâtre. Une position dans le domaine de la fiction lui est imposée. Les temps et les espaces se mélangent alors : la fiction se mêle à la réalité du spectateur, et

inversement. C'est également une mise en perspective de la position de spectateur en tant que telle – le regardant se voit en train de regarder, et bien souvent en tant que masse. Nous l'avons vu plus haut à travers l'exemple de la pièce *Les Damnés*¹⁵⁹ d'Ivo van Hove, qui met le spectateur face à sa propre responsabilité politique, en projetant via la vidéo directe le public derrière les personnages issus d'une riche famille d'industriels allemands qui traitent avec les nazis.



Figure 25 : Capture d'écran de l'émission *Entrée Libre* à propos de la pièce *La Règle du Jeu*, mise en scène par Christiane Jatahy en 2017 à la Comédie Française, d'après le scénario éponyme de Jean Renoir (1939). Épisode « *Théâtre, la nouvelle règle du jeu* », 20 février 2017. A la fin de la pièce, le drone utilisé sur scène se retourne et filme les spectateurs, les projetant sur l'écran présent au lointain.

Ce procédé est également utilisé dans *Opening Night*¹⁶⁰. Comme expliqué plus haut, Myrtle a de plus en plus peur de revenir sur scène. La mise en abyme du spectateur est alors employée à plusieurs reprises, projetant le spectateur sur l'écran. Ici, il s'agit pour le metteur en scène de faire prendre conscience au spectateur du rôle que joue sa présence physique dans l'évolution des sentiments du personnage. C'est le fait que spectateur en tant qu'individu, et

¹⁵⁹ VAN HOVE Ivo, *Les Damnés*, 2016, production Comédie-Française

¹⁶⁰ TESTE Cyril, *Opening Night*, 2019, Production du Collectif MxM avec Le Quai, CDN Angers-Pays de la Loire, d'après le film éponyme de John Cassavetes (1977)

public en tant que masse, soient présents en bordure de scène qui rend la venue de Myrtle de plus en plus cauchemardesque. L'enjeu de cette utilisation est donc que le spectateur ait conscience que sa présence est ressentie par les personnages. Il n'est plus là pour regarder un spectacle : il en fait partie et il en est acteur, dans le rôle du spectateur. Cependant, à l'inverse des *Damnés* ou de *La Règle du Jeu*, dont nous voyons l'utilisation de ce procédé sur la figure précédente, Cyril Teste dans *Opening Night* convoque le spectateur d'une manière légèrement différente. Si les deux premières mises en scène évoquées projettent le spectateur en tant que public sur scène, c'est-à-dire en tant que masse, en utilisant un plan large incluant l'entièreté du public, le cadreur d'*Opening Night* au moment de filmer les spectateurs s'approche fortement des premiers rangs, réalisant un travelling sur la quasi-totalité de la longueur du public. L'effet est alors différent : au lieu de se voir représenté en tant que foule, le spectateur voit défiler un par un ses semblables sur l'écran qui lui fait face, jusqu'à se voir lui-même projeté, seul ou quasiment seul, sur cet écran, à la vue et à l'observation de tous. De ce fait, en pointant à travers la caméra les spectateurs un à un dans leur singularité, traquant les individualités, le metteur en scène conscientise – voir culpabilise – les présences physiques une à une, de telle sorte que l'individu ne puisse se dissimuler et se dédouaner dans la masse, comme pour empêcher la dilution de la responsabilité individuelle. Et en terminant ces travellings par une vision plus large et plus complète du public, le metteur en scène semble évoquer la masse de présences physiques comme une addition d'individualités.

Comme nous l'avons vu dans les parties précédentes, la représentation vidéo peut être sujette à des traitements numériques, et donc différer du sujet qu'elle représente, créant un contraste entre la représentation vidéo et la présence physique sur scène. La représentation du spectateur n'échappe pas non plus à cette éventualité. Chris Salter, dans *Entangled : Technology and Transformation of Performance*¹⁶¹, évoque l'utilisation d'un procédé de ce type dans une pièce mise en scène par Joseph Svoboda.

“Another use of the television camera for Svoboda was the ability to turn it onto the live, seated audience and thus make them implicitly part of the action. This effect was used at particularly poignant dramatic moments during the production, such as the recitative of

¹⁶¹ SALTER Chris, “*Entangled: Technology and the Transformation of Performance*”, The MIT Press, 2010, p.127

a young African American singer sings a civil rights protest song. Accompanied by New York Times archive footage of KKK lynchings in the background, Svoboda projected the staring audience onto the large back screen and, using color inversion technologies, began to populate the soon-incensed audience with color-inversed black doppelgängers.”¹⁶² – “Entangled: Technology and the Transformation of Performance”, Chris Salter, p.127

Ici, le procédé est particulièrement fort dans la prise à partie du spectateur. En plus de créer un miroir pour ce dernier, qui se voit projeté sur scène, l'inversion de couleur de l'image transforme le public majoritairement blanc en personnages désormais noirs, qui se tiennent derrière le chanteur afro-américain. Mais en plus de cette intervention en directe sur l'image même du spectateur, celle-ci est accompagnée d'images de lynchages menés par le Ku Klux Klan, organisation américaine suprématiste blanche connue pour ses actions contre la communauté afro américaine. Svoboda essaie à travers ce procédé de mettre le spectateur blanc *dans la peau* d'un afro américain de l'époque, en transformant en temps réel sa couleur de peau. En modifiant la représentation du spectateur, il le prend à partie pour que celui-ci s'identifie aux afro américains. En se voyant lui-même concerné par les images de lynchages qui lui sont juxtaposées, le spectateur ne peut alors que comprendre davantage la menace qui pèse sur une communauté, menace basée essentiellement sur la couleur de peau des concernés. Avec un simple procédé d'inversion des couleurs, Svoboda transforme la classe dominante en classe menacée à l'écran par des suprématistes. Alors que le public à la peau blanche (devenue noire à l'écran) ne s'était jusqu'alors jamais senti menacé par le Ku Klux Klan, il est maintenant représenté en tant que principal concerné par leurs agissements, et victime de celui-ci. En ne modifiant qu'un paramètre de cette représentation – la couleur de peau – Svoboda met en exergue l'absurdité d'une discrimination qui se base uniquement sur une caractéristique physique.

¹⁶² « Une autre utilisation de la caméra de télévision pour Svoboda était la possibilité de la retourner vers le public et de les faire ainsi implicitement participer à l'action. Cet effet a été utilisé à des moments dramatiques particulièrement poignants de la production, comme le récitatif d'un jeune chanteur afro-américain qui chante une chanson de protestation pour les droits civiques. Accompagné par des images d'archives du New York Times de lynchages du Klu Klux Klan en arrière-plan, Svoboda a projeté le public sur le grand écran présent derrière la scène et, en utilisant les technologies d'inversion des couleurs, a commencé à peupler le public bientôt en colère de sosies noirs grâce à l'inversion de couleur. »

Dans ces exemples, la vidéo directe permet de transformer l'écran en une « fenêtre » qui donne sur le présent. Elle donne accès à un nouveau point de vue, et au fait d'être visible, d'être observable par un tiers. D'un côté, il peut s'agir d'autres personnages qui, à travers cette lucarne, ont un point de vue sur une action ; d'un autre côté, il peut s'agir du spectateur qui observe à travers un nouveau point de vue, rappelant Foucault comme cité plus haut. Cette fenêtre peut aussi se transformer en miroir : un miroir souvent adressé au spectateur, le projetant sur scène, mêlant espace fictionnel et fonctionnel, lui donnant un point de vue sur lui-même, le faisant sortir de son corps et ainsi lui faire prendre conscience de sa position.

Partie 4

La partie pratique en rapport avec la partie théorique du mémoire

En complément de la partie théorique de mon mémoire sur la vidéo directe, je prépare une mise en scène d'une pièce de théâtre avec de la vidéo directe. Dans la pièce, Bleu Couard, le nom de scène de Thibaut, est mort bien trop jeune. Manon, une de ses amis qui avait pour habitude de tout filmer avec son caméscope, retrace les derniers moments de sa vie, qu'il partageait avec son groupe d'amis, en se replongeant dans les vidéos qu'elle avait prise de lui et de ce groupe. La vidéo est donc ici liée à l'idée du souvenir : au moment de la capturer, elle est d'ores et déjà considérée comme trace future du passé, et au moment de la regarder comme vestige de la mémoire. Au-delà de la mémoire et de la mort de Thibaut, il s'agit à travers cette pièce de raconter le quotidien d'une bande d'amis aux personnalités différentes, qui incarnent tous des préoccupations contemporaines. Il s'agit aussi, en adoptant un point de vue postérieur à l'époque des souvenirs que nous voyons (celui de Manon après la mort de Thibaut), de mettre en exergue le côté éphémère de cette bande, qui se raccroche les uns aux autres, qui incarnent une jeunesse ne sachant de quoi leur avenir sera fait. Ce voyage dans le passé est une forme de deuil pour Manon. Mais avant tout, il est le témoin d'une génération qui se questionne sur son devenir et sur le devenir de leur société, d'un groupe qui tient malgré les différences.

La vidéo donne corps aux fantômes

Dans cette pièce, la vidéo sert donc de pont temporel entre le présent post mortem de Manon, et l'époque des souvenirs filmés qui seront rejoués sur scène. Dans le présent, Manon regarde les vidéos ; dans les souvenirs, on voit Manon les filmer en direct. La frontière est fine entre le présent et le passé : Manon ne cesse de passer d'un temps à l'autre.

La mort de Thibaut est annoncée en ouverture de la pièce, et vient donc teinter tout le récit. On le voit évoluer avec ses amis, on s'attache à lui, et pourtant on sait qu'il finit par décéder. Nous suivons ce groupe en le sachant soumis à la fatalité de la disparition de l'un de ses membres. Le spectateur assistera au déroulé de ces souvenirs, vécu comme un temps présent par les personnages (sauf pour Manon dont l'ambiguïté temporelle est entretenue tout au long de la pièce), mais qui font déjà partis du passé.

Une forme de mélancolie est alors projetée sur toutes ces séquences. Le spectateur connaît l'issue tragique, pas les personnages, qui s'écharpent lors de débat sur l'écologie, par exemple, ou qui voient leurs relations s'effriter pour des histoires de cœur. Mais qui ont aussi des moments de bonheur, de plaisir d'être tous ensemble, de former un groupe. Comment n'ont-ils pas pu voir approcher la mort de l'un des leurs ? Mais d'où vient cette mélancolie ? Probablement du fait que le spectateur voit se jouer un théâtre de fantômes. Des événements, des personnages qu'il sait appartenant au passé, qu'il sait qu'ils seront probablement traumatisés par la mort de l'un d'entre eux, mais qu'il voit en fait encore soumis à une certaine innocence, et traversés par d'autres combats, d'autres tensions, d'autres préoccupations. C'est aussi les fantômes de la jeunesse dont ils vivent les derniers instants, de la fin de l'adolescence qui est déjà un peu derrière.

Le rôle de la cadreuse

Dans cette pièce, la cadreuse est intra diégétique. Il s'agit d'un personnage à part entière, dont le fait de filmer est une de ses principales caractéristiques. Elle ne filme pas pour donner à voir au public, elle filme avant tout pour elle. Elle filme dans une volonté d'archivage, dans une volonté de laisser une trace pérenne, plus solide que celle de sa mémoire qui peut lui jouer des tours. C'est une manière pour elle également de se rapprocher d'une situation quand elle se sent mise à l'écart, quand elle s'en sent éloignée. La vidéo est ici donc l'incarnation d'une grande subjectivité, celle de Manon. A travers ce dispositif, c'est aussi une manière de rendre la représentation vidéo originale par rapport à la représentation physique sur scène. Ce que l'on voit sur l'écran n'est qu'une projection de la volonté de Manon, de son centre d'intérêt sur le moment. L'idée n'est pas de « dédoubler » ce qu'il se passe sur le plateau, mais bel et bien d'en donner un autre point de vue. Et du fait que la vidéo soit issue d'une subjectivité, elle ne contient pas forcément les éléments centraux liés à la narration de la séquence. Ainsi, le spectateur est invité à regarder la scène pour comprendre ce qu'il se joue dans la globalité de la séquence, mais pourra regarder la vidéo pour en apprendre plus sur ce qui traverse l'esprit de la personne tenant le caméscope.

La grande majorité de la pièce se déroule dans les souvenirs que Manon explore de nouveau. Le fait de prendre comme point de vue celui de Manon, qui revient d'un temps où elle connaît

l'issue de ce groupe, et donc la mort de Thibaut, change le ton des souvenirs que nous voyons. Les propos de Julien Gosselin¹⁶³, cité dans la partie théorique du mémoire, sont tout à fait à propos lorsqu'il parle de la vidéo directe comme d'un filtre appliquant une « *mort légère* », et générant une certaine mélancolie. Ici, la vidéo est celle qui, avec Manon, a traversé le temps et donc la mort de Thibaut. Elle est témoin d'un temps déjà passé, celle où le groupe existait dans son entièreté. Lorsque nous sommes dans les souvenirs avec le groupe, et Manon qui filme en direct, ce qu'elle filme est déjà *ruine* au sens où Derrida l'entend. Tout devient vestige, et le présent que nous voyons sur scène est déjà du passé. Je me permets de citer de nouveau Pierre Delain dont le travail de recherche porte sur l'étude des œuvres de Jacques Derrida, citation déjà utilisée dans la partie théorique du mémoire, qui me semble totalement adaptée à mon projet de mise en scène.

« On sait que le passé ne reviendra jamais, mais on accorde quand même un certain crédit à l'image. Paradoxalement, sa valeur vient de la disparition de son référent. Elle marque l'échec de cette disparition, elle conjure son effacement complet. Au fond d'un abri très sombre, un souvenir sans conscience ni présence est conservé. L'image en appelle à la mémoire, sans supprimer la morsure du temps. Son commencement, c'est la ruine de ce qu'on tente d'y saisir, le deuil de ce qu'on suppose en réserve, en attente. Derrière elle, le spectre insiste, il demande réparation, il pleure, il veut revenir, il nous hante. Même silencieuse, enfermée dans le tombeau du signe ou de la représentation, l'image est habitée par des mots invisibles. En favorisant leur réapparition, elle résonne des possibilités de la voix. »¹⁶⁴

Dans la pièce, la vidéo directe ne cesse de s'emmêler avec des vidéos préenregistrées, tout comme Manon alterne entre le présent et le passé. Elle se retrouve parfois dans les deux temporalités en même temps, parfois dans aucune, simple observatrice de ce groupe. Il n'est plus vraiment question de savoir ce qui relève du direct et ce qui n'en est pas, puisque ces temporalités s'entremêlent, et que ces vidéos filmées en direct sont de toutes manières enregistrées pour être revues.

¹⁶³ Propos issus d'un entretien datant du 20.02.2020 avec le metteur en scène Julien GOSSELIN à propos de son travail, et plus particulièrement de sa pièce *Joueurs, Mao II, Les Noms* (2019).

¹⁶⁴ DELAIN Pierre, « *Derrida, l'image* », sur le site Derridex, page créée le 27.09.2006 consultable à l'adresse suivante : <https://www.idixa.net/Pixa/pagixa-0609261126.html>

La vidéo sert donc ici à brouiller les frontières temporelles du récit, mais également les frontières spatiales. Si une grande partie de la pièce se déroule sur un plateau à la scénographie changeante et évolutive, il arrive aux personnages de s'en affranchir pour aller jouer dans des lieux qui ne sont pas sur scène, suivi par le caméscope en vidéo direct. La scène n'est qu'une portion de l'espace de jeu. Un endroit de passage pour les personnages, qui n'hésitent pas à partir jouer ailleurs, qui s'émancipent de la scène. Comme la vidéo elle-même, qui pourra à certains moments s'affranchir de la surface de projection qui lui est dédiée. Les personnages débordent de la scène, débordent des cadres, comme leur place qu'ils ont du mal à trouver dans ce monde, comme leurs envies et leurs utopies.

Conclusion

De nombreuses fois, à travers la préparation de cette recherche et des discussions qui en ont découlé, il m'a semblé que la vidéo directe au théâtre a été trop vite comparée à une forme de « cinéma » qui ferait irruption dans le spectacle vivant. Il me semblait alors important, à travers le cheminement effectué via ces différentes parties, de démontrer – sans l'explicitier – pourquoi la *vidéo directe* au théâtre n'était pas du cinéma. Il ne s'agit pas non plus d'oublier le lien entre cinéma et théâtre, et encore moins entre cinéma et vidéo au théâtre, relation que les intermédialistes qualifient de « *remédiation* »¹⁶⁵, concept qui analyse la manière dont les différents médias empruntent aux autres et s'influencent entre eux, et donc comment la vidéo au théâtre emprunte, entre autres, au cinéma. Cependant, il m'a semblé important à travers cette recherche d'écarter pour un temps toute comparaison au cinéma pour réellement se concentrer sur la vidéo directe en tant que dispositif dramaturgique. Il s'agissait ici de mettre en lumière de nouveaux apports du dispositif de vidéo directe pour le théâtre, et non de résoudre la question de l'appartenance ou non au genre cinématographique. Bien sûr, la vidéo emprunte au langage cinématographique : que ce soit en termes de mouvements, de focales, d'angle de vue... Qu'il s'agisse de direct, de faux direct ou juste de vidéo, tout est pensé en amont dans le cadre d'un travail de l'image qui se rapproche de celui réalisé au cinéma. Et bien évidemment, le cinéma influence à différents degrés plusieurs metteurs en scène pris en exemple dans cette analyse, dont certains qui adaptent même des œuvres cinématographiques (Cyril Teste avec *Festen* et *Opening Night*, Ivo Van Hove avec *Les Damnés*, Julien Gosselin qui adapte quant à lui des œuvres littéraires mais ne nie jamais l'influence du cinéma dans son travail...). Pour ces metteurs en scène, il s'agit d'aller puiser dans le cinéma et son esthétique pour nourrir leur théâtre, mais cela reste avant tout du théâtre car leurs œuvres sont tout de même définies par des aspects totalement propres au théâtre : la persévérance du rapport entre l'image et *l'ici et maintenant*, la scène, le rapport au public. Et tout cela relève quelque part du travail autour de la *présence*, que nous avons un peu

¹⁶⁵ Le concept de « *remédiation* » est avant tout développé en Angleterre, par Jay David BOLTER et Richard GRUSIN.

Lire : BOLTER David Jay ; GRUSIN Richard, *Remediation : Understanding New Media*, Cambridge, MIT Press, 1999

développé en introduction, et nous n'ignorons pas que toutes les réflexions autour de *l'effet de présence* mériteraient davantage de place dans ces recherches.

Somme toute, La caractéristique principale qui semble bel et bien détacher la vidéo directe de toute analogie avec le cinéma, c'est son caractère intrinsèquement lié au présent, c'est ce lien de force avec *l'ici et maintenant*, et le contraste observable depuis le public entre ce présent et sa tentative de représentation vidéo. Tentative en réalité toujours vaine, car toujours en retard. La richesse de la vidéo directe – et son originalité par rapport à tout autre outil ou medium – repose dans ce qu'elle a à proposer entre l'objet filmé et la représentation vidéo de celui-ci, qui dans certains cas sont tous deux observables en simultané par le spectateur. C'est un nouvel « espace » qui s'ouvre alors entre deux représentations juxtaposées d'une et même chose : une représentation physique et une représentation vidéo. Ou même, entre une représentation vidéo d'une représentation physique, instaurant comme nous l'avons vu dans la partie 3, un nouveau point de vue lié à celui qui décide de ce que montre la vidéo, et donc un système en *poupées gigognes* des représentations. Dans cet espace qui sépare celles-ci, le metteur en scène peut aller glisser beaucoup de choses, que ce ne soit que l'idée d'un autre point de vue et ce qu'il implique – observation, violation de l'intimité, mise en abyme – à des déformations et trucages plus ou moins visibles.

Dans tous les cas, la vidéo directe au théâtre s'avère être une nouvelle source de ressorts dramaturgiques tant elle peut intervenir sur plusieurs terrains au théâtre. Elle permet de nouvelles réflexions autour de l'espace scénique puisqu'une fois filmés, les comédiens peuvent transformer n'importe quel espace – même hors de la vue directe du spectateur – en scène de jeu. Elle permet également de travailler la question du temps d'une nouvelle façon, puisque celle-ci est une composante première de l'aspect « direct » du processus. Direct qui, ne pouvant jamais être atteint, devient terrain de jeu et de variations. La vidéo, toujours dans le passé, peut *essayer* de faire croire à un direct, mais peu de choses garantissent au spectateur que ce qu'il voit à l'écran est bel et bien ce qui est filmé en parallèle, et ainsi beaucoup de metteurs en scène usent de ce trompe l'œil.

Enfin, et c'est sûrement la dimension la plus intéressante à mon sens, celle où je trouve que l'usage du procédé atteint un certain degré de réussite : quand elle vient reconfigurer la

relation entre les personnages entre eux, ainsi qu'entre les personnages et les spectateurs. Quand la vidéo directe, parce qu'elle incarne un nouveau point de vue et une représentation d'une autre nature que la représentation physique sur scène, apporte de nouvelles informations sur un personnage tant elle contraste avec la représentation physique. C'est en fait revenir à la nature même de la représentation vidéo et de l'acte de filmer, ou du fait d'être filmé : c'est recroiser des questionnements que l'on trouve depuis longtemps au cinéma, dans le documentaire, en philosophie, ramenant encore une fois l'idée de « rémédiation » dans sa relation au cinéma. En définitive, les usages les plus pertinents de la vidéo directe au théâtre sont ceux qui, subtilement, et sans en faire le sujet principal de la pièce, amènent par ce dispositif des réflexions annexes d'ordre philosophiques, esthétiques, sociétales ou cinématographiques par rapport à l'image, rappelant ainsi Derrida, Foucault, Deleuze et bien d'autres. Les usages les plus pertinents de ce dispositif semblent être ceux qui amènent une nouvelle dimension à la pièce, un décalage qui ouvre des espaces pour de nouveaux questionnements.

Bibliographie

Pièces de théâtre

CASTORF Frank, *Bajazet*, Production Théâtre Vidy-Lausanne, MC93 - Maison de la Culture de Seine St-Denis, 2019 d'après *Bajazet* de Jean RACINE (1672) et *Le théâtre et la peste*, chapitre de *Le théâtre et son double* d'Antonin ARTAUD (1938).

DEBAILLEUL Clément, NAVARRO Raphaël, *Nous, Rêveurs Définitifs*, Compagnie 14 :20, production Théâtre du Rond-Point, 2016

DUSAUTOY Michaël, *Après le tremblement de terre*, production Collectif Quatre Ailes, 2018

GOSELIN Julien, *Joueurs, Mao II, Les Noms*, production Si vous pouviez lécher mon coeur, créé en 2018 d'après trois oeuvres de Don DeLillo : *Joueurs* (1977), *Mao II* (1991), *Les Noms* (1982).

HONORÉ Christophe, *Pelléas et Mélisande*, Production Opéra de Lyon, 2015, d'après Claude DEBUSSY.

HONORÉ Christophe, *Nouveau Roman*, production CDDB – Théâtre de Lorient CDN, 2012

JATAHY Christiane, *La Règle du jeu*, Production Comédie-Française, 2017, d'après le scénario de Jean Renoir du film éponyme sorti en 1939.

MACAIGNE Vincent, *Je Suis un Pays*, 2017, production Cie Friche 22.66, Théâtre Vidy-Lausanne.

MADANI Ahmed, *F(L)AMMES*, production Madani Compagnie, 2016

MAILLET Emilie Anna, *Toute Nue*, production Ex Voto à la Lune, 2019, d'après *Mais n'te promène donc pas toute nue !* de Georges FEYDEAU (1911), ainsi que quatre pièces de Lars NORÉN, *La Veillée* (1989), *Détails* (2008), *Démons* (1984) et *Munich-Athènes* (1992).

MERZOUKI Mourad, *Pixel*, production Centre Chorégraphique National de Créteil et du Val-de-Marne / Compagnie Käfig, 2014

NAVARRO Raphaël, *Vibrations*, production compagnie 14 :20, 2010

OSTERMEIER Thomas, *Retour à Reims*, production Théâtre Vidy-Lausanne, 2018, d'après le livre *Retour à Reims* de ERIBON Didier, Fayard, 2009.

SQUAT Theatre, *Andy Warhol's last love*, 1978.

TESTE Cyril, *Festen*, 2017, Production du Collectif MxM, d'après le film éponyme de Thomas Vinterberg de 1998.

MERCKLÉ Noé – La vidéo directe au théâtre

TESTE Cyril, *Opening Night*, 2019, Production du Collectif MxM avec Le Quai, CDN Angers-Pays de la Loire, d'après le film éponyme de John Cassavetes (1977)

TESTE Cyril, *Nobody*, production Collectif MxM, 2015, d'après Falk Richter.

VAN DALEM Anne Cécile, *Arctique*, 2018, Das Fraule In

VAN HOVE Ivo, *Les Damnés*, 2016, production Comédie-Française, d'après le film éponyme de Luchino Visconti (1969)

Entretiens

Christophe GAULTIER, cadreur, et Claire ROYGNAN, réalisatrice vidéo (membres du collectif MxM) réalisé le 23 mai 2019

Clément DEBAILLEUL (metteur en scène, compagnie 14 :20) réalisé le 01 juin 2019

Christophe HONORÉ (metteur en scène) réalisé le 12 septembre 2019

Dominique BRUGUIÈRE (cheffe éclairagiste) réalisé le 27 décembre 2019

Julien GOSELIN (metteur en scène) réalisé le 20 février 2020

Cinéma

CASSAVETES John, *Opening Night*, États-Unis, Faces Distribution Corporation, 1977, 144 minutes

LUMIÈRE Louis et Auguste, *Arrivée d'un train en gare de La Ciotat*, 1896, 50 secondes.

HITCHCOCK Alfred, *La main au collet*, Paramount Pictures, 1955, 106 minutes.

McMULLEN Ken, *Ghost Dance*, 1983, 100min.

VINTERBERG, Thomas, 1998, *Festen*, Danemark, 106 minutes

WILLIMON Beau, *House of Cards*, 2013-2018, États-Unis, Netflix

WALLER-BRIDGE Phoebe, *Fleabag*, 2016-2019, Angleterre, BBC Three

Œuvres critiques

Écrits sur le théâtre et la vidéo venant de professionnels

ANTOINE André, *Causeries sur la mise en scène*, Revue de Paris, 1er avril 1903, p.603-604

BRUGUIÈRE Dominique, *Penser la lumière*, Paris, Actes Sud, 2017

Œuvres critiques classiques

ARTAUD Antonin, *Le théâtre et la peste*, chapitre de l'essai *Le théâtre et son double*, 1938, Paris, Gallimard

BAZIN André. *Théâtre et cinéma*. Esprit, Paris, v. 19, 1951, p. 234

BENJAMIN Walter, *L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, 1939, traduit par Frédéric Joly, Paris, Payot, coll. Petite Bibliothèque Payot, 2013

BRECHT Bertolt, *Petit organon pour le théâtre*, dans *Écrits sur le théâtre*, Paris, L'Arche / Gallimard, 2000, p.358-359, publication originale 1949

DELEUZE Gilles, *Cinéma 2. L'image-temps*, coll. « Critique », Paris, Éditions de Minuit, 1985, p.108

DERRIDA Jacques, "*Echographies de la télévision, entretiens filmés av. B. Stiegler*", Éditions Galilée-INA, 1996

DERRIDA, Jacques, *La différance*, Tel Quel, Paris, Seuil, 1968

DIDEROT Denis, *Discours sur la poésie dramatique*, dans *Le Père de famille*, Amsterdam, 1758

FOUCAULT Michel, *Surveiller et Punir*, Paris, Gallimard, 1975

MCLUHAN Marshall, *Understanding Media, The Extensions of Man*, McGraw-Hill Book Company, New York, 1964

RANCIÈRE Jacques, *Le spectateur émancipé*, éditions la fabrique, Paris, 2008

Œuvres critiques spécialisées

BOLTER David Jay ; GRUSIN Richard, *Remediation : Understanding New Media*, Cambridge, MIT Press, 1999

BOURASSA René, *De la présence aux effets de présence: entre l'apparaître et l'apparence*. In: FÉRAL Josette; PERROT Edwige. *Le Réel à l'Épreuve des Technologies. Les Arts de la scène et les arts médiatiques*. Rennes: Presses universitaires de Rennes, 2013. P. 129-148

BURDEKIN Russell, « *Pepper's Ghost at the Opera* », *Theatre Notebook* 69(3):152-164, January 2015

D'ALMEIDA Fabrice ; DELPORTE Christian, *Histoire des médias en France de la Grande Guerre à nos jours*, Paris, Flammarion, coll. « Champs Histoire », 2010, p. 11-12, in : VOUILLOUX Bernard, « *Médium(s) et média(s). Le médial et le médiatique* », *Fabula / Les colloques*, Création, intermédialité, dispositif, 2017, URL :

<http://www.fabula.org/colloques/document4419.php>

MERCKLÉ Noé – La vidéo directe au théâtre

FÉRAL, Josette; PERROT, Edwige. *De la présence aux effets de présence. Ecart et enjeux*. In: FÉRAL, Josette. *Pratiques Performatives, Body Remix*. Rennes: Presses Universitaires de Rennes, 2012. P. 11-26

FÉRAL Josette, « *La théâtralité* » Poétique, no 75 (septembre), Paris, Seuil, 1988, p. 347-361 in : CHAPLEAU Menez, *Panorama des théories de la théâtralité : vers une redéfinition du concept*, Université du Québec à Montréal, 2006, p.1

GROS DE GASQUET, Julia et VALERO, Julie, *L'Objet technique en scène*, Paris, Éditions Max Milo, 2019, p.17

KESSLER Frank ; LARRUE Jean-Marc ; PISANO Giusy, *Machines. Magie. Médias*, Lille, Presses Universitaires du Septentrion, 2018

LARRUE Jean-Marc, *Théâtre et Intermédialité*, Presses Universitaires du Septentrion, 2015

LARRUE Jean-Marc ; PISANO Giusy, *Le triomphe de la scène intermédiaire : Théâtre et médias à l'ère électrique*, Montréal, Presses de l'Université de Montréal, 2017

PAVIS Patrice, *Chapitre XVI. La théâtralité en Avignon*, p267-287, in : *Vers une théorie de la pratique théâtrale : Voix et images de la scène*, Villeneuve d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, 2007, disponible sur Internet : <http://books.openedition.org/septentrion/13739>

PERROT Edwige, *Les usages de la vidéo en direct chez Ivo van Hove et Guy Cassiers*, Université de Montréal, 2013

PERRUCHON Véronique, *Lumière et magie, une association historique réévaluée à l'époque du numérique*, in : ALMIRON Miguel (dir.) ; BAZOU Sébastien (dir.) ; PISANO Giusy (dir.), *Magie numérique : Les Arts trompeurs. Machines. Magie. Médias*, Presses Universitaires du Septentrion, 2020, p66-68

PICON-VALLIN Béatrice, *Les écrans sur la scène*, Lausanne, L'Age d'Homme, 1998

PLASSARD Didier, « *Dioptrique des corps dans l'espace électronique* », p.165

NEDELCO-PATUREAU Mirella, « *Technologies nouvelles et magie théâtrale* », p.65

CHALAYE Sylvie, « « *La Dispute* » de Marivaux sous l'oeil de Dominique Pitoiset », p.113

SALTER Chris, SELLARS Peter, *Entangled: Technology and the Transformation of Performance*, The MIT Press, 2010

SIMEON Sandrine, *Effets de Présence: quels procédés pour le film-théâtre?* Rev. Bras. Estud. Presença, Porto Alegre, v. 7, n. 3, p. 573-598, sept./déc. 2017. Disponible sur:

<http://seer.ufrgs.br/presenca>

MERCKLÉ Noé – La vidéo directe au théâtre

TRUMEL Johann, *Antonin Artaud et le théâtre de la cruauté, explication de texte*, [consulté en ligne le 03.02.20]

<http://jtrumel-coursfrancais.ent-lfval.net/brouillon/epreuve-orale/sequence-5---theatre-et-revolte/lecture-complementaire---partie-entretien-de-l-epreuve-orale/lecture-complementaire-8--antonin-artaud-et-le-theatre-de-la-cruaute>

VOUILLOUX Bernard, « *Médium(s) et média(s). Le médial et le médiatique* », Fabula / Les colloques, Création, intermédialité, dispositif, 2017, URL :

<http://www.fabula.org/colloques/document4419.php>

Articles

BOISSEAU Rosita, « *La « magie nouvelle » sort du chapeau* », Le Monde, 30.12.2010, article consulté le 18.07.2020 à l'adresse suivante :

https://www.lemonde.fr/culture/article/2010/12/30/la-magie-nouvelle-sort-du-chapeau_1459156_3246.html

BRAUNSCHWEIG Stéphane, « *L'enfer d'un monde virtuel* », dans *Théâtre/Public*, n°127, p.54

COMBIS Hélène, « *Pourquoi l'hologramme de Mélenchon n'en était pas un* », sur France Culture, 15.03.2017, <https://www.franceculture.fr/sciences/pourquoi-l-hologramme-de-melenchon-n-en-etait-pas-un>

DELAIN Pierre, « *Derrida, l'image* », sur le site Derridex, page créée le 27.09.2006 consultable à l'adresse suivante : <https://www.idixa.net/Pixa/pagixa-0609261126.html>

DERRIDA Jacques, "*Le cinéma et ses fantômes (interview dans les Cahiers du cinéma, avril 2001)*", Éditions *Les Cahiers du Cinéma*, Paris, avril 2001, p84

Kuroki, Y., Nishi, T., Kobayashi, S., Oyaizu, H. and Yoshimura, S. (2006), "*3.4: Improvement of Motion Image Quality by High Frame Rate*". SID Symposium Digest of Technical Papers, 37: 14-17.

ROPERT Pierre, « *La société de surveillance de Foucault* », France Culture, 13.06.2014, consulté le 20.05.2020, <https://www.franceculture.fr/philosophie/la-societe-de-surveillance-de-foucault>

SARRAZAC Jean-Pierre, « *André Antoine* » sur le site de FranceArchives, 2008, <https://francearchives.fr/fr/commemo/recueil-2008/39540>

TION Guillaume, « *Théâtre : la vidéo en débat* », Libération, 28.04.2017. Consulté le 18.07.2020 à l'adresse suivante : <https://next.liberation.fr/images/2017/04/28/theatre-la->

[video-en-debat_1566086](#)

« *Tout ce qu'il faut savoir sur l'hologramme* », sur 3D émotion,

<https://www.3demotion.net/explications-hologramme>

« *La Transparence* », sur le site du Cinéclub de Caen

<https://www.cineclubdecaen.com/analyse/transparence.htm>, consulté le 17.08.2020

Dictionnaires

Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales

« écran », <https://www.cnrtl.fr/definition/%C3%A9cran%20> consulté le 10.06.2020

« théâtralité », <https://www.cnrtl.fr/definition/théatralité> consulté le 05.01.2020

« réalité », <https://www.Cnrtl.fr/définition/réalité> consulté le 03.01.2020

« direct/e » <https://www.cnrtl.fr/definition/direct> consulté le 03.01.2020

« apparté » <https://www.cnrtl.fr/definition/aparté> consulté le 24.02.2020

Wikipédia

« Diffusion en direct » https://fr.wikipedia.org/wiki/Diffusion_en_direct

Consulté le 28.12.2019

« Puniton du goudron et des plumes »,

https://fr.wikipedia.org/wiki/Puniton_du_goudron_et_des_plumes consulté le 16.02.2020

Larousse

« Polyptyque », <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/polyptyque/62406>

Consulté le 29.12.2019

« Artifice », <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/artifice/5567>

Consulté le 29.12.2019

« Réalité », Larousse encyclopédique en deux volumes - 1994-2003 p. 1310

Wiktionary

« Larsen », <https://fr.wiktionary.org/wiki/Larsen> consulté le 16.02.2020

Vidéos

« *Théâtre, la nouvelle règle du jeu* », Entrée Libre, 20.02.2017,

<https://youtu.be/XHErBym7PI8>

MERCKLÉ Noé – La vidéo directe au théâtre

« *Jean-Luc Mélenchon se dédouble en hologramme à Paris* », Public Sénat, 05.02.2017,

<https://youtu.be/EyB-NHspN-E>

« *Les Damnés* » enflamment la Comédie-Française », Entrée Libre, 10.10.2016,

<https://youtu.be/eJAXb8nZ2PA>

« *'The Science of Ghosts' – Derrida in 'Ghost Dance'* », extrait de film :

<https://youtu.be/0nmu3uwqzbl>.

Table des illustrations

Figure 1 : Robert Campin, Triptyque de Mérode, c. 1427, oil on panel, 64,1×117,8 cm, Metropolitan Museum of art, New York.	21
Figure 2 : Poliforma, ouverture du festival international Cinelibri en Bulgarie, 2018. Danseurs : Dorina Puncheva et Cvetan Apostolov.	23
Figure 3 : Pelléas et Mélisande, Christophe HONORÉ, 2015	26
Figure 4 : Joueurs, Mao II, Les Noms, Julien GOSSELIN	27
Figure 5 : Toute Nue, Emilie Anna MAILLET, 2019, photographie de Maxime Lethelier	30
Figure 6 : Toute Nue, Emilie-Anna Maillet, 2019. Photographie de Maxime Lethelier	32
Figure 7 : Illustration du procédé Pepper's Ghost	34
Figure 8 : Joueurs, Mao II, Les Noms (Julien GOSSELIN, 2018). Adaptation de romans de Don De Lillo.	36
Figure 9 : Nouveau Roman, de Christophe Honoré (2012) © Christophe Raynaud de Lage / Festival d'Avignon	37
Figure 10 : capture d'écran de la bande-annonce de F(L)AMMES, Ahmed Madani, Madani Compagnie, 2016	40
Figure 11 : projection d'un décor défilant dans Après le tremblement de terre, Collectif Quatre Ailes, 2018. Capture d'écran issue de la bande annonce du spectacle.	42
Figure 12 : Cary Grant et Grace Kelly dans "La Main au Collet", Alfred Hitchcock, 1955	42
Figure 13 : Capture d'écran de la bande annonce du spectacle Vibrations, de la compagnie 14 :20	45
Figure 14 : Capture d'écran de la bande annonce du spectacle Nous, Rêveurs Définitifs, de la compagnie 14 :20	46
Figure 15 : Pixel, de Mourad Merzouki. Photo du CCN de Créteil, prise par Patrick Berger	47
Figure 16 : Capture d'écran du teaser de la pièce Retour à Reims, de Thomas Ostermeier	49
Figure 17 : Arctique, Anne Cécile VANDALEM, 2018, Das Fraule In Kompanie	56
Figure 18 : Capture d'écran de l'émission ""Les Damnés" enflamment la Comédie-Française, Entrée Libre, France 5, 10 octobre 2016.	60
Figure 19 : capture d'écran de la vidéo "BAJAZET, EN CONSIDÉRANT LE THÉÂTRE ET LA PESTE", FRANK CASTORF, TEASER, produit par et tourné au Théâtre Vidy – Lausanne	62
Figure 20 : Festen, mis en scène par Cyril Teste	69
Figure 21 : Opening Night, mis en scène par Cyril Teste (2019). Photographie des répétitions signée Valérie Six	73
Figure 22 : Joueurs, Mao II, Les Noms, de Julien Gosselin. Photo de Christophe Raynaud de Lage	83
Figure 23 : Les Damnés, mis en scène par Ivo van Hove	89
Figure 24 : Les Damnés, mis en scène par Ivo van Hove. Photographie de Christophe Raynaud de Lage	90
Figure 25 : Capture d'écran de l'émission Entrée Libre à propos de la pièce La Règle du Jeu, mise en scène par Christiane Jatahy en 2017 à la Comédie Française, d'après le scénario éponyme de Jean Renoir (1939). Épisode « Théâtre, la nouvelle règle du jeu », 20 février 2017	107

Annexes

Entretien avec Julien Gosselin

20.02.2020

Noé Mercklé : Tu utilises de la vidéo directe dans toute la pièce. J'ai eu l'impression au moins dans le premier segment qui se voulait très « cinéma » dans la manière de filmer, faire de la lumière... Qu'est-ce que tu trouves intéressant dans cette manière de faire de la vidéo sur scène ?

Julien Gosselin : Sur la première partie, Joueurs... Quand on a travaillé sur le texte, je me suis rendu compte que Don DeLillo avait beaucoup pensé à Godard quand il avait écrit le livre. Très rapidement en répétition l'influence Godardienne est devenue très forte. Couplée à tout un imaginaire pour le coup américain, les années 60-70, et quelque chose que le théâtre pour le coup échoue souvent à rendre. Il y a une chose qui est complexe, moi par exemple je travaille beaucoup sur des œuvres du XXème ou XXIème siècle, et quand on travaille sur le XXème siècle en réalité on se rend compte que c'est pas du tout le siècle des écrivains, même s'il y a de l'immense littérature. Ce n'est pas non plus le siècle du théâtre. C'est très clairement le siècle du cinéma, et ça DeLillo l'écrit tout le temps par ailleurs. Quasiment tous les écrivains du XXème siècle, et ça peut aller même jusqu'à Duras (pour le coup qui fait des films), parlent de cinéma, pensent les livres pour ce qui est de DeLillo avec la postmodernité comme des objets qui vont se rapprocher d'objets cinématographiques. Donc en fait le premier spectacle il était difficile en tant qu'hommage et de fidélité à l'œuvre de placer un dispositif purement théâtral, le cinéma s'imposait complètement. Après le traitement est très différent dans les deux autres spectacles, mais il est quand même lié à quelque chose qui est à voir disons immédiatement à la littérature de DeLillo.

Alors évidemment les spectacles ne limitent pas la question du théâtre, je n'ai pas l'impression de faire du cinéma mais du théâtre dans un premier lieu. Mais encore faudrait-il s'entendre sur ces notions-là. A la limite peu importe. Mais disons que la littérature de DeLillo, même s'il traite de phénomènes politiques gigantesques comme le terrorisme, ce n'est pas une littérature qui va utiliser une langue frontale. Disons que ce n'est pas la parole qui guide les œuvres, c'est quelque chose qui a à voir beaucoup plus avec une forme d'intimité, qui a à voir avec des phénomènes plutôt généraux qui ne sont pas forcément des phénomènes toujours individuels.

J'ai monté un autre de ses textes à Amsterdam récemment, *l'Homme qui Tombe*. C'est juste après le 11 septembre, et le 11 septembre DeLillo le traite assez peu classiquement dans son livre. Il ne traite pas les avions et les tours, mais à travers des phénomènes de couple, extrêmement minimaux. La sensation de la catastrophe en regardant un tableau, la forme que prend la mousse dans un café quand il est touillé, et ça c'est des choses qui sont tellement rapprochées des corps, des peaux, des objets que ça appelle une grammaire d'avantage de l'image que du langage.

Don DeLillo a quand même écrit un texte qui s'appelle *Les Noms*, qui est un texte qui s'intéresse beaucoup au langage. Dans *Les Noms* il y a un personnage de cinéaste qui est toujours dans la confrontation, qui n'est pas une confrontation oxymorique, ce n'est pas un

combat entre l'image et le langage. Ce qui rejoint Godard d'ailleurs, qui à travers l'image ne nie pas la question du langage, ce qui en fait un objet très cohérent.

Disons que moi ce qui m'intéresse toujours au théâtre, c'est d'essayer de comprendre comment à un moment l'idée de présent et l'idée des corps peuvent disparaître, soit au profit de la pure image comme une forme de paysage, soit au profit directement du langage. Du coup j'ai l'impression de faire un théâtre qui va forcément utiliser tout autant des textes gigantesques que beaucoup l'image.

NM : Au début de la pièce, il y a une très longue partie où on n'a pas accès à la scène, qui semble être un message pour le spectateur disant « n'ayez pas peur de regarder l'écran... »

JG : Oui, c'est même un peu plus que ça. Ça part de plein de choses. Ça part d'un rapport de provocation, parce que le théâtre reste un art quand même observé par une frange parfois réactionnaire de la population. Suffit de voir la presse de manière générale qui ne se fait toujours pas complètement à l'idée que l'image cinématographique envahisse les théâtres. Je n'aime pas le mot provocation, mais c'est une forme de mise à l'épreuve des spectateurs dans quelque chose où je savais qu'ils allaient s'attendre à voir des acteurs très vite, alors qu'ils arrivent au bout d'une heure, une heure et demie même. Et puis c'était un rapport directement encore une fois bizarrement Godardien, qui est un artiste de la provocation par ailleurs. On pensait que le théâtre était des corps, et ici on va dire que c'est un film.

C'est peut-être un peu psychanalytique pour moi mais ça ne l'est pas uniquement : je me rends compte de plus en plus quand je vois les spectacles que je fais que l'on fait des choses de manière assez automatique, que la pratique du théâtre ne relève pas toujours de choix conscients. Je travaille vraiment sur la disparition. Et je suis de plus en plus gêné dans ma propre pratique du théâtre par l'obstruction que peuvent produire des corps et le présent à la question du langage ou à la question de la sensation de la littérature pour le spectateur. Et que la disparition fait une violence en moins de mon point de vue qui permet d'accéder à des choses de la littérature. Je sais que pour d'autres c'est une violence supplémentaire.

Souvent je m'engueule beaucoup avec mes collègues metteurs en scène qui disent que la vidéo crée au théâtre du détails, du présent supplémentaire, moi je pense que c'est l'inverse de tout ça. Je pense que la vidéo crée de la mort, que le cinéma crée de la mort, mais ça c'est une banalité que de le dire. C'est une transformation très subtile, parce que par ailleurs moi je fais de la vidéo en live donc c'est encore différent. Mais l'image en direct crée une forme de mort très particulière. On sait que la fixation sur pellicule est faite auparavant, mais là au théâtre on est quelques millièmes de secondes auparavant. Mais je crois que ça crée, en tout cas dans l'utilisation que j'en ai, immédiatement du passé. C'est quelque chose qui nie l'aspect présent du spectacle, ou en tout cas qui le pervertit. Et donc dès que je vois une caméra sur scène, je n'ai jamais l'idée que l'on va créer davantage de vie. Justement c'est un rapport d'annulation, c'est un rapport de recul.

NM : je suis d'accord avec ça, ça crée tout de suite un sentiment de passé, de fantôme, mais aussi parce qu'on a une image beaucoup plus plate et froide du présent.

JG : Oui ! Mais je crois qu'il y a aussi quelque chose de l'ordre d'une négation... La question du présent crée de fait quelque chose qui est non maîtrisé, parce que la question du théâtre crée

quelque chose de l'ordre du présent. Ne serait-ce que le lien entre les acteurs et les spectateurs. La possibilité que le spectateur modifie en lui-même la représentation. Le fait de filmer crée un rapport qui est davantage celui de la littérature. C'est-à-dire qu'il peut y avoir un effet sur le lecteur ou sur le spectateur, mais l'œuvre en elle-même s'aplatit légèrement. Je me rends compte que je cherche quelque chose chez le spectateur qui est de l'ordre d'une activité complètement solitaire, très intérieure, je ne cherche pas forcément un rapport de jeu entre le spectateur et ce qu'il se passe au plateau. Je cherche plutôt un rapport d'introspection. Et donc je pense que c'est pour cela que j'éloigne et que j'aplatis légèrement.

NM : Par rapport à ça, à ton avis qu'est ce qui relève encore vraiment du théâtre ? pourquoi ce dispositif-là est intéressant au théâtre mais ne marcherait pas au cinéma ? Est-ce que c'est un contraste entre la scène et l'écran ?

JG : Moi ça m'emmerde de plus en plus ça. L'idée que pour que les gens acceptent la vidéo au théâtre, généralement il faut qu'ils puissent voir le tournage se faire, constater les rouages...

NM : non ce n'est pas forcément ce que je voulais dire. Est-ce que tu penses que si on prenait que la bande vidéo de tes pièces, ça donnerait quoi ?

JG : on pourrait la projeter au cinéma, mais en ayant conscience que c'est un objet qui n'est pas fait pour le cinéma. Mais en fait d'une certaine manière ça dépend de comment on nomme l'objet. Moi je fais ça parce que les gens vont dans un théâtre. J'ai refusé pour l'instant toutes les propositions de cinéma que l'on me fait parce qu'il faudrait que je trouve un langage cinématographique qui serait à l'opposé complet de ce que je fais au théâtre.

Parce qu'il me semble que le travail que je fais c'est un travail critique sur la question du théâtre. Et si je transposais ça au cinéma, ce ne serait pas critique de l'objet cinématographique, ce serait un objet plat. Ça n'aurait aucun intérêt de montrer ça au cinéma.

NM : Oui, moi ce que je trouve intéressant, c'est pourquoi on trouve ça intéressant au théâtre et que ça ne marche pas sur un écran de cinéma.

JG : je ne dis pas que ça ne marcherait pas. Je les ai les films, et c n'est pas inintéressant dans la pauvreté du dispositif, dans la radicalité de la chose, dans le fait que ce soit assez minimaliste. Mais encore une fois je ne pense pas que ce soit une histoire de pauvreté. Je pense que c'est d'avantage une histoire de dialogue. Par exemple, moi je sais que si je faisais des films aujourd'hui, je ne filmerai quasiment que des paysages. Les êtres humains disparaîtraient progressivement du film que je ferai. Je ferai des films extrêmement climatiques, des films en rapport avec le fait de maximiser ce que peut m'apporter le cinéma qui ne peut pas m'apporter le théâtre. Mais je ne pense pas que je ferai des films théâtraux. Mais je ne suis pas sûr que l'objet en tant que tel n'aurait pas un intérêt.

NM : Oui, il change de nature.

JG : Oui exactement, il change complètement de nature. Ça a à voir avec le *cartel*. Moi, les gens sur leur billet il y a écrit théâtre, et donc il y a quelque chose de l'ordre d'une frustration qui s'opère. Ça tient beaucoup aussi à un jeu de frustration. Beaucoup de spectateurs sont

frustrés de ne pas voir apparaître les acteurs. Et ça au cinéma ce rapport de frustration perdrait beaucoup de saveur.

NM : Par rapport à l'acteur, quelle indication tu leur donnes par rapport à la présence de la caméra ?

JG : Ça dépend. C'est très difficile de leur dire de ne pas jouer pour la caméra, ils la voient. Ils jouent pour, tout est fait en fonction de la caméra. Mais ce qui fait le théâtre vient davantage du matériau de base. Je prends des œuvres littéraires, avec des textes assez longs... alors il y a des exceptions, on peut prendre Rohmer, qui est un cinéma relativement littéraire, ou Eugène Green dans des codifications très différentes. Même leur mode de jeu, je ne les incite pas à aller vers quelque chose qui serait toujours minimaliste. Je leur fais garder une forme d'expressivité, qui donne une dimension théâtrale. Mais de manière très étonnante, parce que je me rends compte que les acteurs de cinéma américain ont parfois des niveaux de jeu au niveau de la puissance d'expressivité très proches de ceux qu'on peut utiliser quand on fait du théâtre, et que l'on finit par le filmer. Ça reste quelque chose de très français, au fond, le non-jeu ou le sous-jeu au cinéma. Donc là dans mes spectacles les plus récents, l'acteur joue en fonction de la caméra. Après eux pensent au spectateur qui le regarde en direct. Mais je ne sais pas à quel point cela modifie leur jeu.

NM : Est-ce que dans d'autres pièces tu intègres le cadreur ou l'écran à la diégèse de la pièce ?

JG : Qu'est-ce que tu veux dire par l'écran intégré à la pièce ?

NM : Dans le sens où d'autres personnages pourraient regarder l'écran, interagir.

JG : Je n'ai aucune envie de tenir une forme de discours critique sur la question du monde des images, ça ne m'intéresse pas du tout. Toute codification, élément qui viendrait créer une forme de mise en abyme trop profonde de la question de l'image à l'intérieur des spectacles, qui ne soit pas une mise en abyme intellectuelle ou littéraire mais critique ou politique, m'épuise profondément. Je déteste par exemple les spectacles qui sont là pour parler des médias. Ça ne m'intéresse pas du tout. Moi ce qui m'intéresse c'est le cinéma, pas l'image, je ne sais pas comment dire... J'ai pas du tout envie de créer une forme de discours, ce qui est souvent le cas de la vidéo au théâtre. Les gens qui le font sont des geeks de l'image, qui passent leur vie dans leur iPhone et finissent par faire des spectacles critiques complètement filmés sur la société des images. Ils se prennent pour Guy Debord alors qu'ils passent leur temps devant leur PlayStation. Je trouve qu'il y a une forme d'hypocrisie à l'intérieur de ça qui me paraît très problématique, mais de fait c'est des gens qui questionnent l'image dans le monde contemporain. Moi ce qui m'intéresse, c'est le cinéma comme médium de mort à l'intérieur du théâtre. Et puis, par ailleurs, je n'ai pas du tout envie d'utiliser l'image pour, par contraste, valoriser la puissance de présence du théâtre. Je n'ai pas envie de dire « *regarder l'image est terrible et le vivant beaucoup plus beau* ». Je ne crois pas du tout à ça, je crois que la fixation sur l'image est une beauté que la vie ne peut pas du tout attraper dans son présent. Une photo de la personne que l'on a aimée et qui est morte est beaucoup plus puissante que la personne telle qu'on la voit en train de faire la cuisine le matin avant qu'elle meurt.

Je ne dis pas que c'est inintéressant d'intégrer le cadreur. C'est juste que pour moi c'est comme la musique, la lumière, c'est un élément spectaculaire, de la mise en jeu d'une œuvre théâtrante. Je refuse que la vidéo soit l'enjeu de ma mise en scène.

NM : Je te demandais ça parce que j'avais aussi en tête les pièces de Cyril teste, où il tourne autour de ce sujet-là. Dans *Festen* à un moment l'acteur prend la caméra pour filmer son père. Et par rapport à l'écran, je pensais à un moment où le père de famille voit un *off* à travers l'écran auquel il ne devrait pas avoir accès.

JG : Oui mais parce que Cyril questionne l'image. Et il le fait très bien. Quand Cyril fait ça, il met en jeu la question de l'image. Mais en même temps lui c'est ce qu'il fait. Depuis des années, il questionne le fait qu'il va utiliser des caméras sur les plateaux.

NM : Tu me parles beaucoup de l'impact de la vidéo sur le temps. Est-ce que pour toi ça a également un enjeu quant à l'espace, comme quand dans ta pièce les personnages sortent de scène et traversent la cour ?

JG : Là pour le coup c'est vraiment dans la logique du spectacle, les personnages quittent leur vie, quittent le monde dans lequel ils sont. Quand on l'a fait à Avignon ils s'en allaient dans un bois dans les prés. Là ce n'était pas possible sur le boulevard Berthier donc ils partaient dans les ateliers.

Oui ça m'est déjà arrivé de jouer avec l'intérieur du théâtre, mais pour le coup c'est essentiellement sur des questions de représentation. Je n'ai pas forcément la place ou la puissance esthétique d'un décor sur un plateau pour pouvoir à un moment représenter quelque chose que je veux représenter, donc le *off* peut servir à ça. Et puis aussi il peut agir comme une forme de surprise pour le spectateur, une forme de libération. Et de fait un questionnement sur le fait que tout soit faux dans ce qu'il est en train de voir.

Ce que l'on oublie souvent avec la vidéo aussi, c'est qu'elle permet de trouver une forme de théâtre pauvre contemporain. Pendant des années, le théâtre pauvre s'est fait avec quelques lumières, quelques petits bouts de décors, et aujourd'hui les choses qui coûtent les moins chères aux gens, en dehors de l'écriture, c'est de faire de la musique sur l'ordinateur ou de la vidéo avec leur téléphone, ou une petite caméra. Et que par exemple, il est bien plus évident, quand on fait de la mise en scène de théâtre, d'utiliser des armes comme la musique ou comme l'image, que d'avoir un vrai plateau de théâtre avec un vrai décor, avec une vraie création lumière et une vraie création costume. Et que la transformation esthétique que produit l'œil de la caméra permet de faire du théâtre avec finalement assez peu de choses. Nous, souvent dans nos spectacles on reconstitue des espaces qui ont l'air immenses sur 3m2 avec deux bouts de trucs. On reconstitue des foules sans aucun figurant, avec trois personnes filmées de très près qui dansent. Et cette chose-là est une forme d'usage du théâtre extrêmement belle. Alors évidemment, moi je fais des spectacles avec des scénographies imposantes et de grandes distributions, donc on peut pas du tout parler de théâtre pauvre. Mais disons que la caméra pour le coup au niveau spatial me permet de reconstituer des espaces fantasmatiques ou imaginaires qui sont souvent bien plus puissants simplement parce que l'on choisit de tourner le plan de telle ou telle manière.

NM : C'est sûr ! Et pour toi, est-ce que cette utilisation de l'extérieur questionne les frontières du théâtre ?

JG : Ivo van Hove fait beaucoup ça. Moi je ne fais pas un théâtre qui est constamment critique vis-à-vis de l'image qu'il produit. Je fais un théâtre qui au fond va chercher la zone critique à des endroits beaucoup plus intimes, plus intérieurs, c'est pour ça que je fais des grandes œuvres littéraires.

Généralement les gens croient à ce que je leur montre. J'obéis à l'illusion théâtrale. Ça m'amuse de temps en temps que les gens voient le dispositif, parce qu'il y a quelque chose d'assez ludique à l'intérieur de ça. Mais quand Ivo van Hove fait ça dans *Tragédie Romaine* par exemple, oui je suppose que c'est important pour lui de montrer que les gens des pièces de Shakespeare qu'il montre, c'est des gens qui vivent aujourd'hui à Paris ou Amsterdam. Moi ce n'est pas là-dessus du tout que je travaille.

NM : Oui, toi c'est plus sur la représentation du présent...

JG : Oui il me semble. Mais encore une fois, j'aime beaucoup les spectacles d'Ivo van Hove ce n'est pas la question.

Il y a quelque chose d'intéressant à noter, c'est qu'on est les seuls à tourner en 25 images par seconde, on ne peut pas tourner en 24 sinon le délai entre la voix et l'image serait trop grand, mais on tourne en 25 qui est le format le plus proche du cinéma, et Ivo van Hove tourne en 50 images par seconde.

NM : Oui, comme Cyril Teste d'ailleurs.

JG : Oui mais je pense que Cyril c'est davantage pour des questions de technologie, ils ont du mal à gérer le délai. Je ne pense pas que Cyril Teste fasse cela par choix esthétique. Et encore je pense qu'il trouve qu'il y a une forme de beauté dans le 50 images/sec. Quelque chose qui crée une chose très contemporaine. Moi dès que j'en vois j'ai envie de tout casser, je déteste ça.

Ça nous est arrivés de faire des représentations en 50i/s de spectacles plus courts pour des questions techniques de délai à cause d'un vidéoprojecteur dont on n'avait pas le choix à l'étranger, et le spectacle était pour moi complètement ruiné. Parce que pour moi justement ça ne parle plus du tout du cinéma, ça parle de la télé.

NM : Oui ce n'est pas du tout le même rendu, c'est beaucoup plus fluide.

JG : Oui, ça parait un détail technique mais c'est au cœur du truc. Moi j'arrêterai intégralement la vidéo si le 25 n'était pas viable aujourd'hui, je ne mettrai plus d'image dans mes spectacles, vraiment.

NM : parce que ça référence au cinéma ?

JG : parce que quand l'on voit du 50 i/s, ce que ça crée chez moi, mais je pense chez n'importe quel spectateur, est quelque chose de l'ordre du présent parce que ça référence à la télévision. Ça crée quelque chose de l'ordre du live.

Quand on tourne en 25 i/s, d'un coup ce que ça crée sur la rétine, c'est une image cinématographique mais surtout une image de chose passée.

NM : Ça colle plutôt pas mal avec ton idée que ça appartienne déjà au passé, parce qu'avec le 50 i/s tu as une netteté dans les mouvements beaucoup plus présente, plus fluide, plus ciselée, alors qu'avec le 25 i/s tu as du flou de mouvement qui est plus important.

JG : Exactement ! Et c'est une question de rapport au réel. Moi ce que je montre à travers la vidéo ce n'est pas le réel, ce n'est jamais le réel ! Avec du 50 i/s, c'est le réel. Je pense que la création d'une image picturale cinématographique passe par le fait qu'il y ait une irréalité créée par les 24 i/s. Même si aujourd'hui il y a des réalisateurs de cinéma qui s'amuse avec ça et crée de la beauté avec du 50 i/s. C'est rigolo mais c'est plutôt une perversion du cinéma et là c'est autre chose.

NM : Descendre plus bas ça, pose des problèmes de délais ?

JG : Le problème c'est que les projecteurs diffusent en 50. Tout le système qui va de la caméra aux HF etc.. on est obligés à un moment de passer en 50 sinon le délai est trop grand. Et quand on passe en 50, on ne peut descendre que par des multiples, donc 25... Si je passe en 24, je casse le multiple et là je prends une seconde de délai entre la voix et l'image.

(...)

NM : C'est très intéressant ta vigilance du rendu de l'image dans le mouvement par rapport au temps présent ou passé.

JG : Complètement. Par exemple Castorf, qui est vraiment l'inventeur de la vidéo au théâtre, lui comme il a un usage de l'image qui est dans un rapport complètement théâtre-théâtre, qui n'est pas un rapport cinématographique... Enfin évidemment qu'il y a la question du cinéma dedans sinon ça n'aurait aucun sens, mais lui peut filmer avec des caméras assez dégueulasses, les cadreur bougent tout le temps, les acteurs viennent parler à la caméra... C'est comme un rapport augmenté de la puissance dirigée par l'acteur sur le spectateur. C'est comme un rapport de provocation constamment. Lui je pense qu'il filme en 50 avec des caméras pourries, ce n'est pas son intérêt.

En dehors de ces gens-là, aujourd'hui je pense que ça explique aussi le fait que beaucoup de metteurs en scène de théâtre commencent à filmer. On peut commencer à faire des choses qui sont intéressantes techniquement, qui ressemblent à quelque chose et qui ne s'appelleraient peut-être même plus la vidéo au théâtre.

NM : Oui ces histoires d'appellation et de noms... C'est comme quand j'ai commencé en te parlant de cinéma sur scène, ça ne veut rien dire, on ne sait même plus trop comment les définir et tant mieux, c'est ça qui est intéressant aussi.

Ce qui est intéressant dans ce que tu dis, par rapport à cette idée de passé et de fantôme c'est que ça crée une sorte de mélancolie immédiate qui n'est pas liée à la seule présence de l'image mais aussi à la présence de la scène, puisque l'on prend conscience que ce que nous voyons en direct sur scène appartient en fait déjà au passé.

JG : Et en plus c'est un rapport extrêmement complexe, et c'est pour ça que ce n'est pas du cinéma. Et cette chose-là se fait sans que les gens ne s'en rendent compte, sans qu'elle se théorise, mais il y a quelque chose de l'ordre d'une très grande mélancolie sur ce qu'est la vie. Moi je le ressens très vite en tout cas.

NM : Oui, et ça met aussi en valeur le moment présent sur scène.

JG : Absolument.

NM : ça fait se rendre compte qu'au moment où nous le voyons à l'image, c'est trop tard et c'est déjà passé.

JG : Exactement ! et c'est pour ça aussi que dans les spectacles où je filme énormément il y a souvent un acteur qui finit par parler en dehors de l'image. Et ce n'est pas pour dire « *ah enfin le réel advient* », parce que c'est tout aussi faux, mais c'est quelque chose qui, à un moment, fait que le rapport à la littérature et au corps n'a plus besoin de la médiation de cette mort légère. Il faut qu'il y ait quelque chose qui advienne vraiment dans le rapport extrêmement pur que seul le théâtre peut amener : un être qui s'adresse à d'autres êtres.

NM : Oui et puis du coup ça prend vraiment cette valeur-là par rapport au fait que s'il n'y avait pas de vidéo, on ne le penserait pas comme ça, on ne le ressentirait pas comme ça.

JG : Oui exactement.

NM : C'est une histoire de contraste entre les deux représentations, la physique et la vidéo.

JG : Complètement !

Si tu veux voir des choses intéressantes en vidéo, il y a deux artistes allemands. Vegart Zinge et Ida Muller. Eux, c'est vraiment passionnant, ça peut durer une demie heure s'ils ne sont pas contents comme ça peut durer douze heures. C'est vraiment extrêmement hardcore, il y a des scènes de sexe non simulées, des choses comme ça. Mais tout est fait dans un univers complètement faux de bande dessinée. C'est vraiment très étrange, ça fait vraiment peur. Mais ils filment 90% de la représentation avec de très mauvaises caméras. Il y a beaucoup d'écrans, des petits, des grands... Il y a une scène de masturbation qui dure moins 45 minutes filmée par un type masqué... C'est très chelou mais c'est passionnant, c'est comme Castorf mais x1000. Personne n'a un usage de l'image comme ce qu'ils ont. Mais c'est aussi lié au fait qu'en Allemagne le rapport à l'image au théâtre n'est plus du tout une question.

NM : Tu les as vu en France ?

JG : Non, c'est impossible. Personne ne veut les programmer en France, c'est trop risqué. Les gens deviendraient fous.

NM : C'est trop hardcore ?

JG : Ah oui oui c'est évident. C'est vraiment pénible et 95% de la salle serait vide en France.

Dossier PPM

ENS Louis-Lumière

La Cité du Cinéma – 20 rue Ampère BP 12 – 93213 La Plaine Saint-Denis

Tel. 33 (0) 1 84 67 00 01

www.ens-louis-lumiere.fr

Partie Pratique de Mémoire de master

Spécialité cinéma, promotion 2017-2019

Soutenance de juin 2019

2k10.mp4

Noé MERCKLÉ

Ce mémoire est accompagné de la partie pratique intitulée : **La vidéo directe au théâtre**

Directrice de mémoire : Claire BRAS (Professeure à l'ENS Louis-Lumière)

Directeur de mémoire extérieur : Stéphane LAVOIX (Régisseur vidéo, intervenant à l'ENS Louis-Lumière)

Présidente du jury cinéma et coordinatrice des mémoires : Giusy PISANO

Curriculum Vitae

Noé MERCKLÉ-DÉTREZ

né le 29 août 1997

Téléphone : 06 84 08 02 84

252 Boulevard Anatole France

Email : noe.merckle@gmail.com

93200 Saint-Denis

Permis B

Formation

- 2017-2020 **ENS Louis Lumière**, section cinéma (Saint-Denis)
- 2015-2017 **Classe préparatoire aux grandes écoles de cinéma, option Louis Lumière Image** (CinéSup, lycée Guist'Hau, Nantes).
- 2015 **Baccalauréat scientifique option cinéma-audiovisuel, mention Très Bien** (lycée Léonard de Vinci, Villefontaine, Isère).

Langues

- Anglais **Courant**, nombreux séjours aux États-Unis et en Angleterre (niveau C1).
- Espagnol **Pratique occasionnelle** (niveau B1).

Expériences cinématographiques

- Août 2020 **Chef opérateur** de *10 minutes chrono* (court métrage, production LYLY Films pour le Palais de Tokyo)
- Juillet 2020 **Chef opérateur et étalonneur** de *La haine attise la haine* (court métrage, 7'30, production LYLY Films pour le Palais de Tokyo)
- Juillet 2020 **Chef opérateur** de *H'rach* (websérie, 4x5', production LYLY FILMS, BMPCC 6K)
- Juin 2020 **Chef opérateur** de *Ça Passe* (court métrage, 20', production LYLY FILMS, Red Dragon X)
- Mars 2020 **Réalisateur et monteur** d'une captation vidéo de la pièce *Toute Nue* (1h15), et d'un teaser (1min30)
- Février Mars 2020 **Cadreur vidéaste** sur 13 représentations de la pièce *Toute Nue* (1h15, mise en scène : Emilie Anna Maillet, Théâtre Paris-Villette, cie Ex voto à la lune)
- Janvier 2020 **Étalonneur** de *Crises* (17', réalisation : Ouardi Sidouni, production LYLY FILMS)
- Janvier 2020 **Étalonneur** de *Gauloises* (14', réalisation : Jean Gaspa)
- Novembre 2019 **Étalonneur** de *Succube* (4', réalisation : Ouardi Sidouni, production LYLY FILMS)
- Octobre 2019 **Chef opérateur et étalonneur** d'une publicité pour Natural Grass (réalisation : Julia Delbourg, 1min, RED Raven)
- Octobre 2019 **Réalisateur** d'une vidéo promotionnelle pour la Fondation Culture & Diversité (1x3min et 13x30s)
- Octobre 2019 **Chef opérateur** de *Passation* (court métrage, 15', réalisation : Matthieu Jubely, production LYLY FILMS, RED Dragon X)
- Septembre 2019 **Étalonneur** de *Les Filles de Rita* (court métrage, 15', réalisation : Nina Gaines, production École de la Cité, Arri ALEXA, Davinci Resolve)
- Juillet 2019 **Assistant caméra** de *Les Rituels* (court métrage, 15', réalisation : Manon Sabatier, production ENS Louis-Lumière, Arri ALEXA)
- Juin 2019 **Chef opérateur** de *Kool Kids tell the night* (court métrage, 22', réalisation : Arthur Chrisp, production ENS Louis-Lumière, Arri ALEXA)
- Mai 2019 **Assistant Caméra** de *Vers l'Aurore* (court métrage, 15', réalisation : Andy Buron, production École de la Cité, Red)
- Mai 2019 **Chef opérateur** de *Jumelage* (court métrage, 15', réalisation : Daouda Kanouté, production LYLY FILMS, SRAB FILMS, RED Dragon X)
- De Novembre 2018
- A maintenant **Chef opérateur et étalonneur** de bandes-annonces pour Albin Michel, J'ai Lu, Pocket, Préludes, Folio, Calmann Lévy, à une fréquence de 2 par mois (réalisation : Julia Delbourg, format 1min)
- 136
- Septembre 2018 **Cadreur** de *Le Sang des lèvres* (réalisation : Manon Sabatier, production ENS Louis-Lumière, 7min)

- Juillet 2018 **1^{er} assistant opérateur** sur la série *Hypertorché.e.s* (réalisation : Benjamin Cappelletti, production Crazy Rabbit et Golden Moustache, 4x5min)
- Mars 2018 **Réalisateur** de *Les Bonnes Ondes* (ENS Louis Lumière, court métrage, 4', 1 jour, Sony F3) – **Chef opérateur, cadreur, 1^{er} assistant opérateur et autres postes techniques** sur 7 autres productions ENSLL.
- Février 2018 **Cadreur** de *The Boy with the String Quartet* (ensemble de quatre captations pour LENPARROT, Réalisateur : Jonas Marpot).
- Novembre 2017 **Réalisateur / Chef Opérateur** des clips *Ur Boat* et *Inner Place*, pour LENPARROT.
- Juin 2017 **1^{er} prix régional de la photographie** au concours du CROUS Loire Atlantique. Thème : « La rue ».
- Mai 2017 **Cadreur** de *Les Avions de Papier* (court métrage, 15', réalisation : Clémence Touzet, 9 jours)
- Novembre 2016 **Réalisateur** de *De la Poudre aux Yeux* (court métrage, 7') dans le cadre du « 48h Film Project », **prix du meilleur son** (2 jours, Canon 5DmkII).
- Août 2016 **Cadreur** de *DRAG* (court métrage, 20' réalisation : Manon Sabatier, 5 jours, Sony A7S II).
- Juillet 2016 **Stage** à Ciné Lumières à Paris (rôle : préparation de commandes, test de matériel. Durée de 3 semaines, qui a donné lieu à un rapport de stage et une soutenance).
- Juin 2016 **Chef opérateur et étalonneur** de *Refaire un Dôme*, documentaire sur Notre-Dame-des-Landes (documentaire, 19', réalisation : Mattea Riu, 14 jours, Sony PMW 200).
- Mai 2016 **Réalisateur / Chef Opérateur / Acteur** de *Smatriet* (film expérimental, 4', 60D). **Présence hors compétition** au festival des Rencontres Internationales Paris Berlin.

Note d'intention



Le projet de la Partie Pratique de Mémoire est de monter une pièce de théâtre comprenant des passages avec de la vidéo directe dans la mise en scène, pour prolonger et appliquer la recherche mise en place dans la partie théorique du mémoire. Le but est de pouvoir expérimenter et explorer les notions d'espace, de temps et d'illusion qu'apporte ce dispositif au théâtre, ainsi que les différentes problématiques qu'il soulève.

Dans la pièce, la vidéo directe interviendrait diégétiquement à travers l'idée de *souvenirs filmés*, comme certains le font régulièrement au cours de leur vie, une sorte d'archivage de la mémoire et des moments vécus. Le personnage principal, ami de *Bleu Couard*, une célèbre star de la musique morte prématurément, se retrouvera à faire une rétrospective de ses souvenirs filmés, se projetant ainsi dans son propre passé. La vidéo permettra ainsi des allers-retours entre passé et présent, et servira de jonction entre plusieurs temps sur le plateau : celui du temps présent, et celui des souvenirs. Il s'agit d'une plongée dans les eaux troubles de la mémoire : celle d'une bande d'ami, dont faisait partie Bleu Couard avant l'accès au succès. Les allers retours avec la vidéo permettront de construire les différents personnages à travers leurs relations, de retracer leur vie, mais également de construire leur environnement social. La vidéo permettra à la scène de traverser le temps : des souvenirs que l'on verra projetés et pré-filmés seront petit à petit amenés à être joués sur scène, en vidéo directe.

L'idée est d'expliquer le présent grâce au passé, à la manière d'Édouard Louis dans *Qui a tué mon père* (2018), livre dans lequel il retrace son enfance à travers les relations qu'il entretenait avec son père, donnant des indices sur sa construction personnelle. Une scène est particulièrement marquante, où il se souvient d'un spectacle qu'il donnait pour sa famille étant jeune. Il s'était déguisé en fille, il chantait, et son père ne lui a pas adressé un regard là où tous les autres étaient ravis. Alors Édouard a chanté de plus en plus fort, pour attirer son attention, mais rien à y faire : son père finit par sortir fumer une cigarette.

Les souvenirs tourneront principalement autour de cinq personnages récurrents à travers les différentes séquences. L'idée serait, à la manière de *Vernon Subutex* (Virginie Despentes, 2015), d'attribuer certaines caractéristiques fortes à ces personnages dans un premier temps, pour ensuite venir les nuancer dans leurs relations et interactions. Il s'agit donc aussi de montrer la complexité d'un groupe soudé mais soumis à des questionnements sociaux et relationnels. A travers cette bande, de nombreuses idées que nous nous posons seront abordées, comme celles qui découlent de la crise écologique qui risque de pousser notre société telle que nous la connaissons à s'effondrer, ou encore celles liées à l'autoritarisme de notre gouvernement. Comment grandir, comment se projeter dans un tel contexte ? Dans ce sens, les souvenirs se dérouleront dans un temps qui nous est contemporain, là où le « présent de la pièce » sera une projection dans les décennies qui nous

attendent. L'idée n'est pas non plus de faire de ce présent narratif une dystopie, mais plutôt de prendre appui sur les souvenirs pour exprimer des sentiments que nous connaissons en tant que jeunes auteur.es. Nous essaierons tout de même de teinter ce présent narratif (situé donc dans les années 2030 à 2040) de la couleur que nous craignons le plus : celle d'une politique qui n'aura pas réussi à prévenir les catastrophes écologiques qui nous attendent, poussant notre société à un recul technique et technologique certain, suite à l'épuisement et la raréfaction des ressources qui nous sont tant indispensables aujourd'hui.

Avec ce dispositif, c'est plusieurs facettes de la vidéo directe que nous allons pouvoir explorer. Déjà, à travers le jeu évident des *temporalités*, et le lien que la vidéo établit entre le présent et le passé (avec les souvenirs et la mémoire). Ce dispositif nous permettra également de travailler sur *l'illusion du direct* : par exemple, le personnage pourrait regarder un montage vidéo de son enfance, avec le dernier clip qui ne serait pas préenregistré comme le reste mais en direct, devant le théâtre, et ce souvenir se terminerait sur scène, surprenant le spectateur, ramenant au même plan le personnage actuel et sa version adolescente.

Il est également intéressant de noter que l'usage de la vidéo dans le spectacle sera fait de manière diégétique : c'est un des personnages qui filme avec son caméscope et non pas un technicien à l'écart de la narration. Ce faisant, la question du point de vue de la vidéo prendra une grande importance, car rattachée à un de nos personnages, et donc à sa subjectivité. Dans ce sens, nous nous appliquerons à définir un *style* de vidéo, qui sera personnel à ce personnage-là. Il s'agira avant tout de très (trop) gros plans, créant à la fois une certaine beauté à travers le grain numérique et l'importance des détails, tout en laissant une place considérable au hors-champ. En laissant une telle importance à cet hors-champ, nous en redonnons à la scène : l'action y sera lisible et complète, alors que la vidéo se concentrera sur des détails qui intéressent le personnage au caméscope.

Ce qui est intéressant également avec l'idée de souvenirs filmés, c'est qu'elle va permettre de développer un propos sur le souvenir et la mémoire, et comment le fait d'avoir une version matérielle de ces souvenirs fait de l'ombre sur le reste du passé en nous ne nous concentrons que sur un élément précis qui a traversé le temps à travers un support d'enregistrement. Ainsi, imaginons une scène : le personnage, seul, regarde un de ses souvenirs vidéo (et donc le spectateur également par la même occasion). Toute l'attention est

concentrée sur ce moment passé, ce cadre, cette vidéo. D'un coup, noir, puis la scène se rallume au milieu de ce souvenir qui se joue en direct. La vidéo du souvenir continue, mais cette fois en direct donc. On distingue à peine la personne qui filme au milieu de la scène. Le film que nous voyions précédemment, sur lequel nous concentrions toute notre attention devient plus anecdotique, et entre en tension avec l'action filmée qui se passe en parallèle sur scène. Surtout, nous nous rendons compte qu'autour du cadre sacralisé car seul vestige de ce temps passé, il se passait une foultitude d'autres choses désormais oubliées mais qui peuvent également amener des explications sur la manière dont notre personnage en est arrivé à cet instant présent de sa vie...

La mémoire et les souvenirs sont des éléments particulièrement subjectifs. Comment rendre compte au théâtre de souvenirs devenus traumatiques ? De trous de mémoire ? Les passages filmés subissent une forme d'objectivisation à travers l'enregistrement sur un support numérique qui traverse le temps. Mais ce qui n'appartient qu'à la mémoire et donc ce qu'il se passe sur scène autour de la vidéo pourra témoigner de ces déformations liées à la mémoire et au temps. Comme des dérives *lynchiennes*, la scène prendra parfois la forme de cauchemars, de fantasmes, des trous pourront se créer, littéralement ou figurativement : la scène viendra témoigner de tous les tours que peut nous jouer notre mémoire.



Les personnages

Ils auront tous la vingtaine. En ce qui concerne l'interprétation, les acteurs n'ont pas encore été choisis de manière définitive. Il s'agira sûrement d'étudiants du conservatoire de théâtre du XIXème arrondissement pour la plupart des jeunes issus des souvenirs.

Nom de scène : *Bleu Couard*



Il s'agira d'un homme un peu timide, assez réservé, qui dès les souvenirs est habité par la musique qu'il compose lui-même de manière très modeste. Il joue avant tout pour ses amis qui l'encouragent à essayer d'y accorder plus d'importance qu'il ne fait, qui l'encouragent à y croire. Lui se dit que ce n'est pas vraiment mieux que tout ce qui se fait déjà, qu'il n'a pas sa place là-dedans. Mais au fond il semble espérer, lorsque l'on voit la rigueur avec laquelle il s'implique dans ses créations. C'est le genre de personne qui ne pense pas trop que l'on pourrait s'intéresser à lui, mais qui est d'un grand charme. Au-delà de la musique, il est plein de qualité que l'on découvre petit à petit tant il ne s'en vante pas.

Thibaut Haas jouera ce rôle, et jouera à plusieurs moments de la musique en live, intégrée pleinement à la mise en scène.

Celle au caméscope

C'est elle qui regarde les vidéos suite à la mort de Bleu Couard, qui veut essayer de comprendre, qui veut se replonger dans cette époque où la célébrité de son ami n'avait pas encore tout bouleversé. Elle fait le pont entre le présent narratif (dont elle est le seul signe) et le passé, celui des souvenirs.

Dans les souvenirs, elle aussi est plutôt réservée. Comme le prouve ses vidéos, elle dérive souvent du mouvement global de la bande d'ami. Elle n'essaie pas avec son caméscope de rendre compte objectivement d'une situation mais s'attarde plutôt sur des détails qu'elle rend important à travers la vidéo. Elle va chercher la beauté là où on ne la soupçonne pas : dans le grain numérique d'un zoom poussé à l'extrême sur un œil, sur un personnage qui écoute, sur des mains frottant les cordes d'une guitare... Elle remarque facilement ce que les autres ne soupçonnent pas, ne se focalise pas sur ce qui est évident mais plutôt sur ce qu'il y a autour, préférant comprendre ce qu'il se cache dans les détails des choses et des gens plutôt que de s'arrêter à ce qu'ils laissent voir au premier abord.

Celui qui aurait aimé devenir une star

Il est le meilleur ami de Bleu Couard. C'est quelqu'un qui aime la scène, qui aime chanter, jouer, flirter. Il a des allures d'homme sûr de lui, un peu cow-boy. Par moment, il n'arrive plus trop à tenir cette image, des brèches s'y ouvrent et il lui arrive de vriller un peu. Trop d'alcool, trop de drogues, ou trop de faux-semblant : des fois, il est compliqué de maintenir ses barrières. Il entretient avec Bleu Couard un profond lien intime, une forme d'amour amical. S'il est admiratif de sa musique, il porte tout de même une jalousie enfouie qu'il n'admet pas, mais qu'il est possible d'apercevoir par moment.

Celle qui ne pense plus qu'à l'effondrement

Lorsque l'on a compris que notre système va droit dans le mur et que l'on ne peut plus y faire grand-chose, il devient compliqué de ne pas y penser au quotidien et de ne pas mettre

en perspective toutes nos actions vis-à-vis de cela. *Celle qui ne pense plus qu'à l'effondrement* aura un caractère qui variera selon les souvenirs, ne sachant trop comment agir avec cette idée toujours en tête. Un jour prête à tout *parce que de toutes façons on n'a plus rien à perdre*, le lendemain elle n'aurait envie de rien faire *parce que de toutes façons à quoi bon*.

Celle qui veut toujours aller plus loin et plus vite

Tête brûlée, elle veut toujours faire plus de choses. Ne pas perdre de temps, ne pas dormir, jamais. C'est une forme de tempête au sein du groupe, que parfois l'on suit, parfois nous fatigue. C'est aussi un comportement qui cache quelque chose, une forme de masque : c'est une manière de ne pas se poser avec soi-même. Elle ne prend pas le temps de se questionner, de se réfléchir, de faire une introspection, par peur de ce qu'elle pourrait y trouver.

Continuité sous forme de tableau

PPM - CONTINUITÉ - V1				
Seq	Persos	Contenu	Vidéo	Que veut-on raconter dans cette scène ?
0		Alors que les spectateurs s'installent, une vidéo filmant une tombe au nom de Thibaut, sous-titrée Bleu Couard, est sur les écrans.	Pré-filmé	Mort de Bleu Couard
1	MANON	Manon s'installe, lance une autre vidéo. Fête, gens qui discutent. Elle avance dans la vidéo. Thibaut est en train de jouer de la musique. Elle revient en arrière. La vidéo reprend. Les autres arrivent, commencent à jouer la scène, Manon chope son caméscope puis la vidéo devient en direct et se passe exactement la situation que l'on a vu avant.	Pré-filmé puis transition à la vidéo directe le plus discrètement possible - par un passage au noir par exemple	Manon va nous guider dans ses souvenirs tout au long de la pièce. Tout ce que l'on voit est de son point de vue.
2	TOUS	Fête, discussions etc. Thib commence à jouer, tout le monde se tait. La musique se prolonge, Thibaut continue de jouer. Petit à petit, le décor se transforme en bar autour de Thibaut, ne reste plus que Manon qui filme et thibaut qui joue. A un moment, tous les autres sont assis à table, on lui demande ce qu'il veut boire, il pose la guitare.	Manon qui filme Thibaut qui joue en direct. Puis elle monte la caméra vers le ciel au changement de décor : fade vers ciel bleu en préfilmé. Procédé inverse pour le début de la séquence 2, une fois Manon réinstallée au bar	Rapport à la musique de Bleu Couard, admiration que ses amis peuvent avoir, lien créé par la musique
3	TOUS	Discussion au bar. Manon avec Come, les trois autres ensemble. Brouaha puis chute soudaine. Ça pète à propos du fait qu'ils se disent engager mais qu'ils ne font jamais rien. Cha commence à laisser penser qu'elle va agir. Mathilde dit en gros que ça ne sert à rien de toutes façons. Cha dit à propos de quelque chose de perso et d'horrible que si quelqu'un avait agit ça ne se serait pas passé. C'est un peu H. S mais face à la gravité de la révélation, un grand silence s'installe	Manon filme des détails en direct, puis elle fait un tour de table, personne ne remarque. Elle arrive sur Côme, jeu avec la caméra.	Peur de l'effondrement, divergences sur l'engagement qu'ils devraient avoir : que faire quand ce que l'on fait a si peu d'impact ?
Photogramme transition – comme un flash rapide d'une vidéo pré-enregistrée, avec des écritures de Manon style journal de bord, carnet, comme un chapitrage ou un intertitre				
4	COME THIB MANON	<i>Coupe de cheveux de come par thib. permet de parler de rapports de force, peut être même d'un truc de virilité alors qu'il ne le veulent pas</i>	Vidéo directe filmée par Manon	<i>Relation très proche entre Thib et Côme, possible jalousie inavouable</i>
5	MANON CHA	Manon et Cha commencent un tag sur un mur de la scène. Elles pensent que les flics arrivent alors elles courent se cacher (ailleurs dans LL). On voit ça sur les écrans parce que Manon filme, mais elles sont en off. Elles entendent ce qu'il se passe sur scène (5bis). Alors qu'elles attendent, les autres arrivent sur scène. (scène croisée). Elles finissent par couper la caméra en restant cachées, on voit qu'elles se rapprochent en ombres chinoises	Vidéo directe filmée par Manon	Engagement, volonté de faire des actions militantes. Rapprochement entre Cha et Manon
5bis	THIB CÔME MATHILDE	Parallèle sur la scène de la 5 qui se passe désormais en vidéo avec Manon et Cha. Les autres parlent d'elle en pensant qu'elles ne les entendent pas, ils débattent encore sur l'intérêt de l'engagement		
Photogramme transition -				
6	TOUS	Séquence voiture. Manon et Cha s'échangent des regards. Côme qui conduit chante par-dessus la musique. musique San Francisco. Mathilde ne veut plus jamais revenir. Manon finit par poser le caméscope à côté d'elle et sortir de la voiture.	Vidéo pré-filmée de route qui défile avec Cha devant.	Complicité de Cha et Manon, complicité du groupe qui vit ses vacances ensemble, qui traverse tout ensemble. Mais possible divergence sur leur avenir commun. Départ en vacances un peu forcé dans le jeu avec la musique.
7	TOUS puis plus que MANON	Manon quitte la voiture et retourne sur l'ordi. Elle regarde un montage de plein de vidéos style vidéos de vacances en fumant une clope. Les autres quittent la scène rapidement après qu'elle ait lancée la vidéo. La vidéo dure. on les voit sur l'écran finir par descendre d'une voiture, et Côme et Cha arrivent finalement sur scène autour de Manon, dans la continuité du montage précédent. C'est Côme qui a le caméscope, qui lui rend. Elle l'avait oublié dans la voiture.	Vidéo pré-filmée du montage de vacances. Dernière vidéo de ce montage est en fait du live : le moment où ils arrivent en voiture et rejoignent la scène, caméscope tenu par Côme.	Nostalgie de Manon par rapport à cette période ? Nostalgie un peu noircie par le souvenir de la gêne avec Côme et Cha, qui symbolise leur éloignement.

MERCKLÉ Noé – La vidéo directe au théâtre

8	MANON CHA CÔME	Cha et Côme ramène le camescope à Manon (comme expliqué au dessus). Il y a une gêne palpable. Manon ferme son ordi (elle était en train de regarder la vidéo qui vient de se terminer) et leur propose un verre, ils le refusent, un peu gênés, prétextant d'être fatigués	Passage de vidéos pré-filmées (le montage) à une vidéo directe en voiture, filmée par Côme. On voit qu'ils reviennent sur scène à travers la vidéo	Gêne qui amorce l'éloignement de Manon et Cha, évoque une possible séparation du groupe.
9	MANON THIBAUT MATHILDE ?	Manon peint, Thibaut gratte. On ne voit pas ce que Manon peint, le tableau faisant dos au public (et donc Manon de face). Mathilde est là à filmer, on aperçoit des détails du tableau mais rien de symbolique. Elle dit "ah les enfants. Manon ça a toujours été l'artiste de la famille hein... On comprend pas trop ce qu'elle peint mais en tout cas elle a un talent : ON L'A TOUJOURS SU" de manière caricaturale. Elle pousse la vanne, ce qui fait rire Manon et sourire les autres. Quand Mathilde passe au tour de Thibaut, en le filmant, Manon se met à pleurer doucement, timidement. personne ne remarque. Elle continue de peindre.	Vidéo directe filmée par Mathilde. Elle filme le tableau (entre autres) mais en trop gros plan de sorte à ce que l'on ne voit pas vraiment de quoi il s'agit.	Eloignement du groupe ? Ils n'ont pas forcément les mêmes aspirations sur tout, côme et cha ne sont pas là, Manon a une sorte de préméditation
Photogramme transition				
10	TOUS	Premier concert de Bleu Couard dans une toute petite salle. Il est surélevé, lumière de concert, ils dansent tous, il y a de la fumée. Manon filme Cha mais son regard est fuyant, à l'inverse de dans la voiture.	Vidéo directe, mais qui donne un autre point d'attention que Thibaut qui joue, puisque Manon filme majoritairement Cha pour essayer de capter son regard.	La musique de Bleu Couard les rapproche. Le regard fuyant de Cha interroge cependant sur la solidité de leur groupe. Souvenir traumatique par rapport au regard fuyant, Manon n'arrive pas à comprendre pourquoi, elle se focalise là dessus. La vidéo permet d'avoir un point de vue différent sur ce qu'on voit sur scène
11	MANON CÔME CHA MATHILDE	Ils sortent du concert. Thibaut dit qu'il s'en va tout de suite, il se sent pas très bien. Les autres sont un peu déçus, mais bon, il s'assoit sur le trottoir, ils boivent des bières en décidant de ce qu'ils pourraient faire ensuite. Décor mobile qui tourne mais scène se répète : ils boivent des bières sur le trottoir, dans un appartement, en soirée, on capte des bouts de conversation, comme si Manon passait d'une vidéo à l'autre, ils poussent la fête de plus en plus loin. La scène alterne entre vidéo directe et vidéo préfilmée. C'est un after infini qui devient cauchemardesque petit à petit. Le montage s'accélère jusqu'à être épileptique	Alternance vidéo directe / scène allumée, vidéo préfilmée / scène éteinte, qui s'accélère de plus en plus jusqu'à devenir épileptique / cauchemardesque	Après la fête, ils se sentent plus unis, peut être que le matin rappellera leurs conflits alors ils ne veulent pas y arriver. Evocation succincte de leur consommation d'alcool mais ce n'est pas le point principal. Interdépendance de chacun envers les autres. Personnages qui tournent en rond, vivent les mêmes situations encore et encore, tous les soirs. Départ de Thibaut, sans même qu'ils s'en aperçoivent.
12	MANON CÔME CHA MATHILDE	Ils dorment, épuisés de leur soirée, tous ensemble. Certains sont collés, d'autres dorment un peu à part. Ils semblent apaisés. Le caméscope de Manon est posé au sol, comme si elle l'avait oublié mais il est toujours allumé. Un a un, ils se lèvent, commencent à sortir un petit dej. Il est tard, ils ont mal à la tête. Un téléphone sonne, c'est la mère/le père de Thibaut. Un des amis décroche, son visage se décompose, tout se fige. Bruits / Glitches. Manon est sur son ordi, on comprend qu'elle supprime le souvenir. Tout s'éteint sauf Manon sur son ordi. Puis tout s'éteint vraiment finalement.	Plan fixe en direct, le camescope a été oublié au sol ? Quelqu'un le ramasse, mais qui si Manon est sur son ordi ?	Proximité physique des personnages, interdépendance qui s'effrite, on apprend la mort de Thibaut, suppression du souvenir, de la vidéo parce qu'il est trop dur à conserver. Impossible de garder une vidéo où on apprend la mort de quelqu'un.
Photogramme transition				
13	MANON	Manon filme, il n'y a personne. Le tableau que Manon peignait précédemment est accroché. C'est Thibaut malade. A la vidéo, on voit Thibaut qui est là, mais il n'est pas là sur scène. A travers le tableau, on devine que Manon savait, ou qu'elle a eut une forme de préméditation	Vidéo préfilmée que l'on fait passer pour de la vidéo directe, Manon suit les mouvements en faisant semblant de filmer.	Thibaut est toujours présent à travers son fantôme, mais a physiquement disparu.

Continuité rédigée

Prologue

Seul un écran est allumé. Sur celui-ci on voit une tombe. Quatre roses blanches sont posées sur la tombe en dessous d'une plaque qui indique le nom "Thibaut, Bleu Couard".

Il n'y a personne autour de la tombe et elle semble être dans un endroit isolé, un jardin peut être, pas un cimetière gris au sol de gravier.

Les spectateurs entrent, s'installent. La vidéo continue de tourner pendant leur entrée et même après qu'ils soient tous installés.

Scène 1

Manon entre. Elle s'arrête devant l'écran, son ombre se superpose à la tombe. L'écran devient bleu, comme s'il n'y avait plus de signal.

Elle se rend derrière son ordinateur, l'ouvre, apparaît sur l'écran devant lequel elle est assise une vidéo figée de soirée. Elle lance la vidéo. On voit des gens qui parlent, boivent des verres, dansent un peu. Elle accélère dans la vidéo, comme si ce qu'elle regardait n'était pas si intéressant.

Elle arrive à un moment où Thibaut joue de la musique. Elle fige la vidéo. Revient en arrière. Relance la vidéo. Elle prend son caméscope.

Scène 2

Sur scène entrent Thibaut, Côme, Charlotte, Mathilde.

En entrant, Thibaut et Côme déroulent le tissu qui permet de former un salon. Charlotte et Mathilde apportent des verres et des bouteilles.

Manon commence à les filmer comme dans la vidéo, la vidéo projetée sur l'écran devient du direct par un raccord subtil au moment d'une obstruction de la caméra.

Côme et Thibaut fument une cigarette à une fenêtre, Mathilde et Charlotte discutent.

Il y a de la musique en fond, pas trop fort. Ils parlent de leurs cours, peut être qu'ils ne se sont pas vus depuis longtemps, ce qu'ils disent n'est pas très important, ce qui compte c'est qu'ils soient ensemble.

Manon les filme ensemble ou séparément, passe entre les différents duos, les filme plutôt proches, sans qu'ils ne s'en rendent vraiment compte.

Côme rejoint les deux filles et Thibaut va prendre sa guitare dans un coin, il s'assoit et commence à jouer. Il commence à faire quelques accords, les autres ne font pas trop attention au départ. Manon est la seule qui le remarque, elle ne filme plus que lui.

Il commence à jouer vraiment et les autres arrêtent leur discussion pour venir le regarder jouer. Il finit son premier morceau.

Thibaut, *un peu solennel, avec un sourire en coin*

Moi c'est Bleu Couard, bienvenue à mon premier concert.

Il joue un autre morceau, les autres l'écoutent, suivent le rythme. A la fin de la chanson, ils applaudissent, joyeux.

Thibaut commence une autre chanson. Les autres l'écoutent au départ puis ils se lèvent, se déplacent autour de lui pour changer le décor.

Seul Thibaut, encore filmé par Manon, est éclairé en douche.

Les trois autres rangent le premier tissu et déroulent celui du bar, dans le noir. Ils rapportent une table et s'installent autour, font comme s'ils ne voyaient pas Thibaut et Manon. La lumière se rallume sur scène Côme se lève, semble prendre les commandes des autres.

Côme

Eh Thibaut tu veux une pinte ?

Thibaut arrête de jouer, pose sa guitare, rejoint les autres.

Manon le filme partir, lève sa caméra vers le plafond, la vidéo directe se transforme en vidéo d'un ciel bleu.

Manon baisse sa caméra mais le ciel bleu reste sur l'écran. Elle va s'asseoir avec les autres, en face de Côme.

Scène 3

Manon refilme vers le haut, puis redescend. Le ciel bleu laisse de nouveau place petit à petit à la vidéo directe. Elle filme des détails sur la table, les reflets dans les verres, les mains qui roulent les cigarettes, les cacahuètes qu'ils mangent sans s'en rendre compte.

Les autres discutent. Ils parlent de choses et d'autres, de pas grand chose en fait.

Manon fait un tour de table avec sa caméra. Personne ne la remarque. Elle termine sur Côme, qui lui voit qu'il est filmé. Il joue avec la caméra ce qui amuse beaucoup Manon.

Ils se filment ensemble, font des grimaces, rigolent et n'écoutent plus les autres.

Mathilde sort un truc avec de la viande, un kebab peut être. Côme se détourne de Manon et lui pique un peu des trucs à manger.

(ça part un peu vite, peut être trouver quelque chose à mettre avant pour amorcer la montée)

Charlotte, les regardant un peu dégouté

Je comprends pas comment vous pouvez manger ça ..

Mathilde

Rho ça va, tu vas pas tout nous reprocher quand même !

Charlotte

Non mais vous faites ce que vous voulez.. mais après faut arrêter de se plaindre sur le fait qu'on va tous clamser dans 30 ans avec la pollution quoi.

Mathilde

Non mais ça a aucun rapport ! C'est pas parce qu'on mange de la viande une fois que ça va changer quelque chose !

Charlotte

C'est sûr que si on fait rien, ça va rien changer, là on est bien d'accord !

Mathilde

Et c'est reparti...

Manon commence à filmer leur discussion qui s'échauffe.

Charlotte

Yes je vais encore passer pour la relou mais en fait on se plaint tout le temps mais vous j'ai pas l'impression que vous en ayez quelque chose à foutre !

Côme

Mais voilà tu pars direct mais on a jamais dit qu'on s'en battait les couilles !

Mathilde

On a fait les manifs avec toi tu vois mais ça sert à rien, tant que les gouvernements ne font rien c'est pas nous qui allons changer quelque chose !

Charlotte

Et voilà, vous vous justifiez encore une fois en vous dédouanant de votre responsabilité individuelle !
Je m'en fous moi j'en ai marre d'attendre, je veux faire quelque chose, une action je sais pas

Côme, *riant*

On peut aller s'enchaîner à des arbres sinon hein !

Charlotte le fusille du regard. Elle n'a même pas envie de répondre à une remarque aussi bête.

Thibaut

Peu importe que le bordel s'effondre ou pas, y'aura toujours une guitare quelque part, quelqu'un pour en jouer, quelqu'un pour chanter. Pas besoin d'électricité, pas besoin de rien. On sera entre nous avec la musique. On s'achète une petite auberge, on fait à manger et de la musique. Et voilà niquel, que demande le peuple ?

Charlotte

Ah oui belle mentalité, fuyons carrément non ?

C'est hyper égoïste de penser ça, c'est facile pour nous, on a jamais vraiment eu besoin de rien, on a toujours nos parents qui nous aide ! En plus c'est pas nous que ça va toucher vraiment le jour où y'aura une vrai catastrophe !

Thibaut, tente de la calmer

Ça va Cha je rigolais..

Charlotte

Tu dis ça mais je sais bien que tu rigoles qu'à moitié ...

Mathilde, un peu irrité

C'est pas parce qu'on dit ça que ça veut dire qu'on est pas concernés ! Je sais pas pourquoi tu le prends personnellement, c'est pas comme si on t'attaquait !

Charlotte, à bout de nerfs, aussi pour elle-même

(trouver une phrase choc un peu brutale, un peu hors contexte mais suffisamment grave pour que tout le monde retienne son souffle et que personne ne renchérissent)

Personne ne répond, tout le monde est gêné. Manon coupe la caméra.

Photogramme transition 1



Pendant la projection du photogramme de transition, les acteurs enroulent le tissu du bar et déroulent celui du salon, le même que la scène 2. Ils apportent un matelas, une chaise, quelques livres. Charlotte et Mathilde disparaissent en coulisses.

Scène 4

Thibaut coupe les cheveux de Côme, de façon précise, il a déjà fait ça avant, c'est une habitude. Manon tourne autour d'eux, se rapproche à des moments. Côme est détendu, ce n'est pas la première fois qu'il lui coupe les cheveux mais il n'arrête pas de bouger pour regarder son portable.

Thibaut

Mais arrête de bouger !

Tu fais quoi sur ton portable ? T'attends un message de ta meuf ou quoi ?

Côme raconte une histoire avec une fille, c'est aussi l'occasion d'expliquer qu'il ne croit pas au couple, alors que Thibaut n'est pas forcément d'accord. Mais Côme est sûr d'avoir raison et il n'écoute pas vraiment les autres, ou alors il est un peu dans le jugement.

Scène 5

Manon arrive sur le plateau et déroule le tissu de la rue, Manon la filme le faire. On sent une urgence dans la façon dont elle le fait, elle regarde autour d'elle, elle est un peu stressée. Cha commence un tag avec un pochoir sur un mur de la scène. Elles écrivent un slogan qui accuse le gouvernement pour son inaction écologique. Manon filme Cha qui tague. Elles entendent un bruit, se retournent. On voit qu'elles ne sont pas hyper expérimentées, elles flippent un peu. Un nouveau bruit. Elles pensent que les flics arrivent, Cha ramasse ses affaires, elles s'en vont rapidement. La caméra bouge, on ne voit pas trop ce qu'il se passe. La caméra se stabilise à nouveau, grâce à l'écran, on les voit cachées dans un espace incertain. Elles se trouvent derrière le tissu de la rue, on voit leurs silhouettes par transparence dans le tissu.

Scène 5.a - sur le plateau

5.b - en off à travers la vidéo

Manon et Cha sont cachées, donc très proches. Elles viennent de courir, sont encore essouffées, encore dans le stress, la peur. Elles attendent un peu, en silence. Puis Cha se met à pouffer, parce que la situation est ridicule, parce qu'elles ont eu peur pour rien. Manon la suit dans son rire et elles se mettent à rire toutes les deux, timidement puis plus franchement. On entend en écho dans la vidéo les autres qui sont sur le plateau.

Côme, Thibaut et Mathilde entre sur le plateau au moment où on voit Manon et Cha cachées. Ils sont en retard mais cela n'a pas l'air de les préoccuper.

Manon

Tu penses que c'est bon ? C'était les flics ? Oh putain attend y'a des gens qui arrivent

Mathilde, *s'adressant à Côme.*

T'es chiant toi à jamais être à l'heure hein ! Boloss va !

Côme

Rho ça va, elles sont pas là non plus nos deux Greta Thunberg c'est pas dramatique.

Charlotte, *entendant Côme à travers la porte, mine mi-choquée mi-amusée*

Oh le batard, je vais le fumer.

Thibaut

De toutes façons c'est pas comme si on allait renverser la face du monde aujourd'hui.

Côme

Ah non mais mec, Macron va réunir un conseil d'État direct après avoir vu ça hein, attention.

Charlotte

Dès que je le recroise, j'lui mets la misère.

Manon rit devant sa colère exagérée et la filme en train de s'indigner. Charlotte envoie des petits regards sournois dans la caméra, un peu taquine.

Mathilde, cynique

Vous faites trop les mecs, mais quand Cha est là, y'a plus personne pour dire ce qu'il pense
hein ! Ça fait les comiques mais derrière ça assume pas.

Thibaut arrive devant le tag qu'elles ont fait.

Thibaut

Ah bah voilà, elles sont déjà passées en fait.

Côme

Attendez... *Il fait mine de sentir quelque chose.* Je crois que je sens la révolution qui
approche !

Ils rient tous les trois.

Thibaut

Haha tu vas trop loin là !

Mathilde

Ça va on peut bien rigoler, de toute façon elles sont pas là hein. Et puis, là dessus, on est
jamais d'accord, c'est pas un scoop.

Côme

Oui et puis ça va chacun se rachète une conscience comme il veut. Moi je trie !

Mathilde, *se foutant ouvertement de lui*

Aha non mais MERCI, heureusement que t'es là pour sauver la planète pour nous !

Charlotte, *déçue*

Ça me tue quand même..

Thibault

Non mais surtout ça aura sûrement disparu demain en plus leur dessin...

Elles se sourient, sont proches et complices. On sent que Cha est troublée un instant, elle détourne la tête. Alors qu'elle est plutôt grande gueule, elle ne sait pas trop quoi dire. Elle regarde à nouveau Manon, regarde le spectateur du coup, plus sûre d'elle, comme si elle avait pris la décision de soutenir son regard. Elle lâche un petit sourire.

Charlotte

Tu veux pas couper la caméra ?

Côme

Bon... On leur envoie un SMS quand même? On essaie de les croiser, vous savez où elles sont ? Au pire on se retrouve autour d'un verre histoire de surtout pas en parler ?

Ils s'éloignent et quittent la scène.

MERCKLÉ Noé – La vidéo directe au théâtre

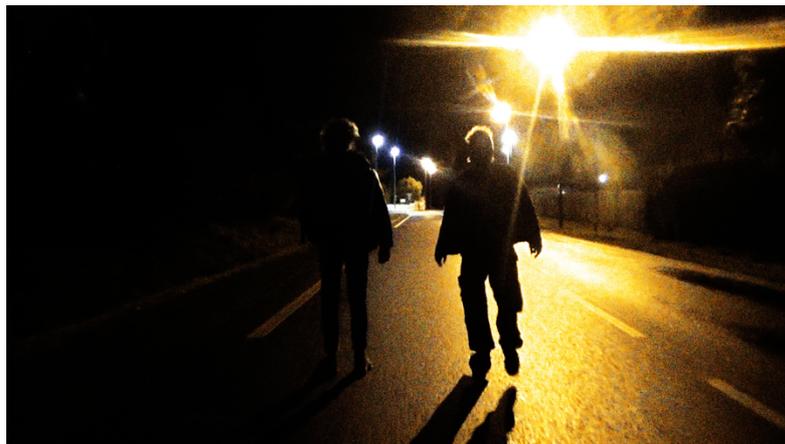
Le portable de Manon et Charlotte vibrent plus ou moins en même temps : c'est le SMS de Côme. Ça les surprend mais elles ne prennent pas leur téléphone pour autant.

Manon

Si tu veux.

La caméra panote vers le bas et l'écran devient noir. On voit en ombre chinoise sur le tissu leurs corps se rapprocher.

Photogramme transition 2



Pendant la projection des photogramme de transition, toute la scène est plongée dans le noir. les acteurs enroulent le tissu de la rue et installent celui de la voiture. Ils s'installent dans le triangle formé par le tissu. La lumière se rallume, brillante, comme une lumière du jour.

Scène 6

Changement total d'ambiance, c'est l'été, en plein jour. Ils sont tous les cinq dans une fausse voiture sur scène, mais la route défile sur l'écran derrière eux, avec Charlotte qui se détache contre la fenêtre, filmée par Manon. Les fenêtres sont ouvertes, ils ont chaud. Ils jouent au jeu de faire deviner ce à quoi l'on pense, c'est surtout Mathilde, qui est assise à l'avant, et Thibaut qui jouent. Côme conduit.

Manon est à l'arrière, elle filme le paysage à travers la vitre, les gens en très gros plan. Cha est assise à côté d'elle, contre la vitre, elle se tourne parfois pour la regarder, juste elle. Les autres ne voient pas cet échange de regard complice.

La radio passe en fond sonore, doucement. La musique San Francisco de Maxime Le Forestier passe alors.

Côme monte le son et se met à chanter avec la radio. Thibaut chante aussi avec lui. On sent que c'est libérateur, qu'ils n'ont pas de soucis, que c'est les vacances. Ils chantent trop fort, comme une caricature, comme quand on force le fait qu'on est heureux parce que l'on part en vacances. La musique se termine. Côme baisse le son de la radio. Ils regardent tous par la fenêtre, sans rien dire.

Mathilde, soudainement

Hey venez, on revient pas.

Les autres rentrent dans le jeu. Ils rient.

Côme

Ouais grave, on se barre pour toujours !

Cha

De ouf ! On va ouvrir une petite auberge, hein Thibaut !

Mathilde

Non mais vraiment.

Thibaut

Comment ça ?

Mathilde

Non mais en vrai, là tu vois on profite des vacances c'est super mais dans une semaine on va rentrer et on va attendre les prochaines.

On va retourner boire des coups tous les soirs dans le même bar, rentrer bourrés, prendre le métro le lendemain collés contre tout le monde et ça va encore passer trop vite et on aura rien fait.

Cha

Mais si on veut se bouger on a qu'à le faire, on a pas besoin de s'enfermer dans un trou pour ça ! Mais même quand on propose de changer de bar, ça crée un débat qui dure des plombes !

Côme, voulant détendre l'atmosphère

En même temps la pinte est pas chère chez Abel ...

Mathilde

Non mais je sais pas, j'ai l'impression qu'on est coincés et qu'on tourne en rond...

Thibaut

Et tu proposes quoi ?

Mathilde

Je sais pas, partir peut être, continuer comme là, et rester ensemble.

Cha

Encore des projets très concrets tout ça ! C'est sûr que faire la fête ailleurs ça va changer de d'habitude !

Les autres ne savent pas quoi répondre, Mathilde se tait, personne n'a envie de surenchérir car ils sentent bien que la discussion ne mène nulle part. Cha est énervée, un peu renfrognée, elle ne dit plus rien. Mathilde regarde par la fenêtre. Côme monte le son de la radio. C'est une chanson de circonstance qui passe, un peu mélancolique. (peut être Viviligo de Côme ?)
Manon filme la route qui défile, sans que l'on arrive à distinguer ce que l'on voit.

Scène 7

Manon quitte la voiture et retourne vers l'ordinateur, sans sa caméra.

Elle allume une cigarette et lance un montage de vidéos de vacances, qui remplace sur l'écran la route qui défile. C'est une sorte de montage accéléré de leurs moments de vacances, on les voit surtout s'amuser.

Les autres quittent la scène en emportant ce qui constituait la voiture, il ne reste plus que l'écran central.

On voit des gens qui se baignent, la mer, des soirées, des repas, des tentes, du soleil. Il n'y a pas de narration, juste une accumulation des moments passés ensemble cet été là ou d'autres étés.

Puis on les voit à l'écran descendre d'une voiture, le temps est moins beau, l'environnement aussi.

Scène 8

Manon est encore derrière l'ordinateur, Côme et Cha entrent sur scène, Côme filme, c'est en fait de la vidéo directe depuis la descente de la voiture.

Manon quitte son ordinateur pour aller à leur rencontre, c'est la première fois que l'on voit vraiment Manon à l'écran.

Côme ferme le caméscope, le donne à Manon.

Côme

Tu l'avais oublié dans la voiture.

Cha est derrière, elle ne dit rien. Elle a l'air un peu gênée d'être ici.

Manon

Vous voulez aller prendre un verre ?

Côme

Euh.. je suis fatigué moi je vais rentrer.

Cha

Moi aussi, je vais rentrer avec Côme, désolée...

Ils quittent la scène ensemble, Manon les filme s'éloigner.

Photogramme transition



Pendant la projection du photogramme de transition, Mathilde et Thibaut entrent sur scène et déroulent le tissu du salon, le même que la scène 2. Ils apportent un matelas, une chaise, quelques livres, du matériel de peinture.

Thibaut s'installe sur la chaise avec sa guitare, il joue quelques accords.

Manon quitte son bureau et entre sur scène avec son caméscope éteint. Elle s'assoit par terre avec le matériel de peinture.

Mathilde prend le caméscope de Manon et l'allume.

Scène 9

Intérieur d'appartement. Thibaut est assis sur une chaise à côté d'un bureau, il joue de la guitare, s'arrête parfois pour noter des trucs dans un carnet, cherche des chansons.

Manon peint, face au public donc on ne peut pas voir son tableau. Côme et Charlotte ne sont pas là.

Mathilde a le caméscope de Manon, elle les filme, on voit qu'elle est moins habituée que Manon pour filmer mais elle tente des trucs, les filme comme si elle faisait un reportage sur eux. Elle s'approche de Manon, la filme de très près, pour l'embêter, on aperçoit parfois des morceaux du tableau qu'elle est en train de peindre. Elle filme le tableau en très gros plan mais on n'arrive pas vraiment à percevoir le sujet du tableau.

Mathilde

Aujourd'hui, découvrons le travail de Manon, l'artiste de la famille, avec un grand A bien sûr ! On n'a jamais vraiment compris ce qu'elle peignait mais en tout cas, on est certain qu'elle a du talent ! Et ça on l'a toujours su ! Dès qu'elle patageait dans la peinture, ses barbouillages ressemblaient à du Picasso et en grandissant elle a rejoint la grande lignée des artistes torturées. Ah, je me souviens quand j'allais la chercher à la crèche, elles disaient toutes "mais c'est une artiste cette petite hein, tu as de la chance Carole". Moi j'ai jamais su ce qu'il se passait dans sa petite tête, mais ce qui est sûr c'est que ça y va hein ! Et puis vaut mieux ça plutôt que passer sa vie sur les écrans, c'est ce que je me suis toujours dit.

Dites moi, Manon, pourriez-vous me parler de votre prochaine exposition ?

Elle filme Manon comme un journaliste, lui tend un micro imaginaire. Manon rit mais ne sait pas trop quoi répondre.

Mathilde

Hum.. intéressant tout ça ! Pas de mots, juste des images, je vois... Merci, chère Manon, de nous faire partager un peu de votre art !

Elle passe ensuite à Thibaut, qui souriait dans son coin en voyant la scène.

Mathilde

Et voilà, mesdames et messieurs, le petit prodige de la scène indépendante française, la future rock star que nous n'attendions plus, le grand Bleu Couard. Allons l'observer en pleine création et tenter de voler des fragments de son.

Elle le filme aussi de près, le dérange dans la composition et il rit face à ses commentaires caricaturaux.

De l'autre côté de la pièce, Manon les regarde et commence à pleurer doucement, sans bruit. Elle essuie ses yeux rapidement, ne veut surtout pas que les autres la voit pleurer.

Photogramme transition



Scène 10

Thibaut est sur une scène, seul dans la lumière.

Les autres sont devant dans une foule imaginaire, ils ne sont pas éclairés. Manon filme Thibaut mais parfois elle passe aussi sur eux.

Thibaut fait des trucs sur un looper, un peu recroquevillé. Il a une guitare dans les mains, il commence à en jouer, doucement, puis avec plus d'assurance.

L'ambiance monte, lentement, en même temps que la musique qui prend de plus de plus de place dans l'espace. Il joue et danse avec énergie.

Les autres dansent aussi en réaction, on sent que cette musique les réunit, alors qu'ils s'étaient un peu éloignés. Il termine sa chanson, tout le monde applaudit, siffle pour l'encourager.

Thibaut, *s'adressant autant à ses amis qu'au public de la pièce*

Merci à tous d'être venus ce soir, je suis Bleu Couard.

Il commence à jouer une autre chanson et Manon, qui filmait jusqu'alors presque que Thibault, filme les visages de ses amis, les corps qui dansent, la sueur. Elle reste plus longtemps sur le visage de Charlotte, qui a les yeux fermés quelques instants mais les ouvre, comme si elle avait sentie qu'elle était observée.

Elle la regarde, surprise, et détourne le regard, comme si elle ne voulait plus la regarder dans les yeux. Manon essaie de retrouver le jeu de regard qu'elles s'étaient créé avec Charlotte dans la voiture, mais en vain.

Manon est déstabilisée et détourne sa caméra, semble comprendre qu'elle n'est pas bienvenue pour la filmer, première fois que cela arrive et cela ne fait que renforcer sa gêne. Elle tente de filmer d'autres gens mais revient sur Charlotte qui fuit délibérément son regard. Thibaut est de plus en plus à fond, mais Manon ne se concentre que sur Cha. Une douche de lumière est sur Cha, tout le reste devient baigné d'un bleu océan. La douche de lumière suit les mouvements de caméra de Manon. Cha semble vouloir s'échapper de cette douche de lumière.

En parallèle, Côme observe Thibaut jouer, il est pris dans sa musique avec un sourire aux lèvres qui mêle fascination, plaisir et un peu d'admiration. Il danse doucement, suit le rythme mais hésite parfois à danser franchement.

Cha parvient à s'éclipser de la lumière et elle entraîne Mathilde, ensemble elles font bouger le plateau pour le transformer en rue. Elles entraînent aussi Côme dans leur mouvement.

A ce moment, la douche s'est déplacée sur Thibaut qui ne joue plus mais qui dérive lentement sur scène, au son de la musique seulement générée par le looper. Il finit par s'asseoir par

terre, sur quelque chose qui ressemble à un trottoir, créant un arrêt soudain de la musique avec un petit écho. Les autres sont assis autour de lui.

Scène 11

Ils sont assis par terre, dans la rue, épuisés du concert. Personne ne dit rien, on dirait qu'ils reprennent leur souffle. Manon filme le sol noir, ce qu'il y a autour d'elle, que des petits détails qui n'ont rien à voir avec l'action. Elle est complètement à part de ce qu'il se passe.

Thibaut

Bon moi je vais pas traîner hein, je vais rentrer.

Côme

Ah bah non mec, c'est ton soir, tu restes, y'a pas moyen ! Allez, on va fêter ça !

Thibaut

Je me sens pas très bien en vrai, je vais y aller. La prochaine fois ?

Cha

Bah alors ?

Thibaut

Petit coup de mou, rien de grave ça arrive.

Manon

T'as passé une bonne soirée quand même ?

Thibaut

Bah oui carrément, c'était trop chouette ! Merci beaucoup d'être venus

Mathilde

Bah normal !

Silence.

Bon on se voit demain alors ?

Thibaut

Yes.

Il s'éloigne, sous le regard des autres. Ils restent quelques secondes sans rien dire.

Cha brise le silence.

Cha

Nous on continue, ça vous dit? J'ai des bières en plus !

Elle sort des bières de son sac.

Ils prennent chacun une canette de bière dégueulasse, l'ouvrent et la boivent en silence, lentement. Ils regardent dans le vide, leur geste est vain, ils ne savent pas pourquoi ils continuent à boire mais ils le font par habitude.

Côme se lève.

Ils modifient le décor pour laisser voir une soirée dans laquelle ils prennent encore d'autres verres, et puis une rue dans laquelle ils jouent à courir, à escalader des trucs, à piquer des cônes de chantier, un autre appartement encore. Manon les suit, est dans le tourbillon, elle les filme mais elle filme aussi le changement de décor. La vidéo directe commence à s'alterner avec des vidéos pré filmées de soirées. Les changements s'accélèrent, ils restent de moins en moins dans un lieu, ils envahissent tous les espaces de la scène qui montre à chaque fois un lieu différent mais une situation similaire, avec beaucoup d'alcool, avec des affaires qu'ils oublient dans certains endroits, avec les mêmes conversations répétées, les cendriers remplis de cigarette, les tâches d'alcool sur les habits. Le décor, mobile, permet de créer des espaces différents, nouveaux ou répétitifs mais en tout cas de montrer un mouvement.

La vidéo alterne entre de la vidéo directe filmée par Manon et des bribes de vidéos de fêtes, confuses, mouvementées qui envahissent aussi le plateau.

Il est de plus en plus difficile de voir les enjeux de chaque lieu, tout s'accélère, ils perdent leurs repères, se raccrochent aux uns et aux autres. La vidéo n'arrête pas d'alterner entre la vidéo directe, le plateau allumé, puis des vidéos préfilmées, avec le plateau qui s'éteint subitement. Tout devient très épileptique.

Et soudain ils s'arrêtent tous, épuisés. Un noir.

Photogramme transition

Scène 12

Ils sont tous les quatre (sans Thibaut) endormis, étalés au sol, certains sont proches, d'autres dorment un peu à part. Ils semblent apaisés, leur respiration est calme.

Le caméscope de Manon est posé au sol comme si elle l'avait oublié, il est encore allumé, la vidéo montre des corps échoués, peut être qu'on ne distingue pas vraiment ce que l'on voit. Ils se lèvent, un à un, doucement, ils sont clairement en gueule de bois. Le maquillage a coulé, ils ont perdu des affaires dans leur tourbillon de soirée, sont un peu à l'ouest, ne savent pas trop où ils sont. Certains s'enroulent dans des plaids, ils commencent à préparer un petit déjeuner.

Côme

Vous avez pas du doliprane ici ?

Ils parlent un peu de tout et de rien, des soirées qu'ils ont faites. Manon a récupéré son caméscope et elle filme en gros plans leurs têtes ébouriffées et fatiguées. Elle le pose sur la table, encore allumé, et se lève pour aller chercher son ordinateur. Elle revient à la table, ouvre son ordinateur, le fixe d'un air triste, comme figée.

Un téléphone sonne, Côme répond.

Côme, tranquillement

Tiens, c'est les parents de Thib.

Son visage se fige, les autres ne font pas tout de suite attention puis tous ils voient qu'il a raccroché et que son visage s'est décomposé. Ils cherchent à savoir ce qu'il se passe mais Côme ne répond pas.

La vidéo directe qui montrait la table, en plan fixe, se décompose, l'image se glitche. Le son s'effrite.

La vidéo sur scène s'éteint, tout comme la lumière globale de la scène, il ne reste plus que la lumière sur Manon, qui est figée. Elle a effacé le souvenir.

Puis tout s'éteint.

Epilogue

La lumière se rallume, tout le monde est parti, mais le caméscope de Manon est encore sur la table. Le tableau qu'elle peignait dans la séquence 7 est accroché sur scène. On voit qu'il représente Thibaut, malade.

Manon se lève, va récupérer son caméscope et filme son tableau, accroché comme une icône, et la scène vide. On pense que c'est de la vidéo directe. Mais en filmant le reste de la scène, on voit Thibaut, qui danse, les yeux fermés, au rythme d'une musique que l'on n'entend pas. Elle s'approche de l'endroit où il devrait être mais il est seulement présent dans la vidéo. Elle tourne autour de son absence, on voit sur la vidéo qu'elle tourne autour de lui, comme si elle essayait de capter ce qu'il est avant qu'il disparaisse.

Et tout s'éteint pour de bon.

L'équipe du projet

Prénom NOM	Provenance	Rôle
Noé MERCKLÉ	ENS Louis-Lumière Section cinéma	Mise en scène / vidéo / écriture
Mathilde WIND	Conservatoire du XIXème arrondissement	Mise en scène / Interprétation
Manon SABATIER	ENS Louis-Lumière Section cinéma	Interprétation
Côme DESNO	Casting	Interprétation
Charlotte ISSALY	Conservatoire du XIXème arrondissement / Théâtre National de Strasbourg	Interprétation
Zoé SPAHIS	ESAD Orléans	Mise en scène / scénographie / écriture
Liza LAMY	ENS Louis-Lumière Section son	Son
Hippolyte LEBLANC	ENS Louis-Lumière Section son	Son
Simon GOUFFAULT	ENS Louis-Lumière Section cinéma	Lumière
Thibaut HAAS	ENS Louis-Lumière Section son	Musique originale en live Interprétation de Bleu Couard

Liste des matériels employés

CAMÉRA / VIDÉO / INFORMATIQUE		
Quantité	Objet	Provenance
1	Caméscope	Manon Sabatier, <i>à vérifier s'il dispose bien des sorties vidéos nécessaires</i>
1	Sony Z280	Louis-Lumière, <i>si jamais le caméscope n'a pas les bonnes sorties</i>
1	Système de transmission vidéo HF	???
2	Bornes réseau	Louis-Lumière
2	Vidéoprojecteurs	Louis-Lumière
1	Ordinateur avec logiciels	Louis-Lumière
1	Licence <i>Millumin</i>	Louis-Lumière
1	Licence d'un logiciel de patch vidéo	Louis-Lumière
1	Ordinateur avec logiciel de patch son pour la régie son	Perso ou Louis-Lumière
Lumière : emprunt Louis Lumière / compagnies		

MERCKLÉ Noé – La vidéo directe au théâtre

Dossier de scénographie – réalisé par Zoé Spahis

Projet personnel
Diplôme national d'art - Option design d'espace et d'objet
Zoé Spahis

INTRODUCTION AU PROJET

2k10.mp4

Il est mort. Il est parti et ce qu'il reste ce ne sont que des images, des moments vécus au sein de leur groupe d'amis.

Mais qu'est ce que ces images racontent d'eux, de ce qu'ils ont été et de ce qu'ils seront désormais ?

Elle a tout filmé et elle cherche désormais à retrouver des traces de cette fin tragique dans les instants anodins qu'ils ont traversés. C'est une quête dans les souvenirs mais c'est aussi peut être un dernier geste pour réunir une amitié qui disparaît.

2k10.mp4 est d'abord une pièce qui raconte une amitié, construite pendant plusieurs années mais qui risque de s'effondrer lorsqu'un drame survient.

Nous avons écrit cette pièce à deux, en s'inspirant de notre propre expérience de l'amitié, de nos histoires, de ce qu'elles représentent de nous.

C'est ensuite l'histoire d'une jeunesse qui traverse les années 2000, qui enregistre ce qu'elle voit sur son portable, qui s'inquiète de son futur et a des espoirs de révolution.

Cette pièce est aussi le point de départ d'une réflexion sur la représentation théâtrale aujourd'hui, sur l'intégration de la vidéo au théâtre, qu'elle soit directe ou pré-filmée, et ce qu'elle veut dire de qui nous avons été et de ce qu'il restera de nous.

C'est aussi une réflexion sur la scénographie théâtrale, sur la façon dont les acteurs peuvent s'emparer de leur espace de jeu, le façonner pour faire naître des espaces.

Enfin c'est un travail sur ce que l'on donne au spectateur, ce qu'on lui montre ou ce qu'on lui suggère, la façon dont on peut diriger son point de vue, la façon dont on tente de le faire entrer dans les souvenirs de quelqu'un d'autre.

En annexe, vous avez pu lire la pièce que nous avons écrite et qui a été le point de départ de ce projet. Ce dossier présente le travail personnel de scénographie que j'ai mené seule, à partir de la pièce, en restant en lien avec mon co-auteur et les comédiens.



PORTEURS DU PROJET

2k10.mp4 est une pièce et un projet que nous avons créé à deux, en écho à nos études et diplômes respectifs. Noé et moi nous sommes rencontrés en classe préparatoire aux écoles de cinéma et nous avons ensuite poursuivi nos études dans des écoles différentes, tout en participant à des projets communs. Nous avons écrit conjointement la pièce et nous nous sommes ensuite séparés pour le travail de la scénographie et celui de la vidéo, tout en continuant à échanger.



Après deux années de classe préparatoire aux écoles de cinéma, j'ai suivi une année de licence de cinéma à Paris, qui m'a permis d'obtenir une licence en cinéma et audiovisuel. En parallèle, j'ai participé à divers tournages en tant que décoratrice, accessoiriste ou costumière. J'ai ensuite intégré l'ESAD d'Orléans en deuxième année en option Design d'espace et d'objet avec la volonté d'acquérir une rigueur et un regard nouveau sur l'occupation de l'espace. Je souhaite par la suite, poursuivre mes études en me rapprochant à nouveau du travail de décor de cinéma et de scénographie de théâtre.

Nous voulons, avec ce projet, nous interroger sur le développement d'une pièce de théâtre et partager nos expériences différentes pour faire ce travail de création. Lors de nos études, nous avons principalement participé à des projets cinématographiques et nous voulions expérimenter un travail théâtral, tout en gardant l'influence de notre intérêt pour le cinéma.



Noé Mercklé a intégré l'ENS Louis Lumière en section cinéma en 2017 après deux années de classe préparatoire aux écoles de cinéma. Il est actuellement en troisième et dernière année et travaille pour son mémoire de fin d'étude sur l'utilisation de la vidéo directe au théâtre. Ce projet constitue aussi la partie pratique de son mémoire, nécessaire pour l'obtention de son diplôme.

RÉFÉRENCES



Nobody, Collectif MXM, 2014

Utilisation de la vidéo directe dans la mise en scène pour créer un environnement de surveillance et d'oppression



Sylvia, Fabrice Murgia, 2018

Utilisation de la vidéo directe et scénographie mobile pour rendre compte de fragments de vie de la poétesse Sylvia Plath



Festen, Collectif MXM, 2017

Jeu entre la vidéo directe et pré-enregistrée pour faire apparaître un personnage disparu



Perspective de fuite, Laurent Papot, 2019

Utilisation de la vidéo pré-enregistrée pour permettre une conversation entre plusieurs versions d'un même personnage



John, Lloyd Newson 2014

Scénographie mobile qui permet aux personnages de parcourir quatre espaces distincts



Sculptures, Michael Viala, 2003

Changement de perception d'espaces préexistants



Dogville, Lars von Trier, 2003

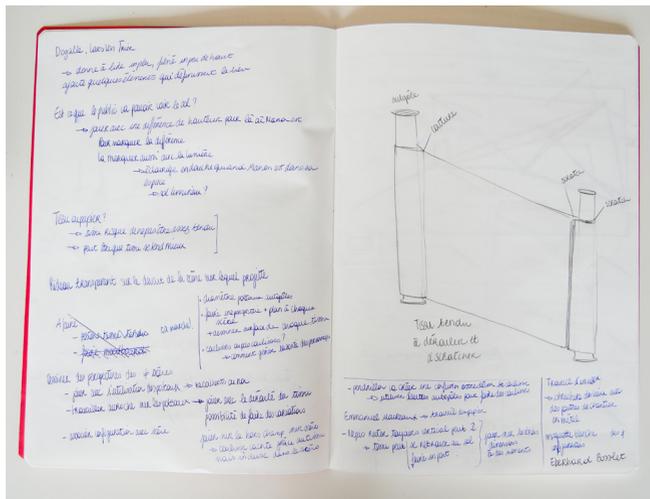
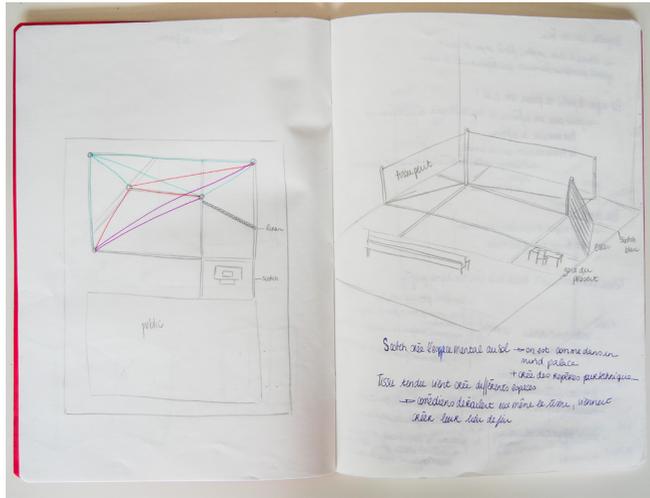
Décor entièrement symbolisé par des lignes et des symboles



Eberhard Bosslet

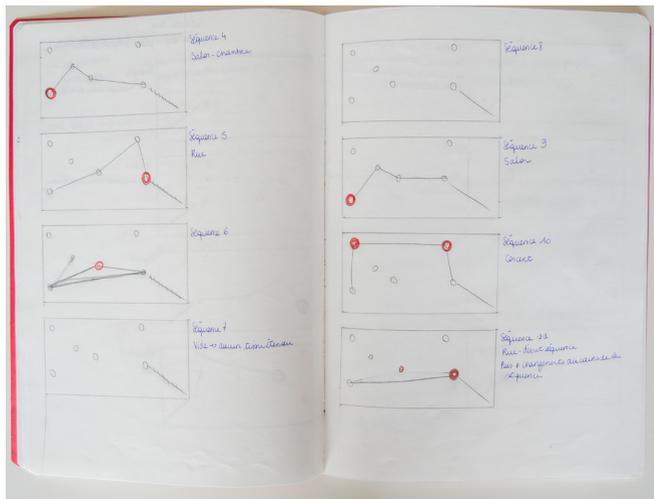
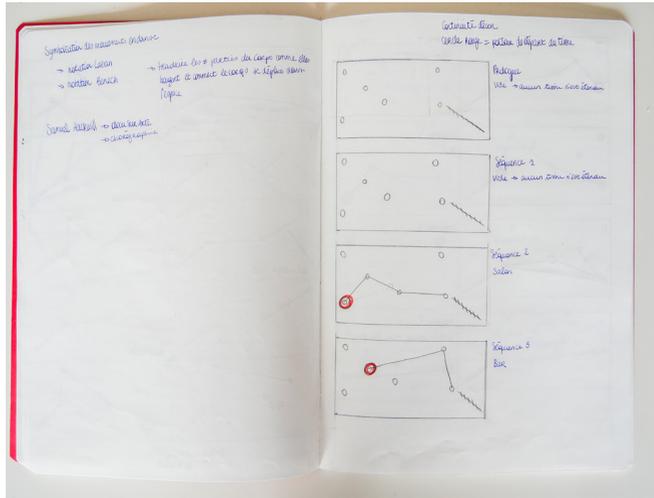
Mise en valeur de matériaux de chantier pour créer une scénographie

RECHERCHES

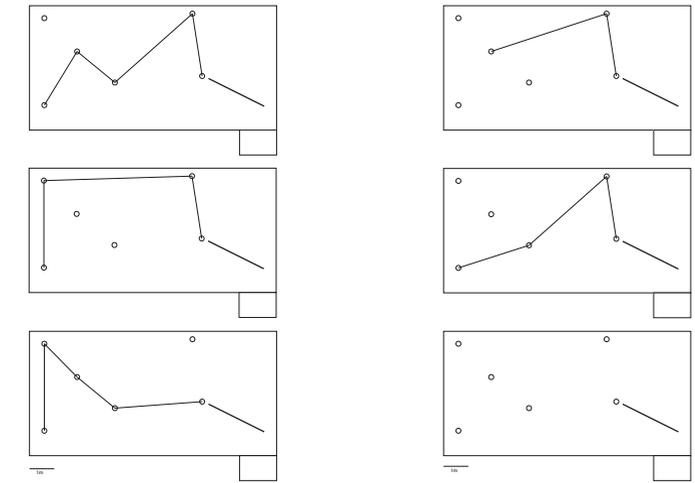
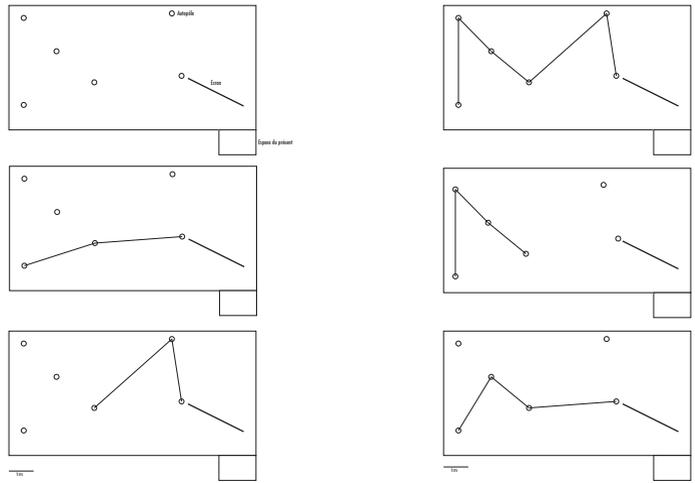


Premiers croquis

Tests de tension de tissus pendant le confinement



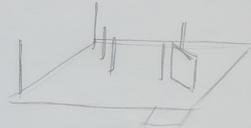
Plan de déroulement des bandeaux



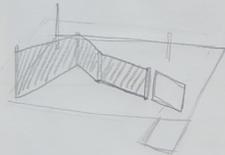
Test d'agencement des bandeaux

DISPOSITION DU TISSU

Ecran + petit → 1m x 1m?



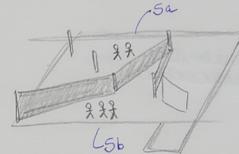
Epilogue
Scène 1
Scène 7-8
maquette OK
pers OK



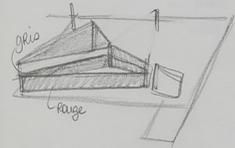
Séquence 3
4
9
maquette OK
pers OK



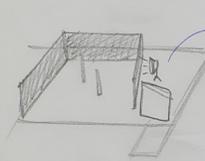
Scène 3
maq OK
pers OK



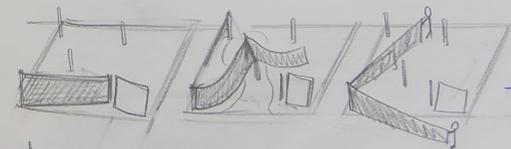
Scène 5
maq OK
pers OK



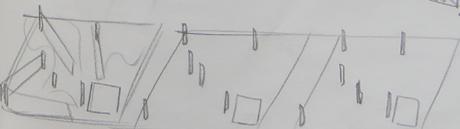
Scène 6
maq OK
pers OK



Projecteurs fort ressentie
les indhautes
Scène 10
maq OK
pers OK



1 scène fixée
maquette
→ 1 scène fixée



Acteurs changent
disposition pendant
le soir
for next destination

Tissu tendus en perspective

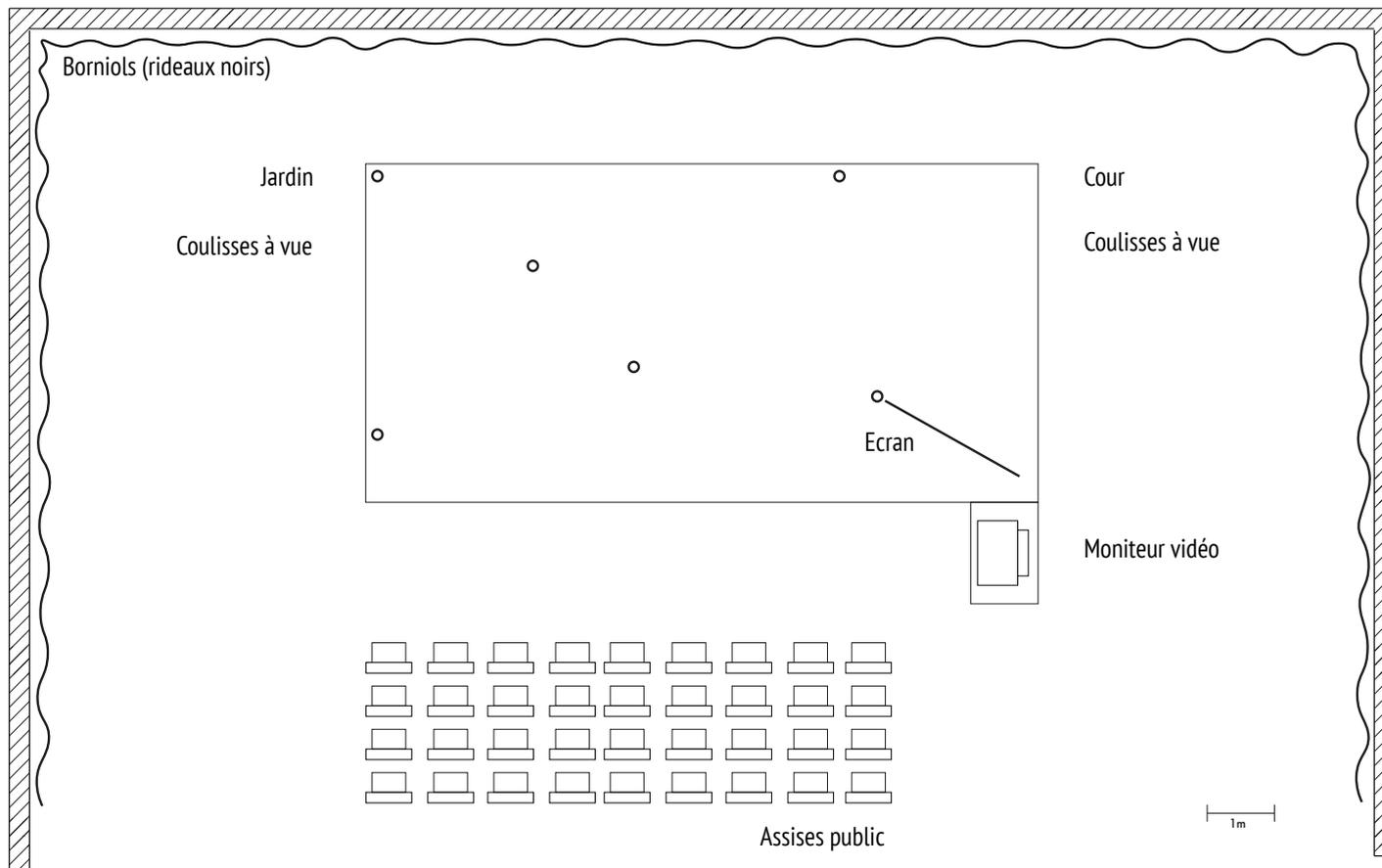
SCÉNOGRAPHIE

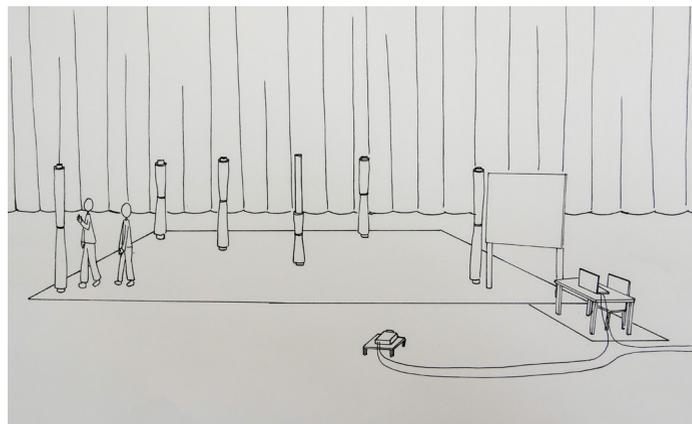
Nous avons prévu de jouer la pièce sur un des plateaux de l'ENS Louis Lumière, école dans laquelle étudie Noé, co-auteur et vidéaste de la pièce.

La scène est délimitée par un rectangle noir peint directement sur le sol. Un autre rectangle est peint sur le devant de la scène et sert d'emplacement pour un bureau sur lequel est posé l'ordinateur qui permet au personnage de Manon de lancer les vidéos.

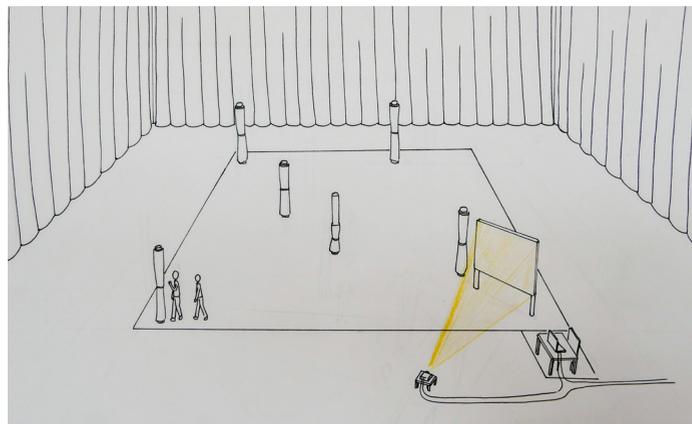
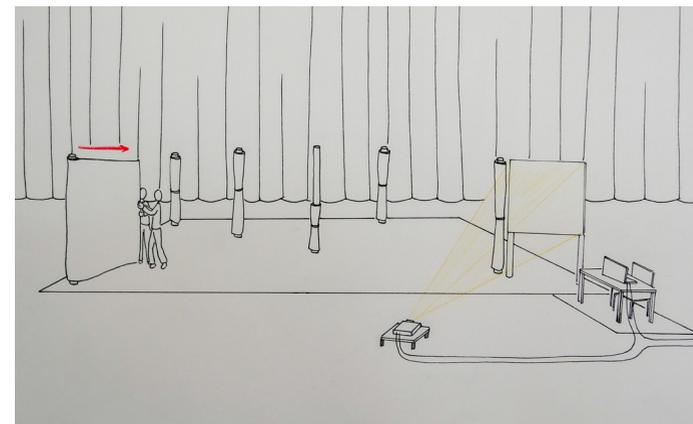
Des poteaux d'environ 2m50 de haut sont fixés à différents endroits de la scène. Autour de chaque poteau, un tissu est enroulé. Les six tissus ont des couleurs et textures différentes. L'ensemble de l'espace autour de la scène est à découvert et les coulisses sont donc à vues.

L'écran placé sur le devant de la scène offre cependant un espace qui se soustrait aux regards des spectateurs.

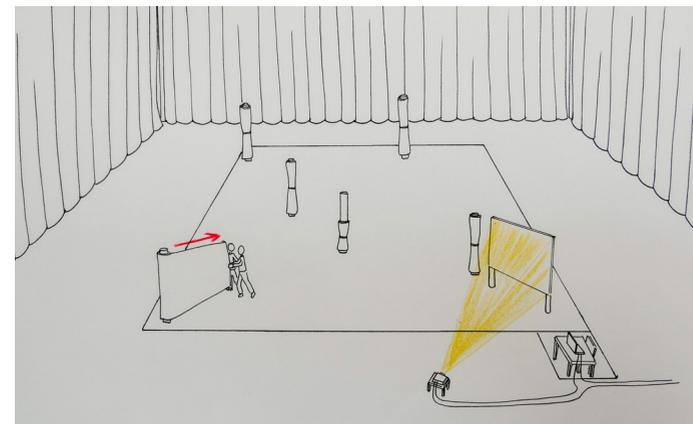




Vue frontale

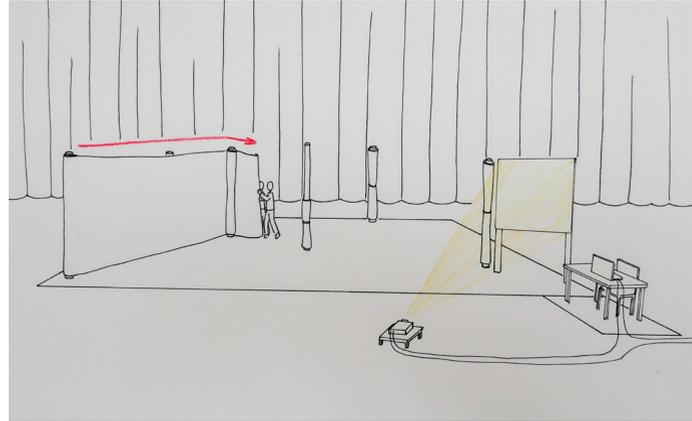


Vue en perspective

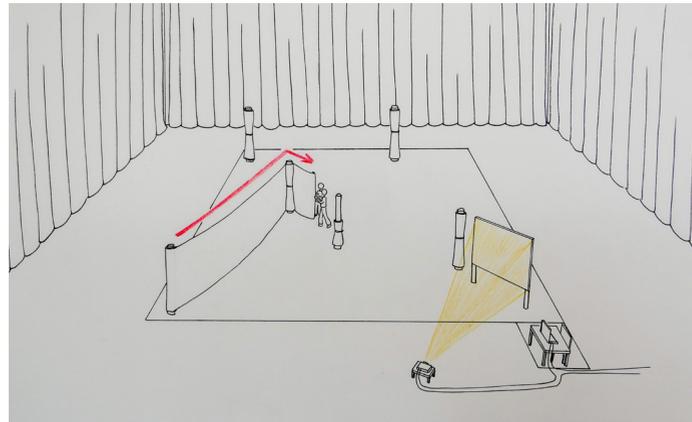
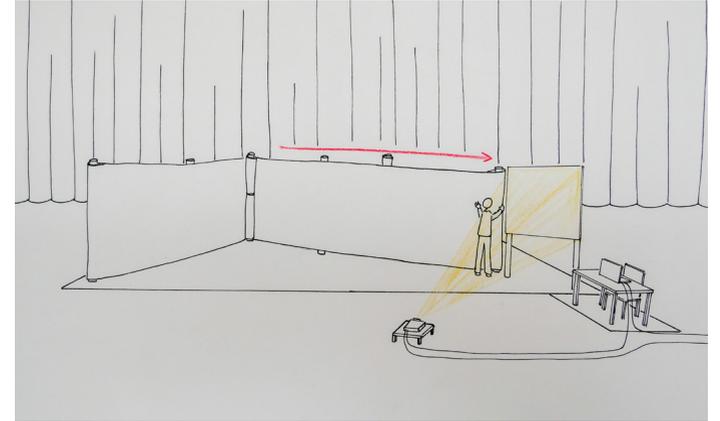


Entrée des comédiens

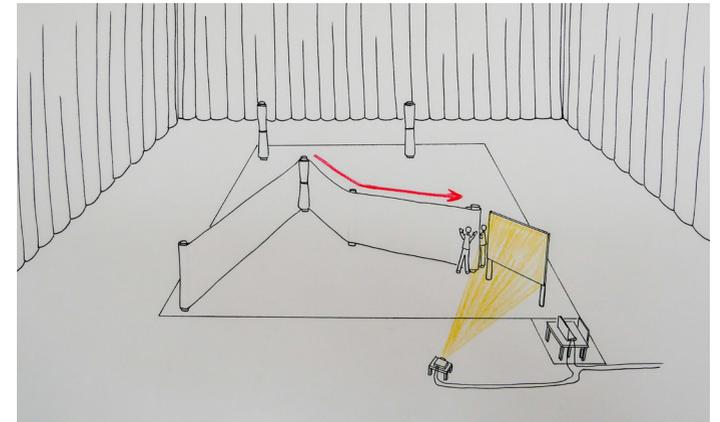
Détachement du bandeau



Vue frontale

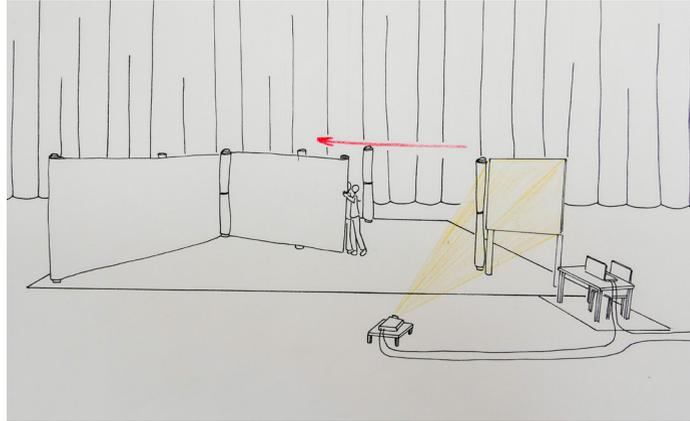


Vue en perspective

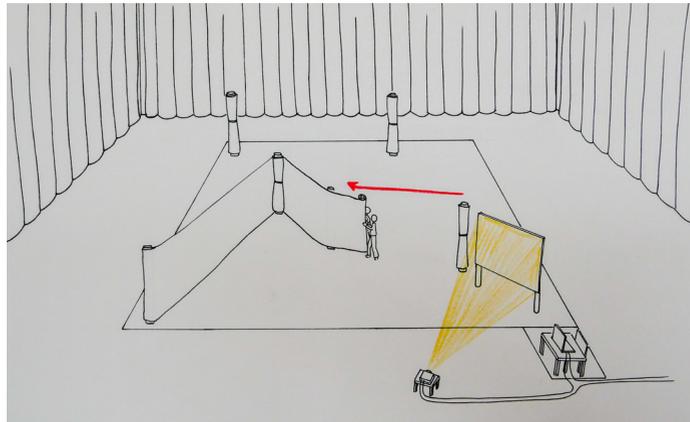
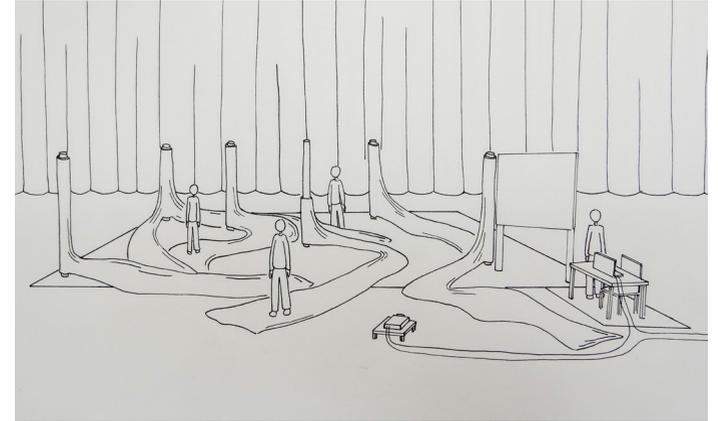


Tension du bandeau derrière le premier poteau

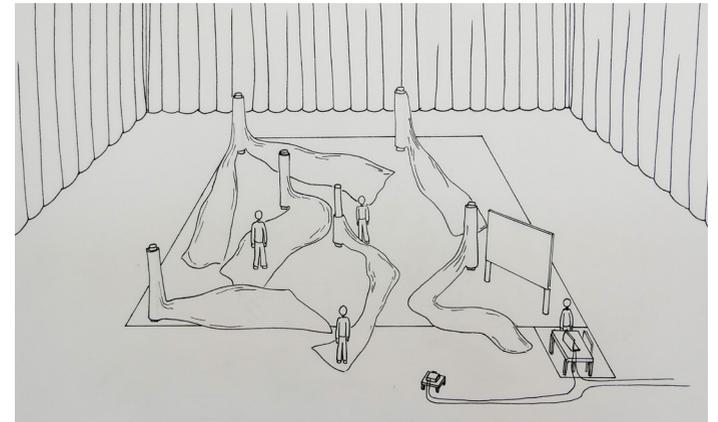
Accrochage du bandeau



Vue frontale

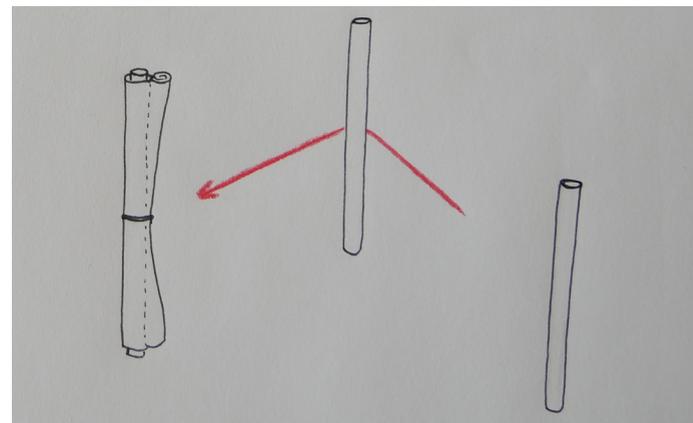
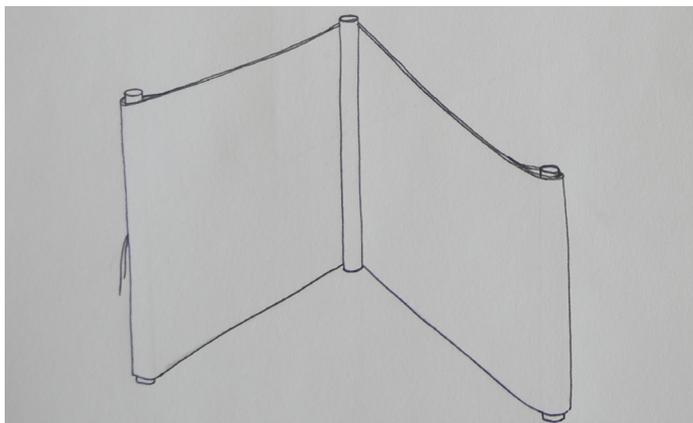
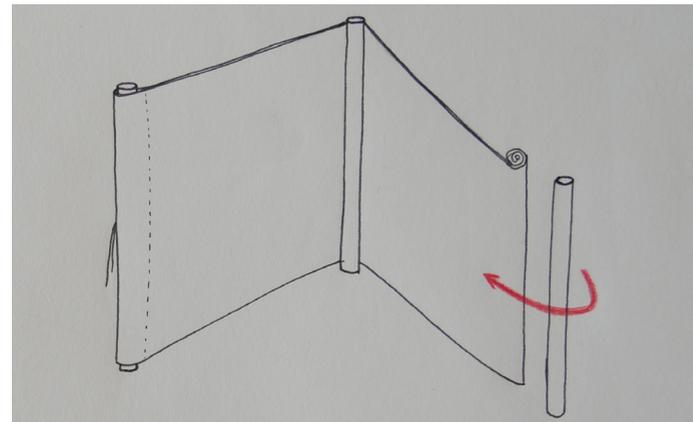
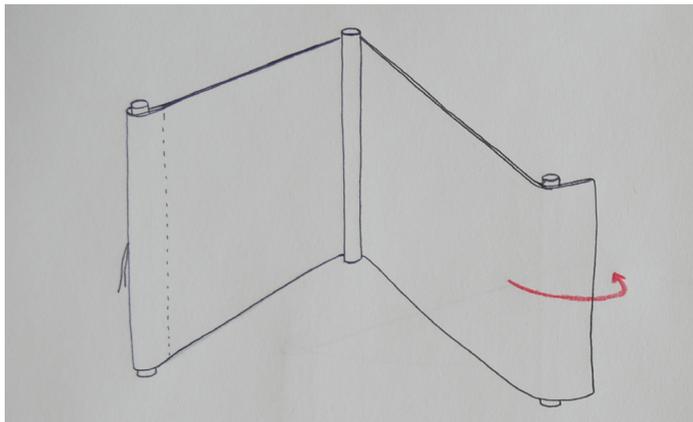


Vue en perspective



Réenroulement du bandeau

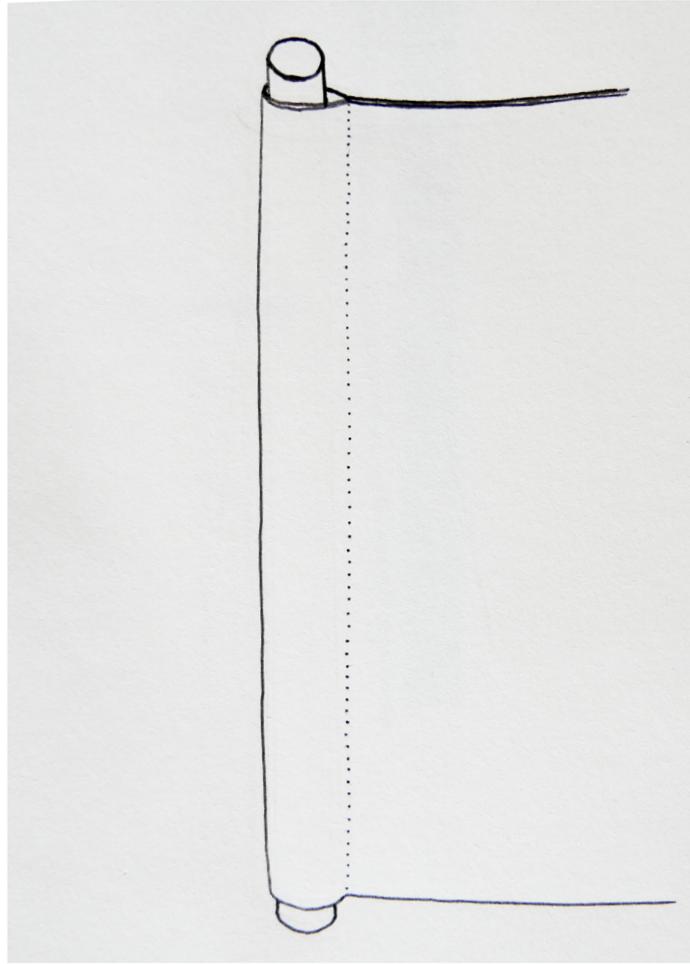
Etat final de la scénographie



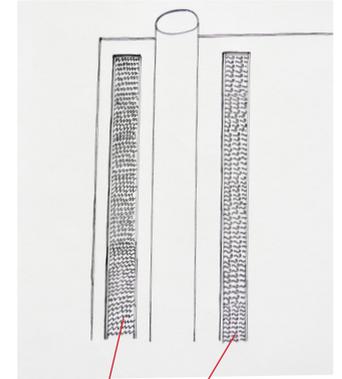
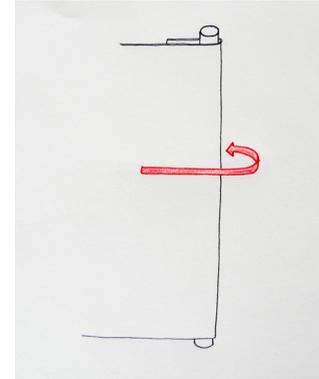
Bandeau tenu par des nouettes au poteau

Tension du bandeau

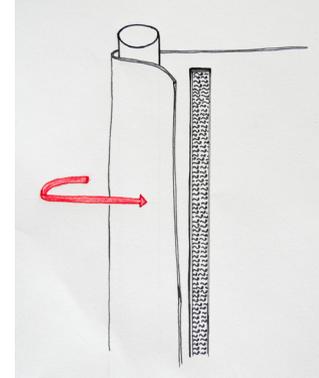
Réenroulement du bandeau



Fourreau cousu et enfilé sur le premier poteau



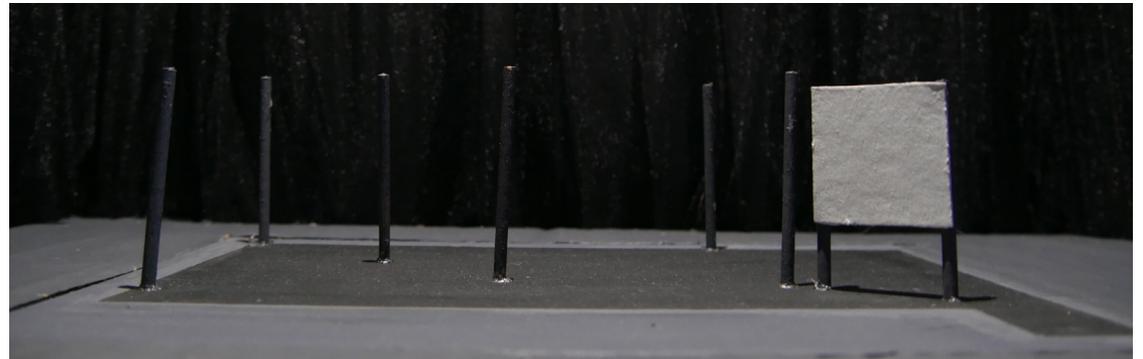
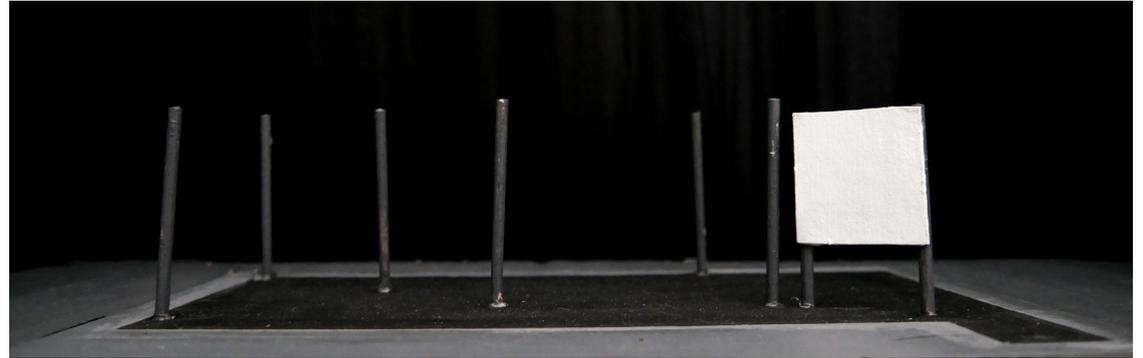
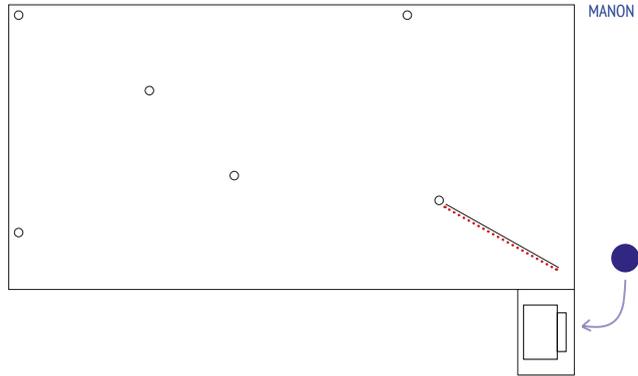
Parties mâle et femelle de scratch



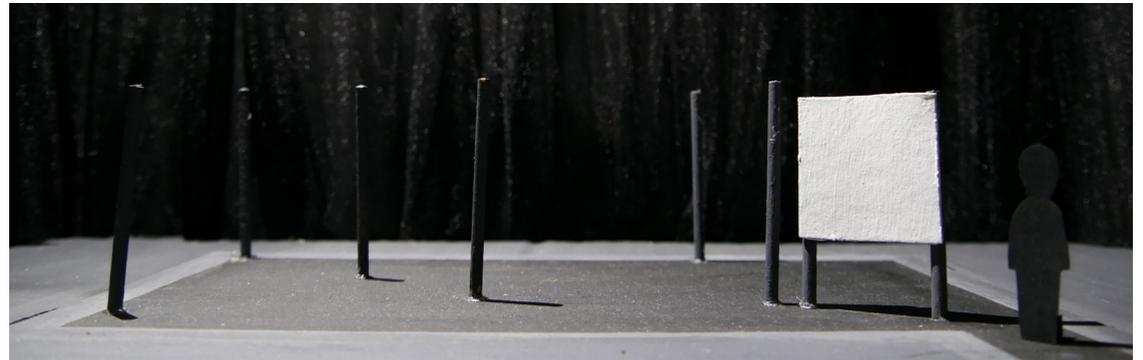
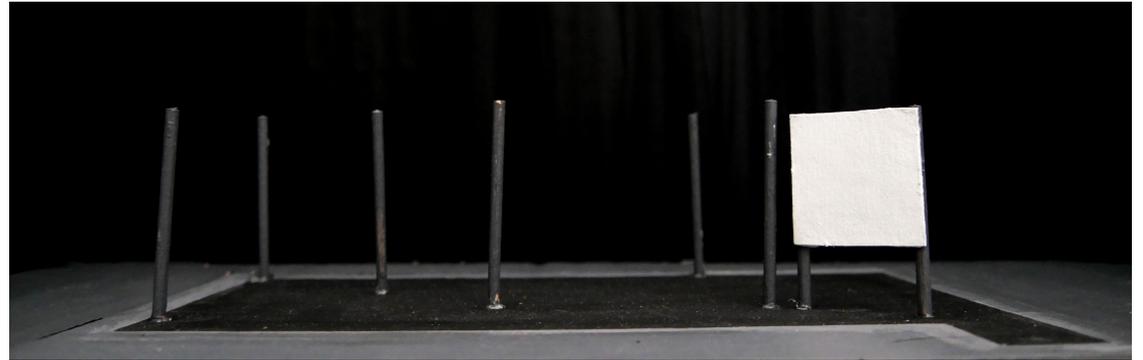
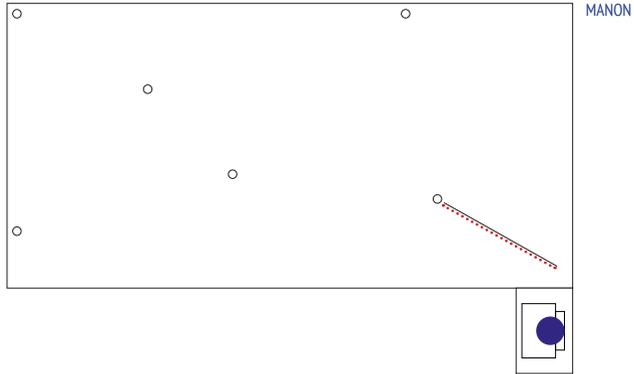
Le scratch est cousu à même le tissu et permet la tension du bandeau autour du poteau. La tension est ainsi répartie tout le long du tissu, ce qui évite le glissement et l'affaissement du bandeau.

Accrochage du bandeau au dernier poteau

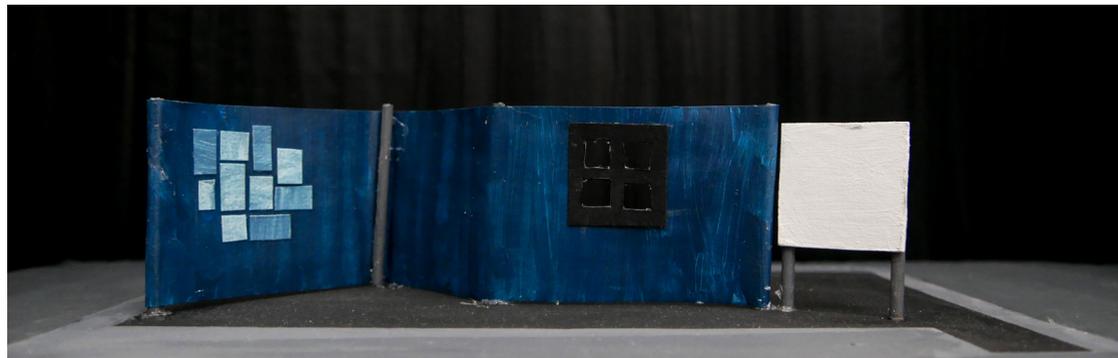
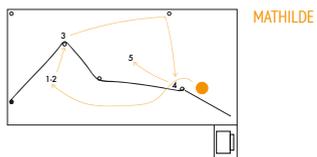
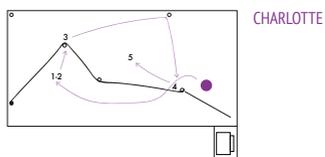
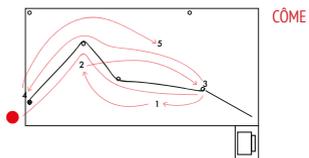
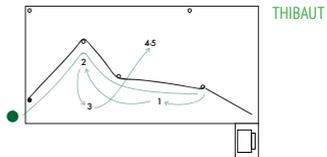
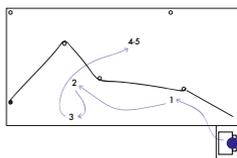
FILAGE



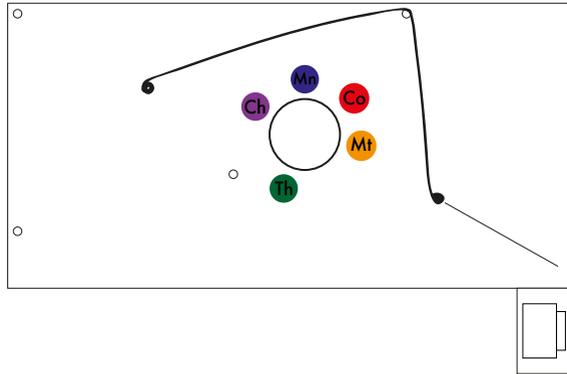
Note lumière : lumières de service allumées



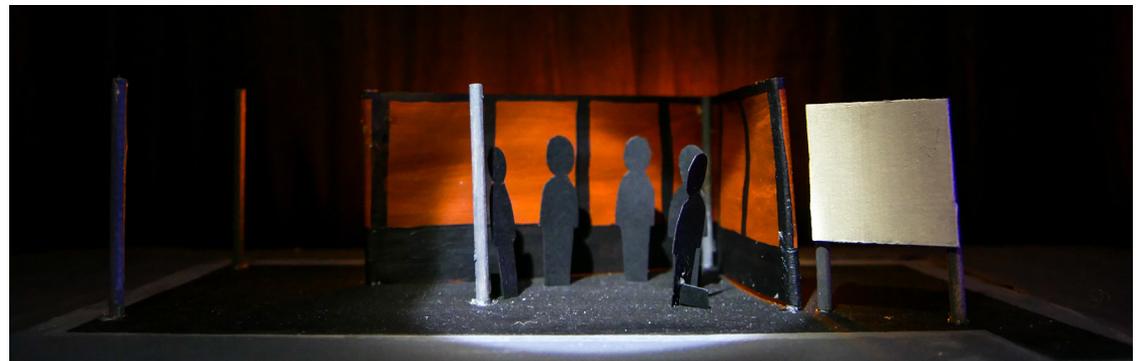
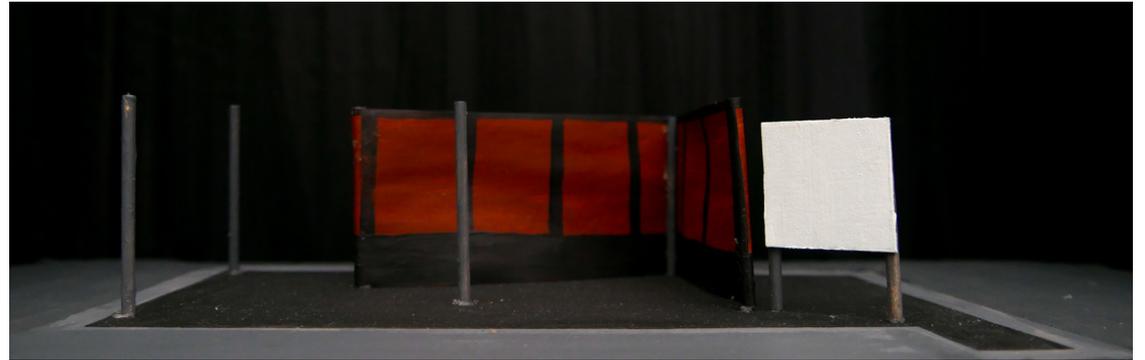
Note lumière : projecteurs qui illuminent toute la scène



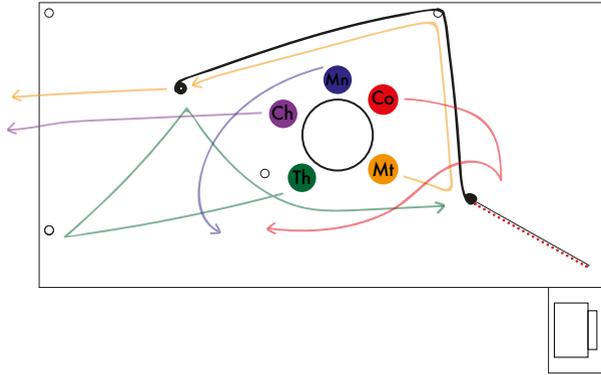
Note lumière : deux projecteurs zénithaux, un avec gélatine rouge, un avec gélatine bleue



MANON
THIBAUT
CÔME
CHARLOTTE
MATHILDE

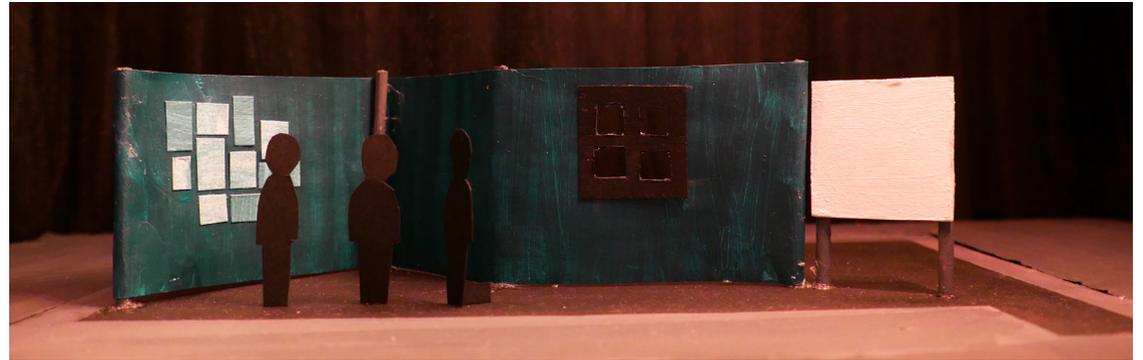
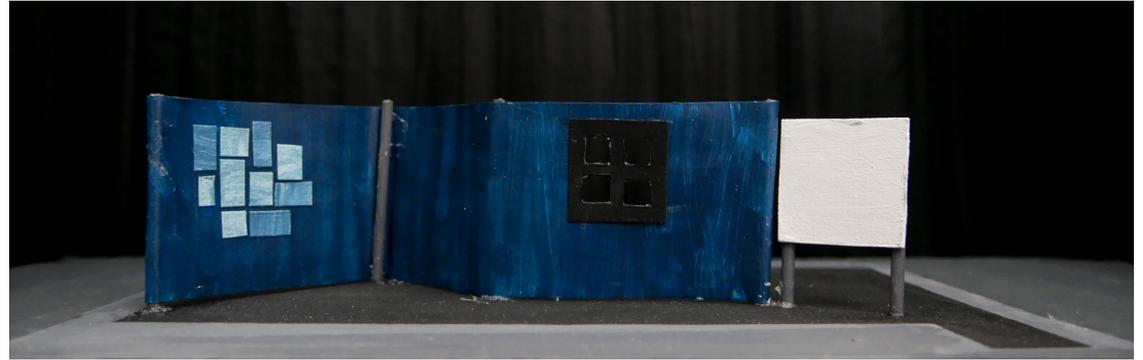
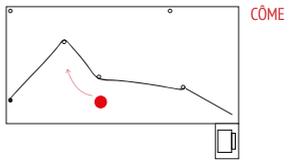
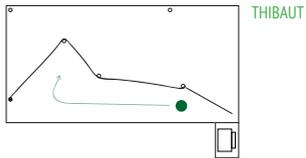
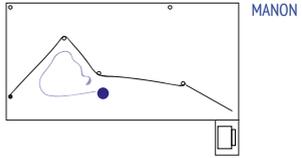


Note lumière : projecteur en douche qui éclaire les cinq comédiens

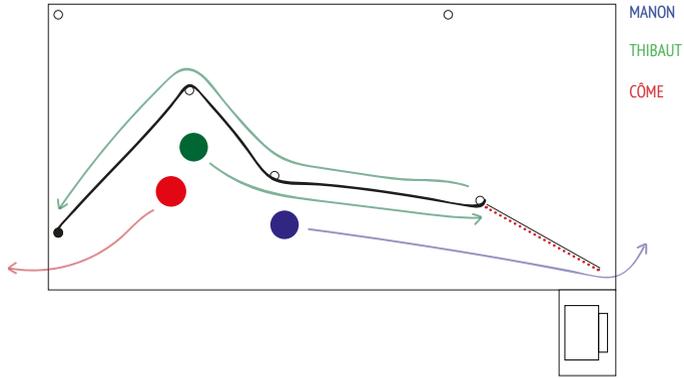


MANON
THIBAUT
CÔME
CHARLOTTE
MATHILDE



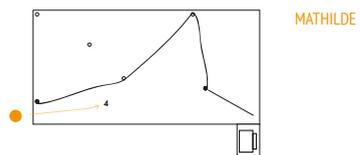
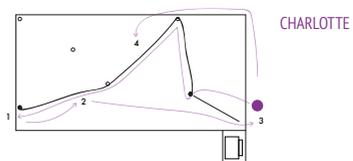
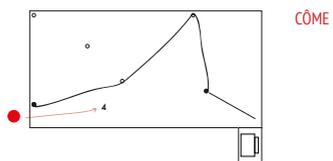
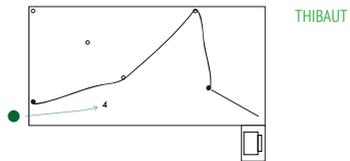
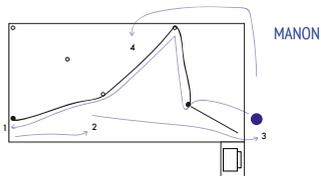


Note lumière : projecteurs zénithaux, ambiance de fin d'après-midi

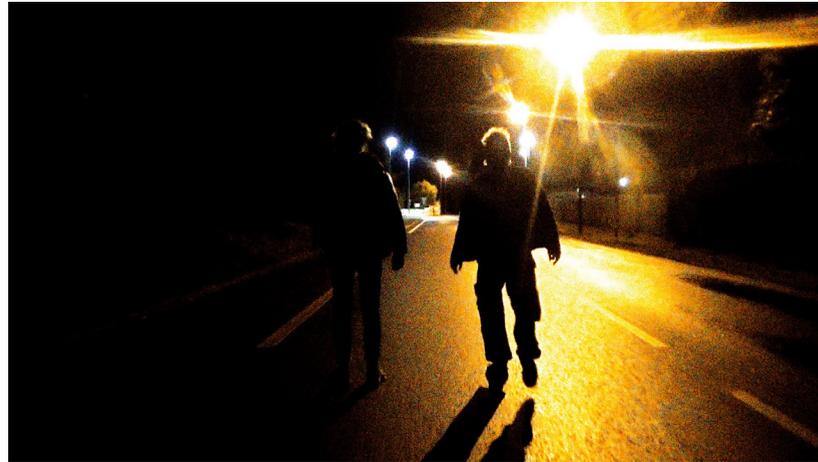
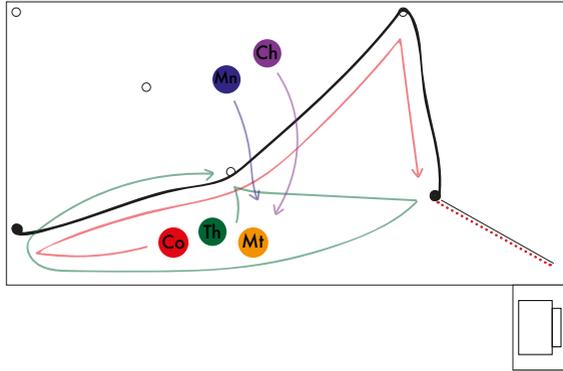


Mouvement transitionnel des comédiens

Projection de photogramme sur l'écran

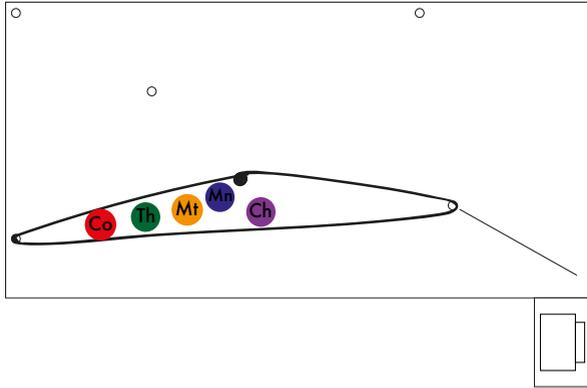


Note lumière : un projecteur dimmé en face, un projecteur en contre, derrière le tissu

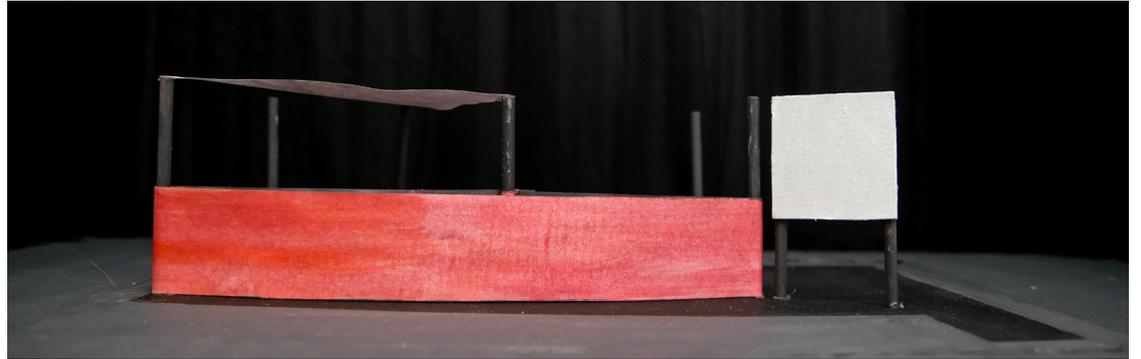


Mouvement transitionnel des comédiens

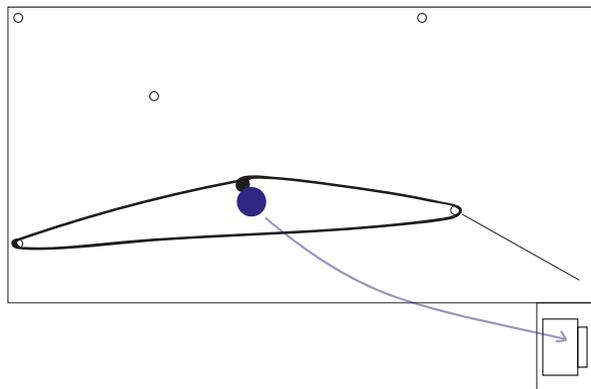
Projection de photogrammes sur l'écran



MANON
THIBAUT
CÔME
CHARLOTTE
MATHILDE



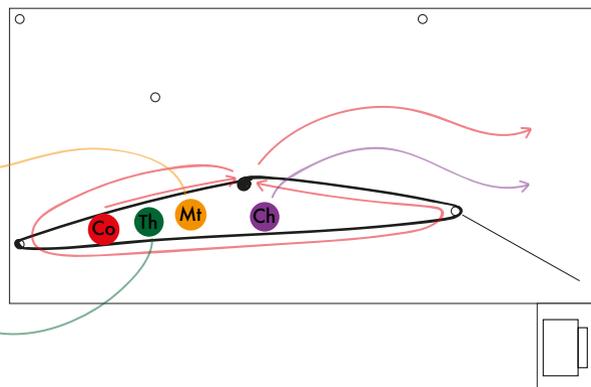
Note lumière : projecteurs zénithaux, gélamines jaunes, comme une lumière solaire d'été



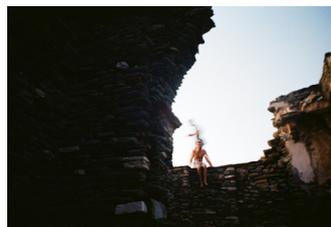
MANON

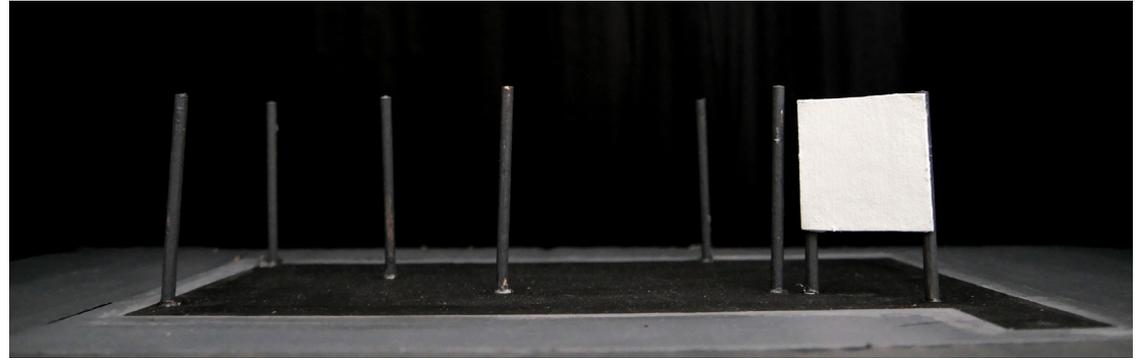
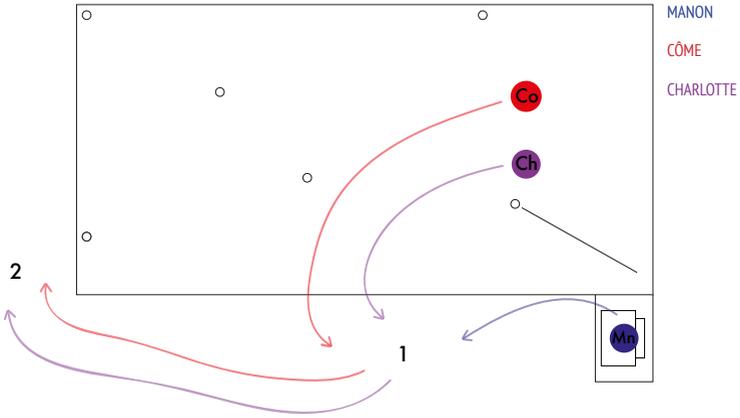


Note lumière : projecteur en douche sur l'écran et Manon assise derrière l'ordinateur.

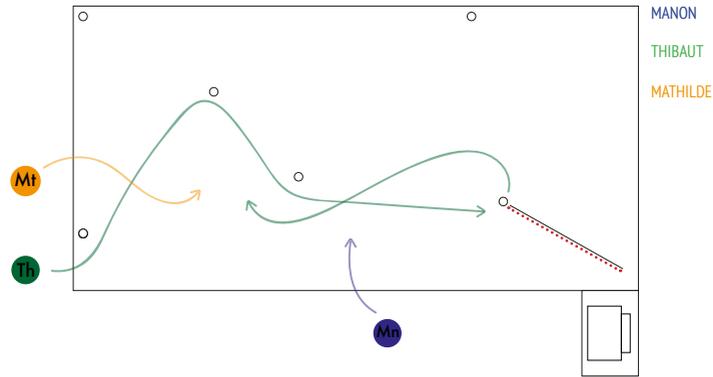


THIBAUT
CÔME
MATHILDE
CHARLOTTE



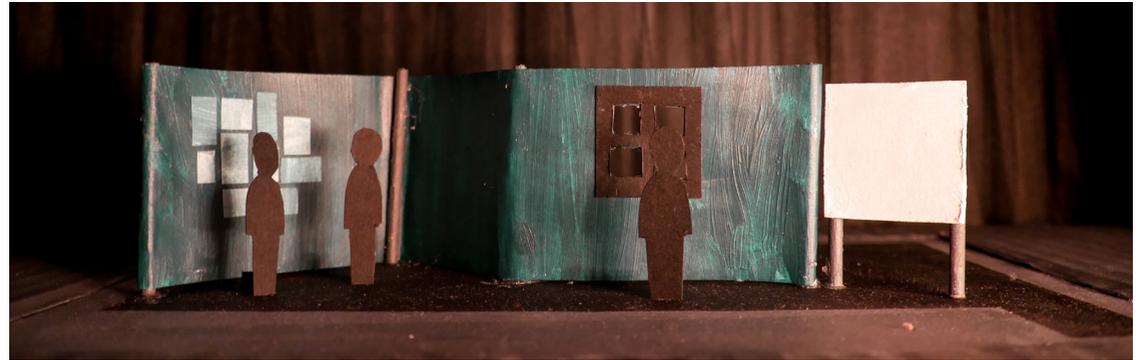
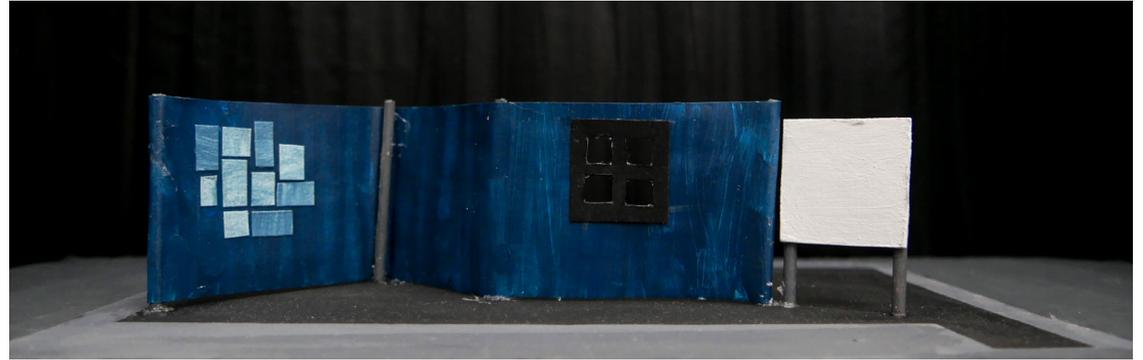
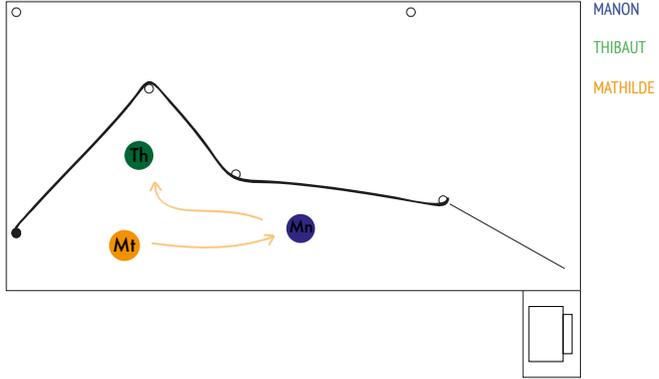


Note lumière : projecteur en douche sur les trois comédiens

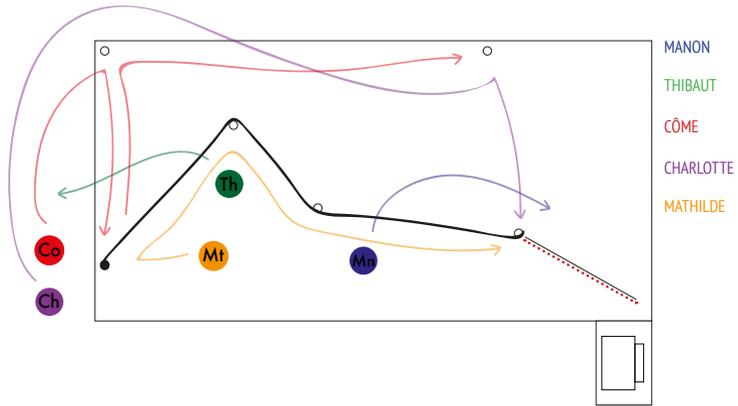


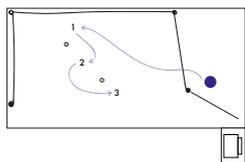
Mouvement transitionnel des comédiens

Projection de photogramme sur l'écran

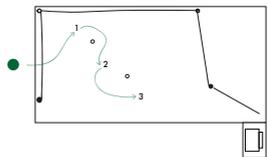


Note lumière : projecteurs zénithaux, ambiance de début de soirée

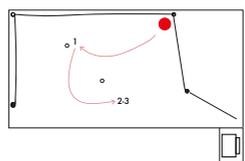




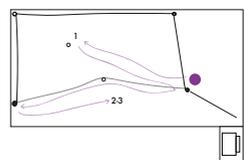
MANON



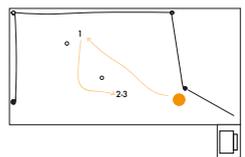
THIBAUT



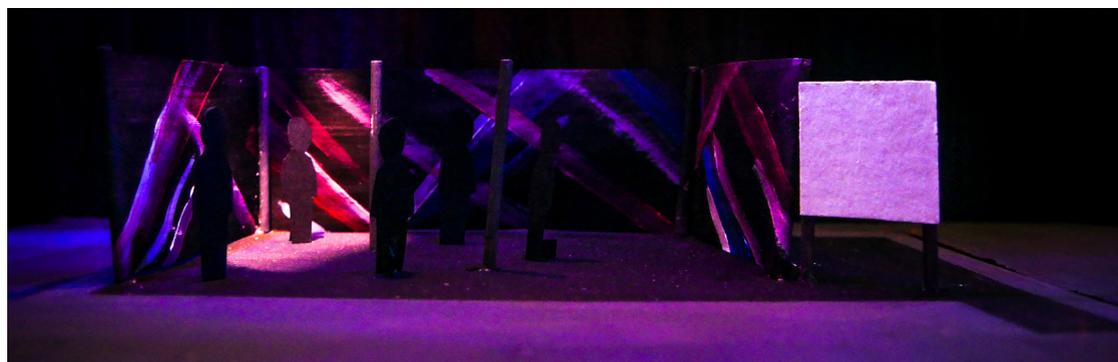
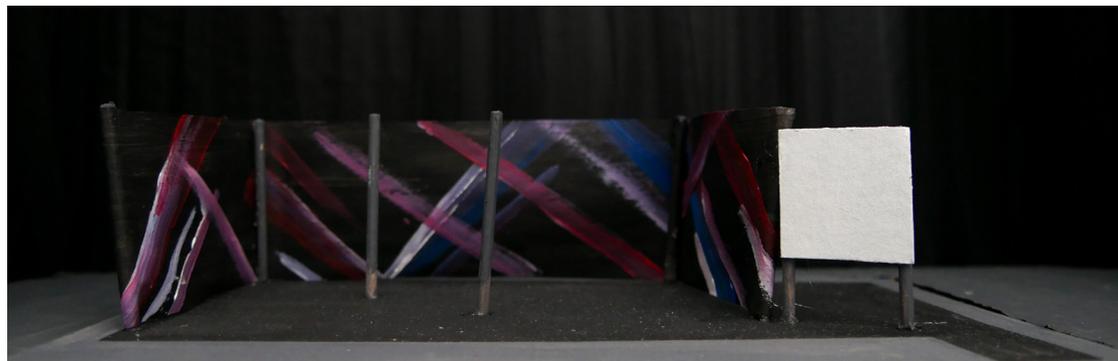
CÔME



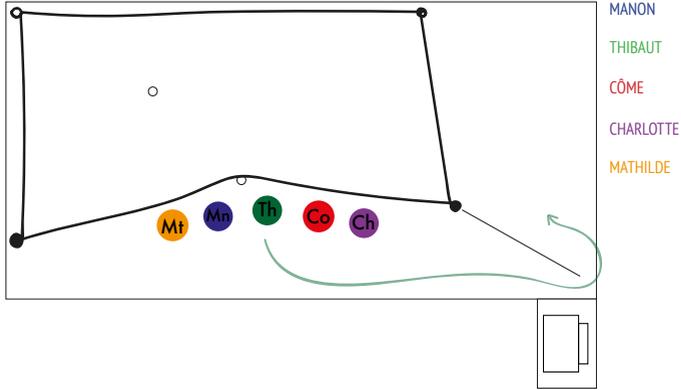
CHARLOTTE



MATHILDE

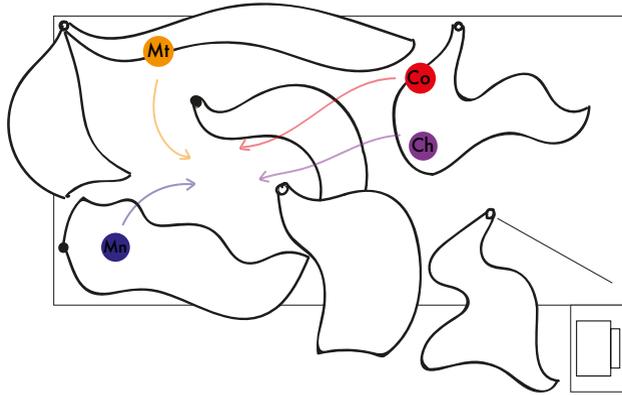


Note lumière : deux projecteurs zénithaux dimmés, un avec gélatine rouge, un avec gélatine bleue, un projecteur en douche sur Thibaut



Durant cette scène, le mouvement de la scénographie est à travailler avec les acteurs en répétition, en partant sur de l'improvisation. Les comédiens ont la possibilité de tendre les bandeaux de la façon dont ils le veulent, de créer des espaces en utilisant tous les poteaux. Ils ont la possibilité de sortir du cadre de scène, d'envahir tout l'espace disponible. Les transitions s'accélèrent, les lieux sont confus.

La vidéo sort aussi du cadre de l'écran pour envahir la scène et les tissus. Sur l'écran se mêlent vidéo directe et images de soirées préenregistrées.



MANON
CÔME
CHARLOTTE
MATHILDE

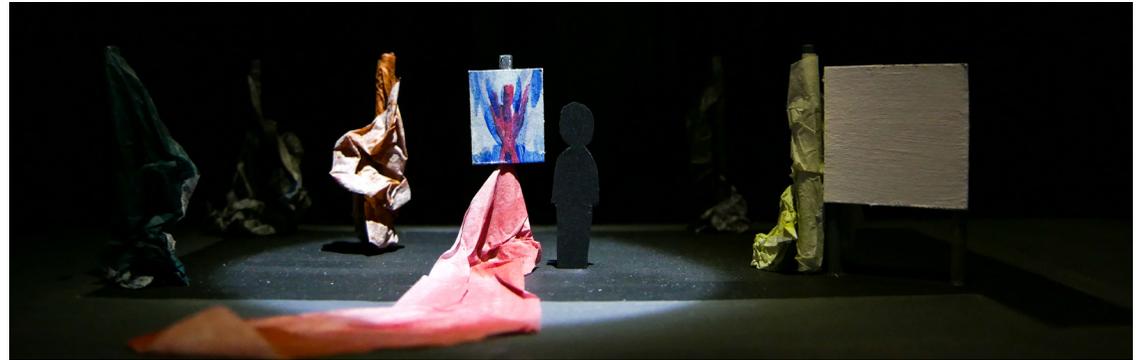
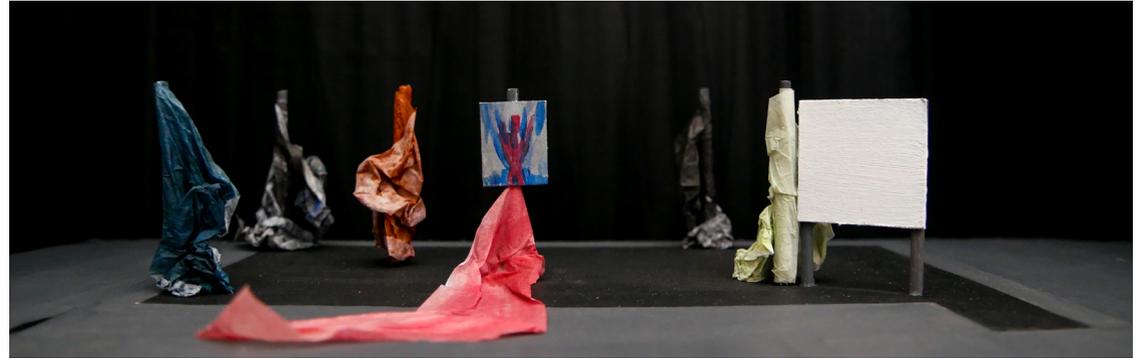
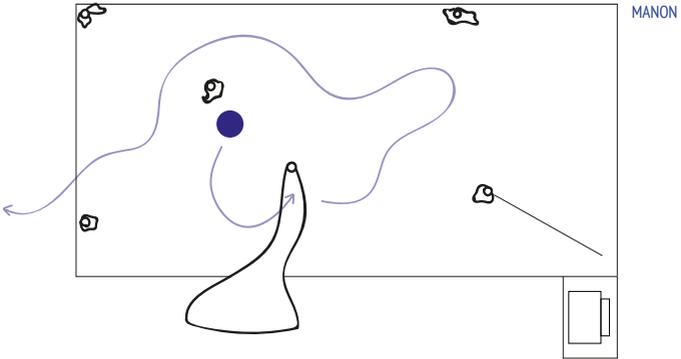


Note lumière : projecteurs en face, ambiance de matinée

Filage

Epilogue

Manon tente de capter une dernière image de Thibaut.



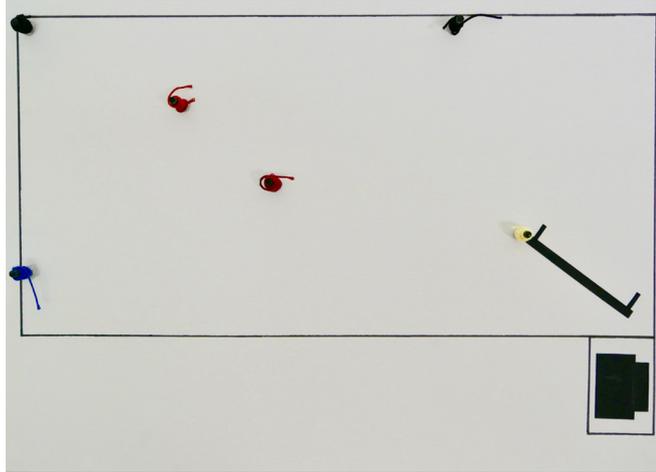
Note lumière : projecteur en douche qui suit le mouvement de Manon

Jeu de scène des comédiens

Etat de scénographie sans et avec lumières

Le confinement nous ayant empêché de travailler les déplacements des comédiens dans les scènes et transition en répétition, j'ai effectué un travail en stop motion pour étudier ces déplacements, voir ce qui fonctionnait ou non.

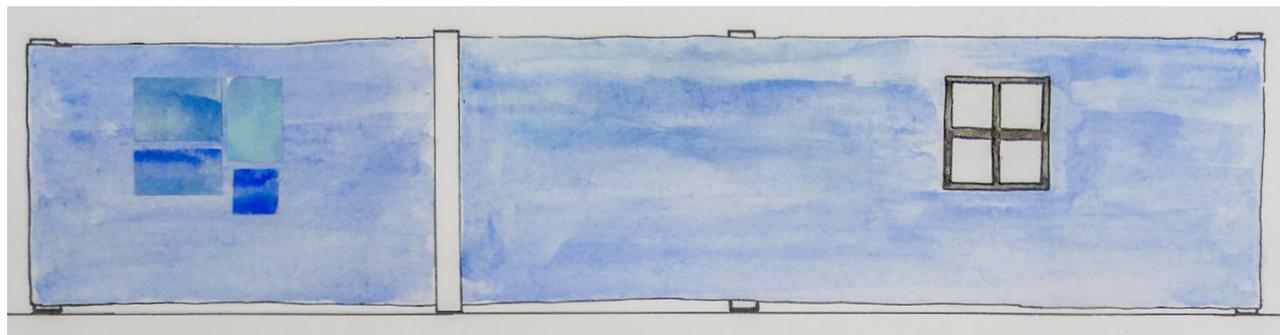
Encore une fois, ce travail est théorique mais il m'a permis de tester les plans au sol que j'avais élaboré auparavant qui rendait compte de façon statique des déplacements. Le stop-motion qui crée une illusion de mouvement m'a ainsi permis de penser une dynamique de mise en scène, de régler la chorégraphie des déplacements, qui sera évidemment à mettre en pratique avec les comédiens.



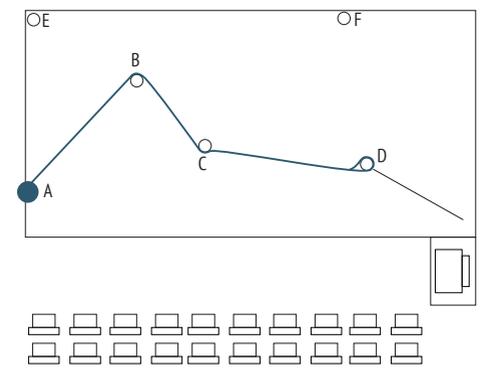
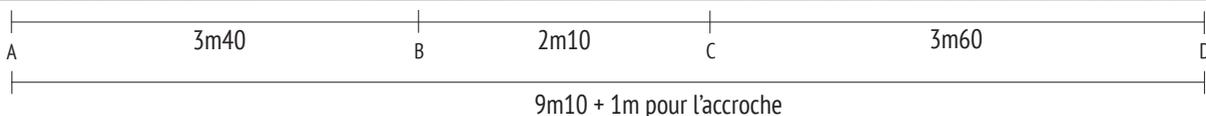
La vidéo est disponible sur ce lien :

<https://youtu.be/IA9IqwWZ6kU>

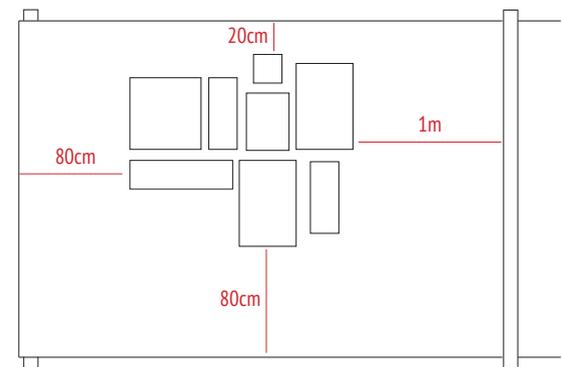
DÉTAIL DES ÉLÉMENTS SCÉNOGRAPHIQUES



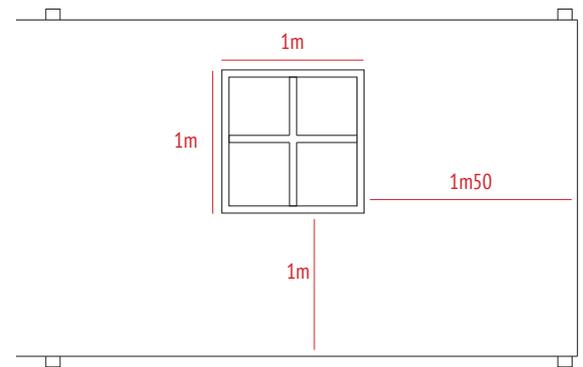
2m30



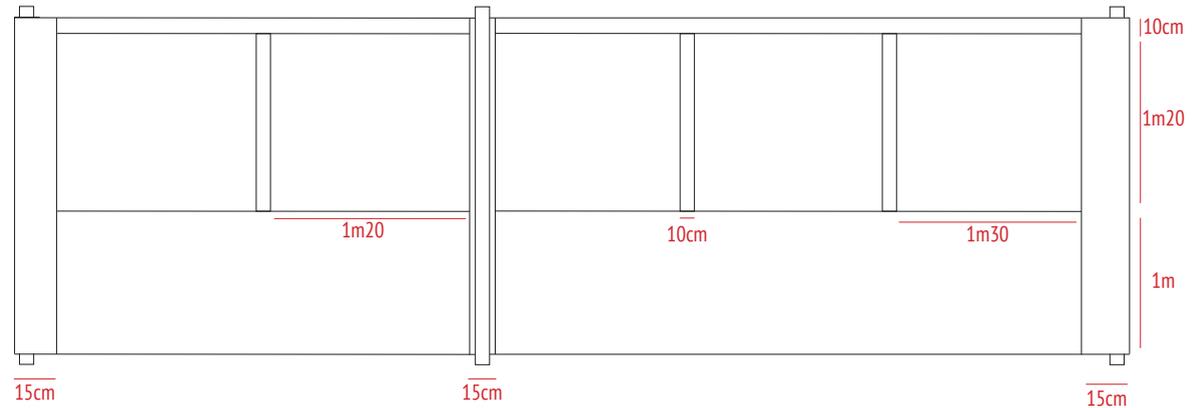
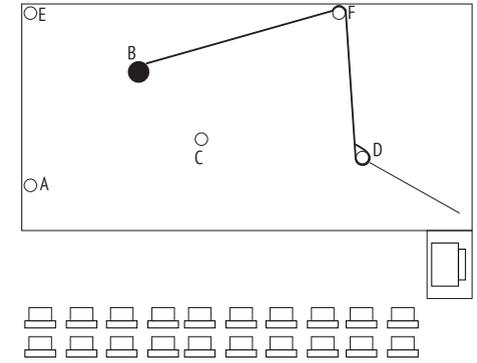
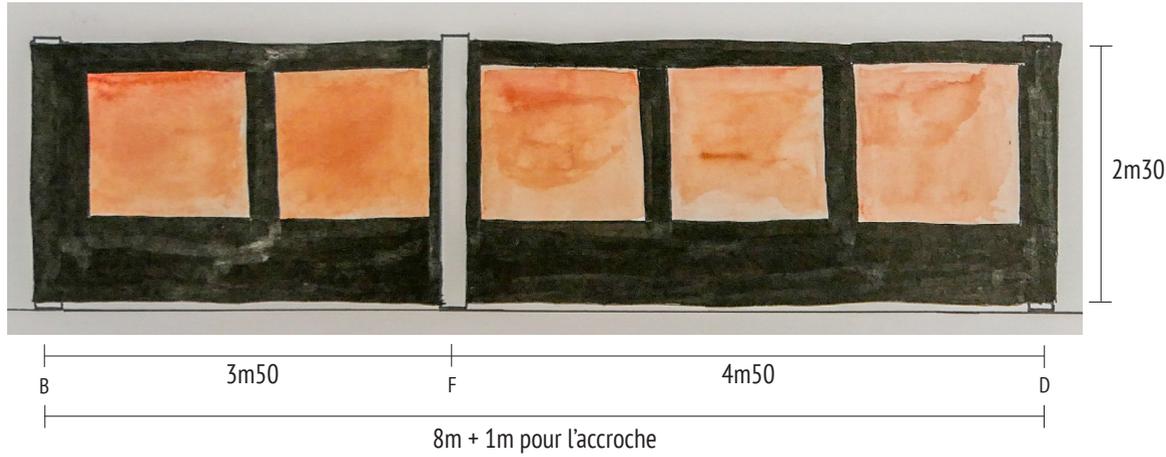
Tissu ignifugé bleu pétrole
100 % coton
140 g/m2
Classification M1



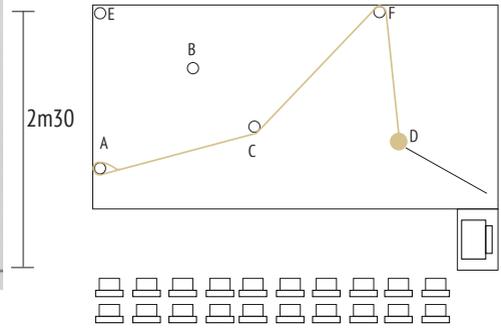
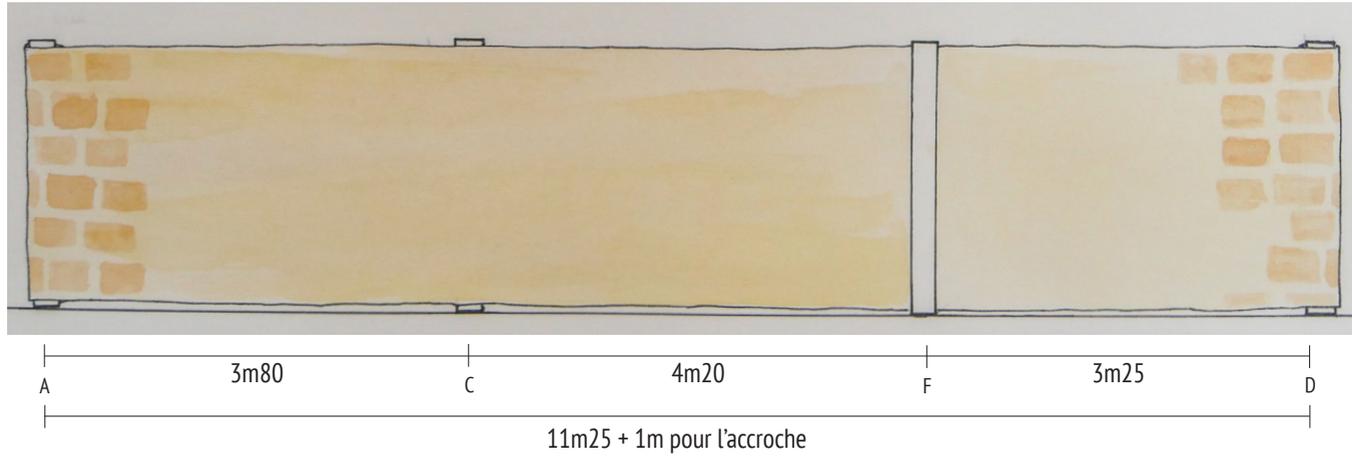
Carrés cousus sur le bandeau
Tailles variables (20x50cm, 50x50cm, 20x20cm, 40x30cm, 40x60cm)
Tissu ignifugé 100% coton en différentes nuances de bleu



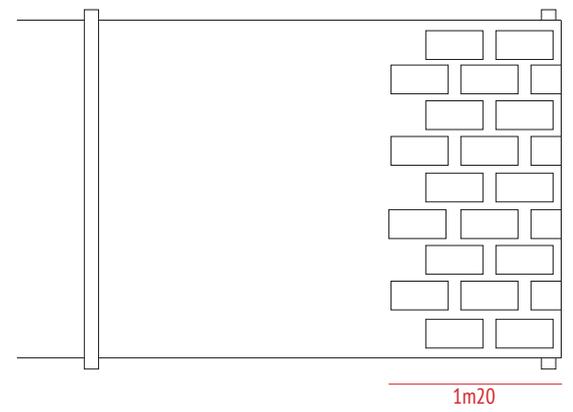
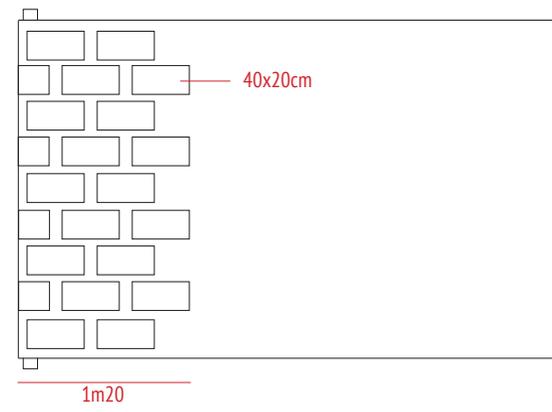
Cadre de tissu reprenant le motif d'une fenêtre à croisée
Tissu ignifugé 100% coton noir



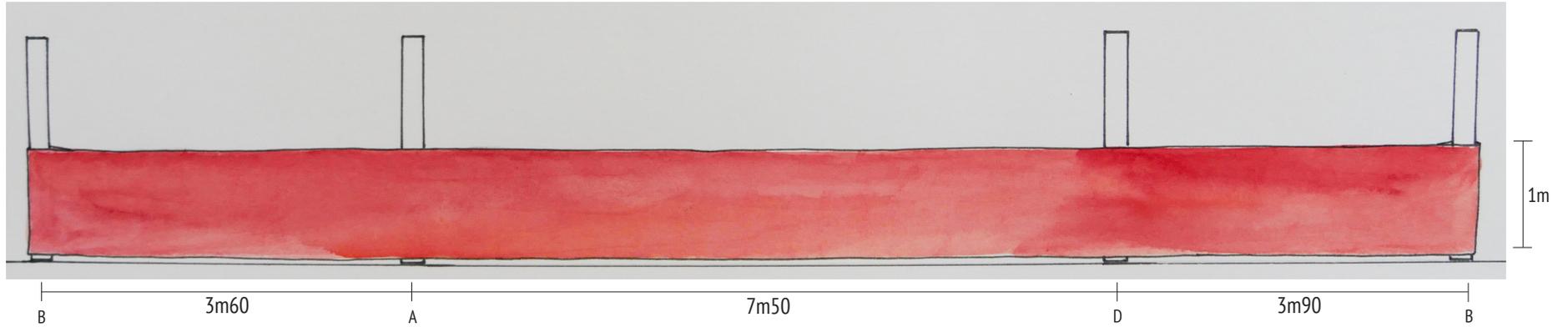
Assemblage des deux tissus différents par couture



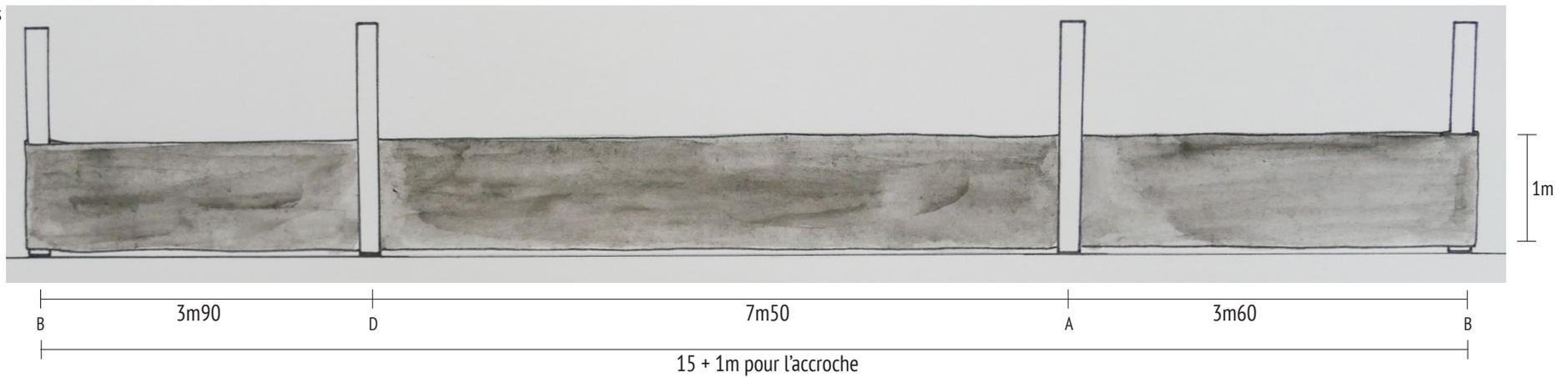
 Voile de coton ignifugé
100 % coton
70g/m²
Classification M1



Endroit



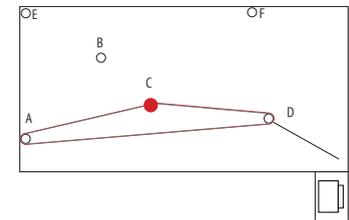
Envers

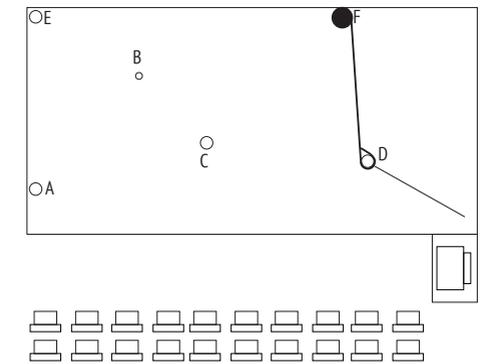
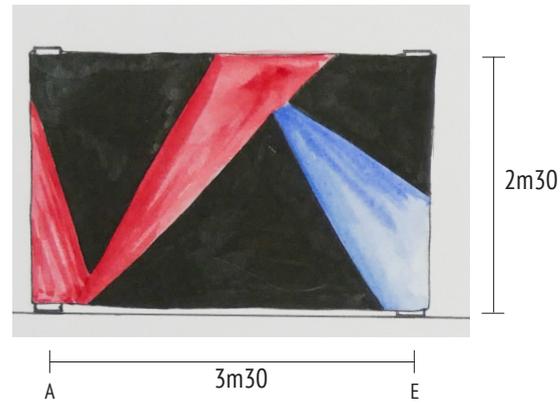
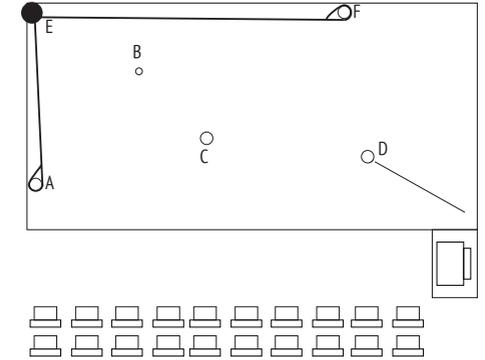
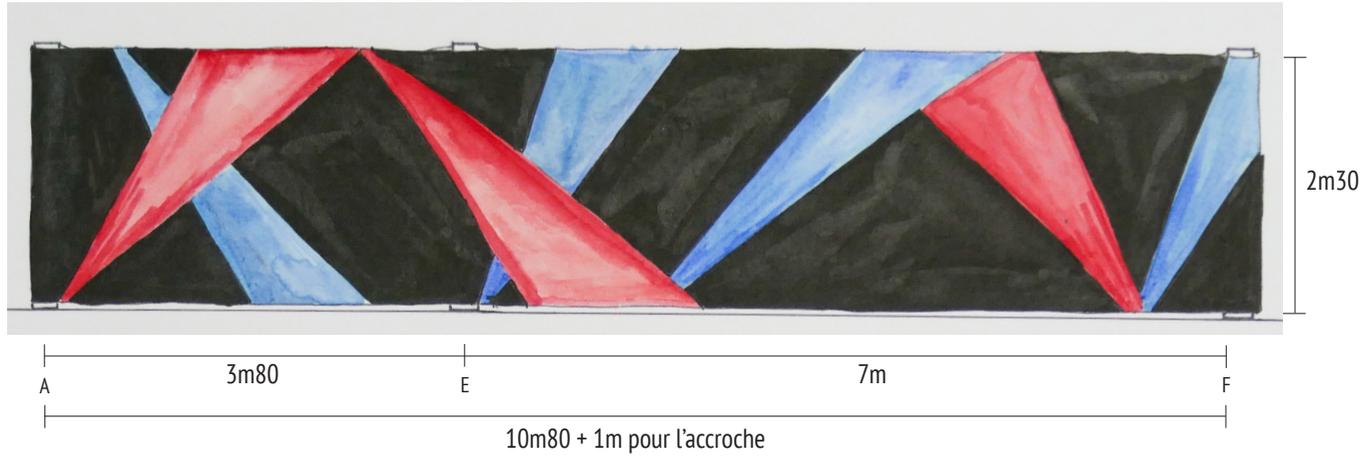


Tissu ignifugé rouge
100 % coton
140 g/m²
Classification M1



Tissu ignifugé gris
100 % coton
140 g/m²
Classification M1







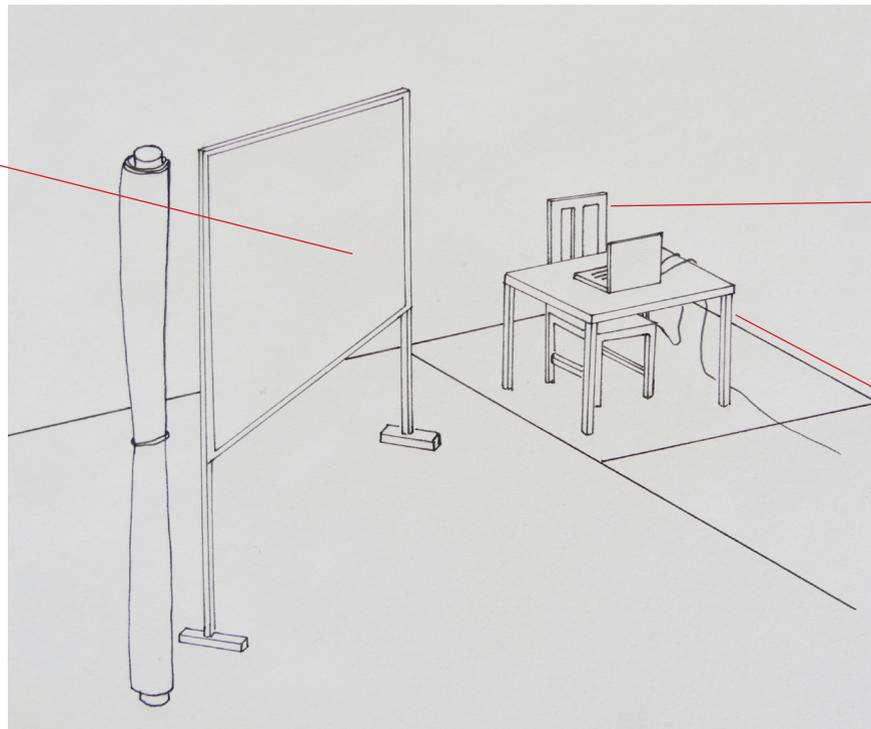
Les poteaux sont des d'autopôles, des poteaux en aluminium utilisés sur les tournages pour l'accrochage de projecteurs. Les poteaux sont extensibles pour pouvoir habituellement être tendus entre deux murs et tenir en tension. Il est ainsi possible d'adapter leur taille pour atteindre les 2m50 souhaités.

Les autopôles sont rattachés à un socle, vissé directement dans le sol de la scène, pour garantir la sécurité.





Ecran portatif sur pieds
Format 4:3 - 244x183cm de surface visible
Accrochage de l'écran sur le cadre grâce à
des boutons pression



Chaise en bois noire



Table noire en bois 74x74 cm

LE CONFINEMENT ET L'APRÈS

Ce projet avait au départ une double dimension : un développement théorique et une mise en pratique.

En effet, nous voulions poursuivre le travail de scénographie et de vidéo en expérimentant lors des répétitions avec les comédiens. Nous voulions également travailler les dialogues avec les comédiens pour trouver une dynamique de groupe. Même si les comédiens se connaissent déjà de projets précédents, nous voulions créer des interactions réalistes, faire naître des discussions, apporter de la vie dans les scènes jouées.

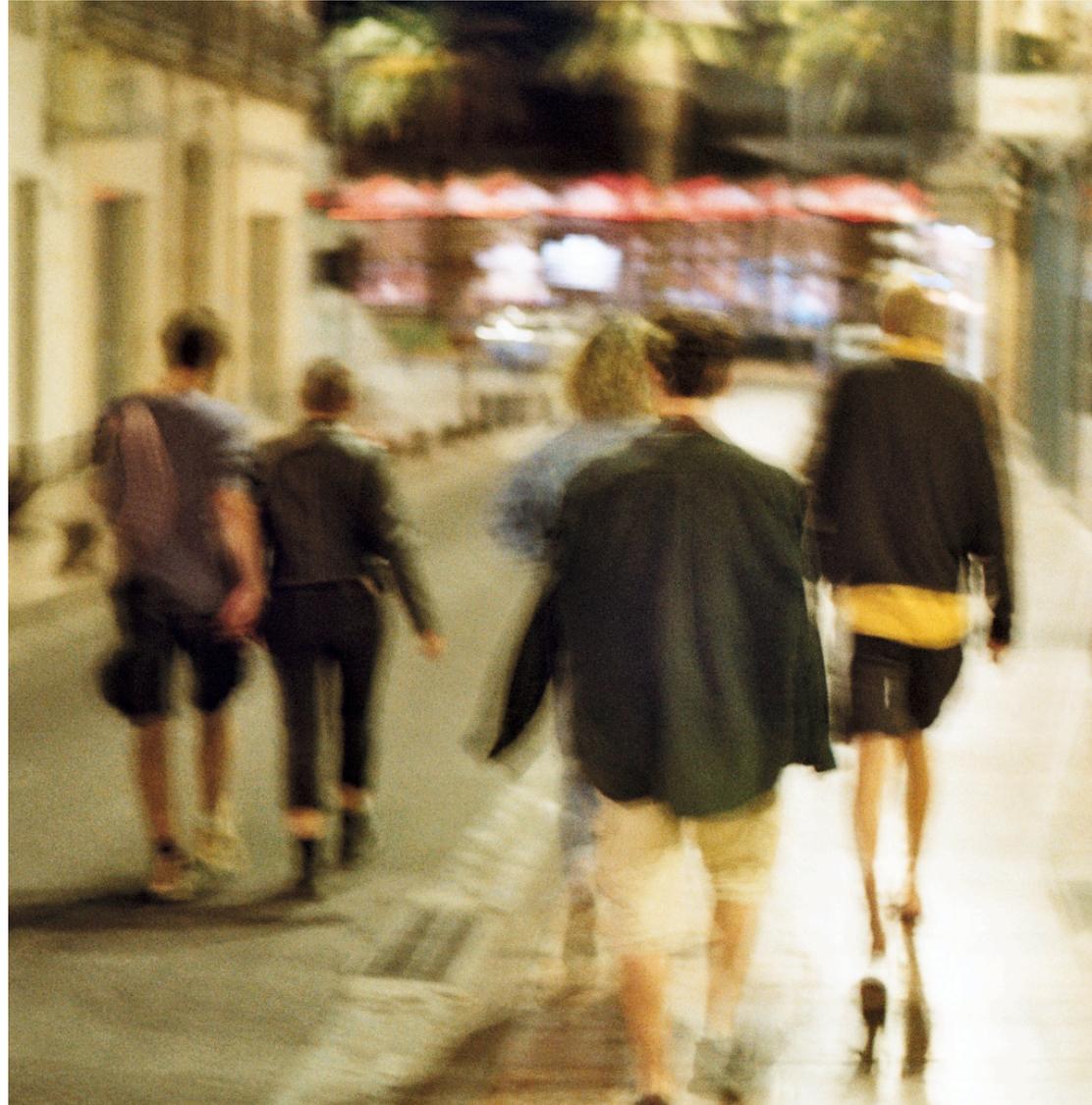
Nous avons prévu plusieurs semaines de travail avec l'équipe en avril et mai ainsi qu'une représentation en juin.

Malheureusement, le fait d'être confiné a empêché ce travail de mise en scène. Même si nous avons pu échanger par visioconférence, il nous est impossible de mettre en pratique le développement théorique de la scénographie, impossible de tester la vidéo en direct.

Ce projet de diplôme restera donc pour le moment un développement théorique d'une pièce de théâtre et de sa scénographie mais avec l'objectif de le retravailler plus tard. En effet, nous ne savons pas encore dans quelle temporalité, mais nous voulons poursuivre ce travail à la rentrée prochaine, lorsque, nous espérons, la pandémie sera presque terminée.

Les comédiens sont toujours partants pour travailler sur le projet, ainsi que l'équipe technique qui devait nous aider pour la régie lumière, son et vidéo.

Plus qu'un projet mené pour le DNA, c'est un projet qui nous tient à coeur, car il reflète des choses que nous avons vécu et est, pour tous deux notre premier projet théâtral conséquent. C'est pourquoi nous souhaitons le mener jusqu'où nous l'avions prévu, en organisant une représentation.



Ecole Supérieure d'Art et de Design
Orléans - 2020