

LUDOVIC FOUQUET

ROBERT FAGUY

FACE À L'IMAGE

Exercices, Explorations et Expériences vidéoscéniques



L'instant scène

Face à l'image

Exercices, explorations et expériences vidéoscéniques

Publications de Ludovic Fouquet :

Robert Lepage, l'horizon en images, L'instant même, 2005.

The visual laboratory of Robert Lepage, TalonBooks, 2014.

LUDOVIC FOUQUET
ROBERT FAGUY

FACE À L'IMAGE

Exercices, explorations et expériences vidéoscéniques

Préface de Daniel Danis

L'instant même

Maquette de la couverture et mise en pages : Anne-Marie Jacques

Illustration de la couverture : *La Scaphandrière*, de Daniel Danis, mise en scène d'Olivier Letellier, scénographie d'image de Ludovic Fouquet. La projection sur cartons expliquée dans le manuel a été utilisée dans le spectacle. Ici Julien Frégé, l'acteur solo. Photo : © Ludovic Fouquet.

Direction de collection : Chantal Poirier

Distribution pour le Québec : Diffusion Dimedia
539, boulevard Lebeau
Montréal (Québec) H4N 1S2

Distribution pour la France : Distribution du Nouveau Monde

© Les éditions de L'instant même, 2016

L'instant même
865, avenue Moncton
Québec (Québec) G1S 2Y4
info@instantmeme.com
www.instantmeme.com

Dépôt légal – Bibliothèque et Archives nationales du Québec, 2016

Catalogage avant publication de Bibliothèque et Archives nationales du Québec et Bibliothèque et Archives Canada

Fouquet, Ludovic, 1973-

Face à l'image : exercices, explorations et expériences vidéoscéniques

(L'instant scène)
Comprend des références bibliographiques.

ISBN imprimé 978-2-89502-369-2 ISBN PDF 978-2-89502-888-8

1. Scénographie. 2. Vidéo au théâtre. 3. Art vidéo. 1. Faguy, Robert, 1958- . II. Titre. III. Collection : Instant scène.

PN2091.S8F68 2016

792.02'5

C2016-940900-7

L'instant même remercie le Conseil des arts du Canada, le gouvernement du Canada (Fonds du livre du Canada), le gouvernement du Québec (Programme de crédit d'impôt pour l'édition de livres – Gestion SODEC) et la Société de développement des entreprises culturelles du Québec.

Les auteurs tiennent à adresser un grand merci à tous les participants des ateliers donnés depuis des années, ainsi qu'aux institutions qui les ont rendus possibles. Elles sont citées dans la table des illustrations.

Et particulièrement lorsque le manque de matériel ou l'intervention dans des classes nous a obligés à être très inventifs (une tente berbère en Corse pour l'association Ventu di Mare, un foyer de jour au Kremlin-Bicêtre, avec des adolescents en centre fermé à La Réunion, etc.).

Merci au service du développement et des publics et à Agnès Chemama, qui m'ont souvent invité à donner ce type d'atelier au Théâtre National de Chaillot.

À mes filleules, Angèle et Siloë, que j'ai emmenées sur les traces de mes performances d'image en musée.

L. F.

À Lucie, avec qui j'ai partagé les expériences arbocybériennes, et à Félix qui m'inspire grandement à poursuivre les recherches en fonction des nouveaux paradigmes vidéoscéniques reliés à l'univers numérique.

R. F.

SOMMAIRE

Préface	8	Diffusion vidéo – écrans (projecteurs et moniteurs)	45
Introduction	11	Traitement vidéo – le mixeur	48
1. L'image		La question du numérique	50
A. Face à l'image	18	D. Éclairage et son	52
1. Anthropologie de l'image	18	Éclairage	52
L'absence	18	Son	53
Le gouffre	19	Système de synchronisation	53
La face	20	Spatialisation	53
2. L'image et le double	21	Interaction	54
Ombre	21	E. Exemples de plans d'implantation	55
Reflét	22		
Écho	23	3. Exercices	
B. La vidéoscénique	24	Introduction	60
1. Image et scène	24	A. Corps	61
Mise en relation	24	1. Échauffement	62
Effet de réel	26	2. Reflét	64
Niveaux de réalité	26	3. Ombre	67
2. Fonctions de la vidéoscénique	28	B. Images	70
Dramaturgique	28	1. La caméra	71
Scénographique	31	2. Caméra et langage	73
Médiatique	31	3. Le point de vue	76
		4. Adresse	81
2. Outils		5. Autocaptation	83
A. Organisation de l'espace	34	6. Écriture filmée	86
B. Matériaux écraniques	36	C. Espace	90
C. Vidéotechnique	40	1. Le corps dans l'espace	91
L'évolution et le détournement des systèmes techniques	40	2. Projection	93
Systèmes et signaux – analogique vs numérique	41	3. Petits écrans	97
Fiabilité des systèmes	42	4. Cadre et hors-cadre	100
L'équipement	43	5. Construction spatiale	104
Captation vidéo – caméras	43	6. Le corps-écran	108
		7. L'ombre vidéo	112
		8. Mobilité : écrans et projecteurs	115

SOMMAIRE

9.	Dispositif – Sculpture vidéo	117	Plastique – couche d’images	179
10.	Le miroir vidéo	119	Lumière – en 2D comme en 3D	181
11.	Vision de nuit	122	Mouvement	183
12.	Boucle de rétroaction	124		
13.	L’espace fusionné	127		
4. Explorations				
<hr/>				
	Introduction	136		
A.	Autoportrait	137		
	Autoportrait détourné	138		
	Explorations	140		
B.	Les doubles	144		
	Laver son image	145		
	Les doubles/feedback	146		
	Le double écranique	147		
	Le double émancipé	148		
C.	Cinéma	150		
	Clins d’œil cinématographiques	151		
	Reprises d’effets de caméra	154		
D.	Espace et point de vue	158		
	L’envers de l’écran	158		
	Jeux d’espace	162		
E.	Construction	164		
	Frankenstein	166		
	Le dilemme de Milou	169		
F.	Bricolage	172		
	Théâtre d’objets	173		
	Le diorama	174		
	Film en direct	175		
	Caméra bricolée	176		
G.	Formes	178		
	Renvois – exercices	178		
	Environnement de fin du monde	178		
5. Expériences				
<hr/>				
	Introduction	186		
A.	Spectacle	188		
	1. Variétés	190		
	2. Musique et mouvement	194		
B.	Image en scène	200		
	1. Théâtre d’image sans narration	201		
	2. Performance d’image	209		
	3. Improvisation	214		
	4. Commentaire – Théâtre imaginaire	220		
C.	Texte	222		
	1. Texte dramatique – <i>Hamlet</i>	224		
	1B. Commentaire texte dramatique	233		
	2. Construction dramatique	237		
	3. Texte dramatique non linéaire	243		
	4. Textes narratifs	246		
	5. Commentaire : lectures en contrepoint	252		
	Conclusion	257		
	Annexes	261		
	Crédits photographiques	267		

PRÉFACE

L'ART N'ATTEND PAS L'ARTISTE POUR TRACER SON CHEMIN

Les humains ont toujours ressenti le besoin de donner à leur vie un sens au-delà de leur quotidien et de leur survie. Ce besoin d'élévation entraîne l'humain à la création d'objet ou de rituel en représentation.

Comme si nous cherchions à refaire le monde en le représentant autrement, créer est un miroir pour mieux nous comprendre et agir parmi la communauté par le biais de nos imaginaires. Une comédienne et un comédien sont ce miroir, ils apparaissent comme une projection d'un monde en double, circonscrit dans un espace comme un tableau, comme un rêve, c'est le début de la mise en abîme de la représentation de l'être.

Et si ces reflets d'un monde inattendu pouvaient aussi passer par la technologie de l'image pour explorer la complexité du monde dans lequel nous vivons ? Ou peut-être est-ce tout simplement pour rendre compte de notre propre expérience dans le corps. Nous baignons dans un monde sphérique architecturé par nos cinq sens, par nos songes, par notre imaginaire.



Spectacle *La Scaphandrière*, d'après le texte de Daniel Danis.

PRÉFACE

Se placer sur la scène « face à l'image » vous permettra d'introspecter le monde avec les outils techniques d'aujourd'hui et de demain.

Car le chemin des pensées de ce livre restera tout aussi pertinent même si les machines deviennent plus ceci ou moins cela, puisqu'il est question ici de l'attitude et la réflexion face à l'image.

Pour l'heure, il existe des moyens technologiques simples et efficaces que les nouvelles générations savent manipuler avec doigté. Emparez-vous des appareils autour de vous et explorez les avenues possibles avec étonnement et naïveté, tout en gardant un œil sur les anciens moyens. Technologie et archaïsme font la paire.

Au cours du processus, vous répondrez à vos propres questions. Telle image est-elle nécessaire, comment reproduire les mêmes images en direct, répétition après répétition, que devons-nous voir au juste quand on dit ce texte ou pendant tel mouvement des danseurs ou des comédiens ?

Il y a plusieurs années, je me suis lancé aussi dans cette aventure en mariant l'écriture théâtrale et la technologie. J'ai toujours eu une tendance à vouloir ralentir les images ou leur donner un caractère flou, intrigant avec des sons qui nous entraînent vers la voie méditative à l'inverse d'une pratique de bombardement d'images et de sons stridents. Toutefois, les deux positions sont possibles dans la mesure où cela confirme le chemin du sens.

Pour bien saisir le sens, l'état de présence et l'état de curiosité me semblent pertinents pour explorer la projection vidéo, la lumière, le son et le jeu à la scène.

Pour développer la présence de notre corps dans un champ exploratoire, il faut produire en nous l'attention. Soyons là et maintenant, sans l'interférence des messages sur les téléphones intelligents. Être attentif demande un temps pour se concentrer. Il existe des moyens pour y parvenir ; la méditation, la pratique d'exercice physique peuvent porter à unifier la concentration d'un groupe pour la répétition. Sans la présence de soi au monde, il n'y a pas de prise de conscience.

La curiosité est la pierre angulaire de la conscience. Comme s'il fallait se dire à soi-même et demander à notre esprit : « Esprit de moi-même, sois curieux, vigilant et naïf. » La curiosité requiert de se maintenir au cœur des choses, des êtres. De plus, laisser du temps pour prendre conscience de ce que nous venons de vivre en explorant en image et en son dans un atelier apporte en général beaucoup de profondeur à notre projet.

La présence et la curiosité sont des attitudes nécessaires pour aborder la traçabilité de la Nouvelle Scène. Elles sont les prérequis de l'étonnement et de la naïveté.

Toutefois, la machine et la technique ne devraient pas dicter vos décisions sur ce chemin de l'image et de l'écriture scénique. Les appareils répondent vite, offrant des solutions déjà mises en boîte. Je crois que l'artiste doit rester vigilant pour ne pas laisser la vitesse des algorithmes prendre le dessus sur la qualité de la pensée, qui requiert du temps.

Il n'y a pas de bonne ou mauvaise manière en art, mais des questions à résoudre et une série de choix à établir. Que vous soyez en train de travailler à produire du sens, c'est déjà énorme comme geste dans

PRÉFACE

votre communauté. Disons qu'il ne faut jamais oublier que l'appareillage technique à la scène n'est que transitoire. En revanche, l'art produit de la pensée qui demeure. On se dira aussi que l'un aide l'autre à évoluer par contrainte.

Le simple fait qu'un acteur s'avance sous les lumières, qu'il soit vu par une caméra est déjà en soi une révélation. Révéler quoi que ce soit implique la conscience. Que veut-on révéler, quel aspect de l'expérience humaine veut-on mettre en lumière et pour ouvrir sur quel type de questionnement ? Ce sont des fenêtres à ouvrir sur des champs nouveaux qui résonnent en écho avec les images du monde actuel. Creuser dans l'image comme dans la langue ouvre de nouveaux territoires d'hétérogénéité et d'hybridation.

Je souhaite que le domaine de l'éducation soit encore un lieu où l'on puisse réfléchir sur le monde et agir par l'art comme réponse à nos projections d'une meilleure vie ensemble sur terre. J'inclus ici tous les jeunes à partir de huit ans.

La recherche dans le cadre universitaire me semble un lieu approprié pour se retrancher de ce monde extérieur qui se veut efficace, virtuellement rapide et dicté par un système éteignoir d'imaginaire. Nous pourrions dire la même chose de la création professionnelle, prendre le temps et s'extraire du monde pour mieux le penser. Il serait souhaitable que les traces et la mémoire de la recherche soient sauvegardées au cœur des universités afin de poursuivre leur devoir de préservation de la connaissance et d'en faire fructifier les résultats pour le bien-être de l'humanité, sans obligation de performance économique.

Face à l'image est un livre « guide » qui vous permettra de diriger des projets qui agiront dans l'imaginaire. Faites-vous confiance, d'autant que les plus jeunes baignent déjà dans ces cultures croisées.

L'art est pour moi un domaine du « sacré » qui convoque le pire et le meilleur de ce monde, de la vie à la mort. Nous avons la tâche comme artisans de créer de la beauté qui élève ; entendez bien que cette beauté et son contraire sont de même nature, ne reflétant qu'une échelle de mesure pour mieux penser le dialogue humain-monde.

Daniel Danis
Le 15 septembre 2015

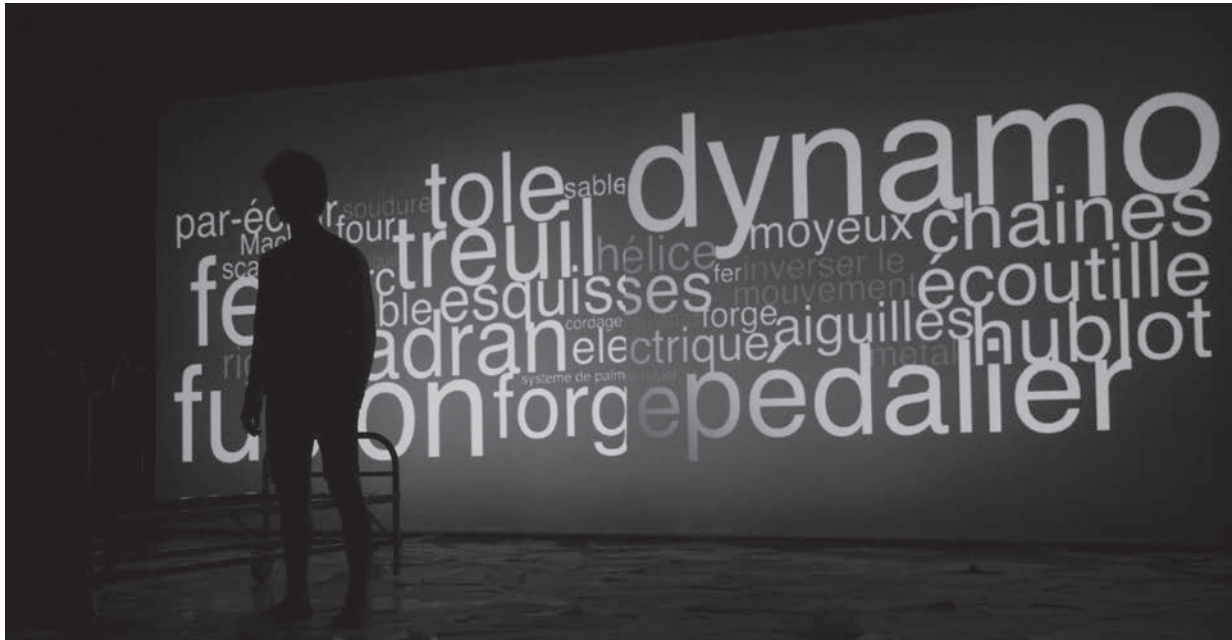
INTRODUCTION

UN MANUEL POUR QUI ?

Ce manuel a été conçu en fonction de projets destinés à intégrer de l'image, que cette dernière soit au point de départ ou non. Performance, danse, concert vidéo, théâtre : c'est un vaste spectre de projets scéniques ou installatifs traversés par la vidéo que nous voulons aborder, en plongeant dans le processus de création.

Il s'agit donc d'un ouvrage à plusieurs entrées qui devrait renseigner aussi bien le créateur, la créatrice déjà lancés que les professeurs de théâtre ou d'arts plastiques, d'arts visuels, de vidéo, désireux de développer un atelier, d'aider un groupe de création à faire démarrer un projet, etc. Ou encore des techniciens qui voudraient aborder l'image et la technologie sous d'autres biais, dans une approche pas uniquement technique mais dramaturgique, poétique, en explorant des manières différentes de penser leur pratique. Ce type d'approche permet de considérer l'image sous son aspect plastique, lumineux, dans une conception plus artisanale que technique (les participants aux ateliers sont souvent étonnés de découvrir cette autorisation de mettre au second plan l'aspect technique, voire la qualité même du rendu visuel : on ne cherche pas à créer une image parfaite techniquement). La pratique vidéoscénique offre au participant une occasion de cohabitation avec l'image bien différente de ce qui est habituellement attendu.

Ce manuel répond aussi aux besoins d'un metteur en scène ou d'une équipe qui n'auraient pas l'expérience de l'intégration du son et de l'image à la scène, afin de leur donner des clés, des outils et des pistes de travail pour comprendre, à travers ces exercices et ces explorations, quelle est la pensée d'un créateur



Spectacle *La Scaphandrière*, d'après le texte de Daniel Danis.

INTRODUCTION

qui utilise l'image. Plus largement, il peut aider quiconque veut parcourir le spectre des possibilités de l'écriture scénique. Artistes, créateurs, pédagogues, étudiants, élèves (théâtre, arts visuels, vidéo...), tous sont invités à devenir co-concepteurs et à composer pleinement avec l'image.

Si la vidéoscénique est attachée ici en un seul mot, le terme renvoie à deux réalités, la scène et l'écran (grand ou petit), qui sont habituellement « consommés » de façon fort différente. Cette double réalité se trouve dans la question même du *face à l'image*. Et ce terme, que nous choisissons d'utiliser en bravant le néologisme, nous paraît le plus apte à décrire cette présence particulière sur le plateau scénique d'une image vidéo qui est conçue spécifiquement pour lui et qui n'est pas vouée à avoir une existence propre hors scène. C'est souvent le grand enjeu des ateliers vidéoscéniques que de faire saisir cette particularité.

La pensée de l'image se crée par processus. Nous allons en détailler les étapes et souligner des interrogations récurrentes telles que :

- Quelles questions doit-on se poser lorsque l'on veut intégrer de la vidéo à un projet ?
- De quel matériel faut-il disposer ?
- Comment travailler avec du matériel grand public ?
- Comment travailler sans écran ?
- Quel est le langage induit par la technologie ?
Ou plus précisément en quoi le regard de la vidéo n'est pas un regard neutre ?
- Que faire si on part d'un texte non dramatique ?
Et si on n'a pas de texte ?
- Comment travailler à partir d'images ?



JPA-2012

Il s'agit donc bien de passer en revue toutes sortes de situations et projets dans lesquels la vidéo peut intervenir pour devenir vidéoscénique. Les exercices proposés sont autant une initiation au travail de la vidéo qu'une manière déjà d'inventer des pratiques en partant des ressources disponibles (que ce soit pour un groupe d'amateurs de théâtre, une école, une université, etc.).

État de la situation

Aujourd'hui, les spectacles (concerts rock, opéra, théâtre) ont énormément recours à l'image vidéo, avec des possibilités techniques qui ouvrent des horizons saisissants (précision des images, taille de la projection, interaction interprètes/images, etc.). On surconsomme des écrans, et, du cinéma au concert rock, le but est bien souvent de nous exposer à des images plus virtuoses, plus grandes, au réalisme plus troublant. Cela est vrai aussi dans nos relations domestiques ou quotidiennes aux écrans : plus grands ou plus maniables (du cellulaire à la tablette numérique) et plus rapides dans les vitesses de connexion. Le temps passé face à l'écran s'accroît de jour en jour (en 2014, le site français Médiamétrie évoque une moyenne quotidienne de 3 h 46 par jour, une moyenne que l'on retrouve au Québec ; bien sûr, cette moyenne explose si l'on inclut les

INTRODUCTION

écrans des téléphones portables !). Or si les images sont partout, leur utilisation à des fins de création, leur intégration dans des projets artistiques n'est pas théorisée ou considérée sous la forme d'une transmission pédagogique, afin que d'autres puissent s'en emparer. Nous avons pensé ce manuel justement parce que, lorsque nous donnions des ateliers, des formations, on nous demandait des références d'ouvrages pratiques qui pourraient fournir des clés et des pistes de travail. L'idée de ce livre s'est donc imposée face au manque de ressources.

Parcours

Ce manuel a été écrit à quatre mains entre France et Québec – au gré de nos rencontres, mais aussi par écran interposé. Il est né de la confrontation de deux parcours de créateurs et de pédagogues, deux parcours de plus en plus croisés puisque à l'intérieur de l'Université Laval (Québec), nous avons provoqué des rapprochements entre nos unités de rattachement (Département des littératures et École d'art). L'un est professeur au programme de théâtre, l'autre chargé de cours dans diverses universités ou écoles d'art et de théâtre en France comme au Québec, mais tous deux travaillent aussi sur le plateau, développent une pratique scénique multidisciplinaire. Mise en scène, interprétation, scénographie, dramaturgie liée aux images : ce sont des thématiques que nous avons traversées dans nos créations, mais également dans ce que nous enseignons, qu'il s'agisse d'ateliers ou de cours théoriques. Nos ateliers sont ancrés dans une pratique de l'image, une pratique scénique, une pratique performative où sont questionnées l'intégration des technologies de l'image et du son et leur perception par le spectateur.

Nous nous sommes confrontés à la réalité de nos deux univers linguistiques, et si cela a souvent été source de rires, il a fallu choisir une dénomination commune : par exemple, au Québec, on parle d'un « projecteur vidéo », alors qu'en France on dit « vidéoprojecteur » (que l'on surnomme familièrement VP). Il a donc fallu adopter parfois un terme suffisamment compréhensible dans les deux parlars. De même que, à l'instar des équipes de création tant françaises que québécoises, nous avons préféré conserver les termes techniques tels qu'ils sont employés sur le plateau, lorsque cela correspond vraiment à l'usage courant.

Les visuels proposés dans ce manuel sont tirés de divers ateliers menés depuis plus de dix ans, en France comme au Québec. Plus de visuels sont visibles sur les sites de nos compagnies, dont vous trouverez les liens en fin d'ouvrage.

Structure

Exercices, explorations et expériences : voici les trois grandes étapes de ce manuel. Nous proposons une trajectoire d'abord assez encadrée puis qui laisse de plus en plus de liberté, d'initiative à chacun, au fur et à mesure que les outils et les possibles sont intégrés. Chaque partie s'ouvre sur une double page de mots-clés, manière pour nous de synthétiser les enjeux, mais aussi de rendre visuelles les pistes, les interrogations.

Les exercices sont faits dans le cadre d'une session de travail (environ 3 h). Les explorations sont plus longues, car on pousse plus loin la découverte (3-4 séances de travail). L'expérience, c'est un travail de longue haleine sur un trimestre ou une assez grande section de temps. Il s'agit donc de trois approches temporelles. Dans l'exercice, on découvre les choses, avec les explorations, on « pousse la machine », puis avec les expériences, on élabore des projets, en conduisant à la fois la création et ses outils.

INTRODUCTION

Le livre s'arrête là on l'on ferait des choix précis pour monter tel ou tel texte, pour développer tel ou tel projet scénique. L'objectif de ce manuel consiste à favoriser les bancs d'essai, à aider à se familiariser avec un matériel donné et ses possibles, puis à rendre chacun autonome, afin qu'il puisse élaborer à son tour un cadre de travail exploratoire et se lancer dans une création.

La première partie s'intéresse aux origines du mot image et à la définition de la notion de vidéoscénique. Elle peut être lue après avoir fait les exercices. C'est une base de réflexion à utiliser quand on le veut. De la même manière, si vous avez déjà l'expérience de fabrication d'images, les exercices ne sont sans doute pas nécessaires. Nous avons pensé les trois parties pratiques et la première partie théorique comme des modules que l'on est libre d'employer dans un sens ou dans l'autre, d'où l'emplacement des numérotations de chapitres qui devraient aider à visualiser chaque partie et permettre d'aller facilement chercher les éléments souhaités. *Face à l'image* est conçu comme un livre ouvert à utiliser à sa guise suivant les besoins et les acquis de chacun.

Face à l'image

Dans la partie **Face à l'image**, nous évoquons les notions d'absence, de gouffre, de face-à-face, de double, récurrentes dans toute pratique de l'image. L'approche de la vidéoscénique que nous proposons s'inscrit dans un mouvement plus large de création qui oscille entre théâtre contemporain, cinéma, performance, tout en étant nourri d'histoire de l'art, de littérature, d'exploration technologique, bref une création profondément interdisciplinaire. Cette ouverture théorique est pensée comme un socle servant de point de départ à des pistes de travail, un socle théorique, mais aussi un réservoir d'images en puissance : les ateliers de performances vidéo donnés par Ludovic Fouquet depuis 2005 à l'École d'art de Québec (Université Laval) sont ainsi précédés d'un crédit théorique d'anthropologie de l'image (15 h), qui intervient comme autant de chocs visuels, d'images fortes qui chaque année marquent et inspirent les étudiants pour leurs performances à venir, tout en les initiant à une autre manière d'envisager la relation aux images. C'est souvent ce qui sert d'introduction à la découverte du musée et de ses œuvres, dans les cycles d'ateliers de « performance d'image *in situ* », proposés tant en France qu'au Québec.

Outils

Nous détaillons ensuite les **outils** nécessaires, possibles, autant pour les supports d'écrans (en proposant des solutions très bricolées) que pour le matériel technique lui-même (caméra, moniteurs, projecteurs, outils de montage vidéo, etc.). Nous passons en revue les possibilités de ce matériel, mais aussi les premières questions ou les premiers choix à faire en fonction de l'atelier prévu (quelle taille d'image, quelle diffusion ? quel type d'éclairage ?...). Des exemples de plans d'implantation aident à visualiser l'occupation de l'espace tout en récapitulant le matériel ; en tant que tels, ils sont utiles pour obliger à avancer dans son idéation. Nous donnons également quelques croquis techniques pour certains des éléments utilisés.

Exercices

Nous insistons sur l'importance du corps, notion physique souvent oubliée dans le travail d'image. Un corps qui fait face à une image, une présence physique qui rencontre l'image, voire qui devient image. Dans la démarche d'un atelier, l'échauffement et le travail physique sont le moyen de lancer un travail de groupe, de créer une synergie et de commencer à envisager l'image, voire le rapport à la caméra, sans

INTRODUCTION

même que les participants s'en rendent compte et donc sans qu'il y ait l'habituelle peur du jeu, de la prise de parole ou simplement de la caméra. Ce travail corporel est avant tout basé sur une recherche autour du reflet puis de l'ombre, qui seraient comme des propédeutiques à la rencontre de l'image vidéo.

Puis des **exercices** permettent de se familiariser avec la caméra, ses possibilités techniques, sa propre sémantique (ce qu'induit tel plan, tel mouvement...), comment on peut exploiter le point de vue de la caméra et quelles valeurs lui donner. Sous forme ludique, six sections proposent des exercices autour de l'image, puis treize sections s'intéressent à l'espace occupé ou créé par les images (morcellement, corps-écrans, jeux de construction avec les écrans, effets de miroir, etc.).

Ces exercices guident pas à pas la découverte du potentiel des images, en indiquant pour chaque section le matériel nécessaire, le nombre de personnes, les objectifs, des variantes, et en intégrant divers commentaires techniques, historiques, et de nombreuses illustrations (photos, croquis, implantation...).

Explorations

À partir de la thématique de l'autoportrait, puis du double, nous proposons des **explorations** pour commencer à développer des performances vidéo ou pour mieux appréhender la relation à l'image comme créatrice de doubles (avec tout le pouvoir d'émancipation possible du double à son sujet ou vice-versa). Puis nous abordons le langage même induit par les caméras : références cinématographiques (clins d'œil au langage même du cinéma ou aux mouvements de caméra). Nous nous intéressons ensuite à la manière dont la caméra peut être créatrice d'espaces et suggérer un certain point de vue. Les dernières explorations poussent un peu plus les possibilités de construction, de bricolage (jeu avec les objets, bricolage de la caméra même), avant de conclure sur des jeux de formes types (jeux avec la matière même de l'image).

Expériences

Après l'étape d'initiation, cette dernière partie aborde la manière de construire un projet vidéoscénique, en présentant les questions essentielles, incontournables (qui débordent bien souvent la simple utilisation de vidéo).

Trois axes sont privilégiés, qui sont les trois origines possibles d'un projet : texte, image, spectacle. De quoi part-on, quel est l'élément déclencheur autour de quoi tout va se construire ?

Cette partie **expérience** permet de répertorier les bases nécessaires pour l'élaboration d'un projet vidéoscénique, selon que la source est un texte, une image ou autre. Le texte peut être narratif ou non, linéaire ou non, destiné à la scène ou non, littéraire ou non, etc. Quand l'image est à l'origine d'un projet, des nuances d'exploration s'imposent suivant qu'il s'agit d'un spectacle, d'une performance d'image ou encore que cela s'inscrit dans une création qui de fait n'inclut pas le texte comme préalable (concert, spectacle musical, danse, variété, gala...). Plutôt qu'une somme théorique, cette partie se veut une transmission de connaissances par des propositions d'outils méthodologiques et des bases de réflexion nécessaires pour que le lecteur soit autonome dans le cheminement qui le conduit à une réalisation vidéoscénique.



le fantôme MONTAGE comédien-image FONCTIONS NARCISSE
la mort MIROIR ET REFLET retarder le double (ombre, reflet, écho)
VIDÉOSCÉNIQUE IMMERSION
LA FACE
scène-écran L'ABSENCE imago : moulage en cire du visage du mort

1. L'IMAGE

comprendre l'image TEMPS RÉEL symboliques de la caverne
DRAMATURGIE DE L'IMAGE tracer son ombre L'ÉCHO
temps technologique manipulable LES ORIGINES
EFFET DE RÉEL LE DOUBLE comment fabriquer l'image

A. FACE À L'IMAGE

1A1. ANTHROPOLOGIE DE L'IMAGE

Pour aborder la vidéoscénique, il peut paraître étrange à première vue de remonter loin dans l'histoire : bien qu'actuellement notre rapport à l'image passe beaucoup par la technologie, un arrière-plan plus ou moins conscient renvoie aux racines mêmes de l'image, et nos relations à l'image aujourd'hui sont encore pleines de strates plus ou moins conscientes. Ce substrat historique est le socle sur lequel se nourrit encore aujourd'hui notre rapport à l'image (qu'elle soit peinte, vidéo, photographique...). Il n'est donc pas étonnant que bon nombre de propositions en art contemporain, en théâtre, ou plus spécifiquement en art vidéo, reposent sur les notions d'absence, de face-à-face avec une surface ambiguë, d'immersion ou de double.

La discipline de l'anthropologie de l'image s'interroge sur nos relations aux premières images et sur le développement d'un *imaginaire de l'image* depuis les premiers tracés dans les grottes. L'étymologie aussi présente de l'intérêt à cet égard : quels mots ont été choisis, créés, pour désigner l'image, chez les Égyptiens, les Latins, les Grecs ? Tiens, des mots qui évoquent tous l'absence et la mort. Ces notions sont très stimulantes pour des étudiants en arts visuels ou en théâtre, qui découvrent ainsi un arrière-plan fantasmatique souvent ignoré.

« L'absence, le gouffre, la face », telles pourraient être les grandes lignes à garder en mémoire. *L'absence* : l'image aurait été créée en réaction à l'inexplicable de la mort, elle reposerait donc sur une absence fondamentale. Le *gouffre* : la grotte serait notre premier réservoir d'images et mettrait en action une relation complexe à l'immersion. La *face* : l'image/la statue me regarde, l'image est un seuil, voire une porte ouvrant sur un vis-à-vis primordial, face à l'image.

L'absence

Les premiers tracés datent essentiellement de -30 000 à -15 000 et semblent avoir un lien avec la fécondité et la mort. Peindre directement sur les crânes, auxquels on redonne un visage avec de la chaux ou de la glaise, comme on l'a fait à Jéricho (entre Syrie, Jordanie et Israël), vers 7000 avant J.-C., vise-t-il à créer un rapport propitiatoire, à exercer un certain pouvoir sur les animaux, voire sur la mort elle-même ? À Amman, on a trouvé des statuettes qui seraient un corps d'emprunt pour le défunt, qui entreprend un voyage pour relier le monde des vivants à celui des morts. « Où va le corps ? » et « pourquoi la mort ? » : deux questions insolubles, sûrement insupportables, d'où la création d'images. Il en ira de même chez les Égyptiens (on donne même une véritable *carte routière* et des provisions au mort pour l'aider dans son voyage), qui développent un art funéraire, faisant émerger le masque mortuaire, « ambivalence fondamentale qui consiste à rendre visible une absence¹ ». Surface ambiguë qui masque le cadavre (les premiers sont même moulés directement sur le cadavre) et le dévoile.

C'est exactement le sens de *l'imago* latin. Le terme qui deviendra *image* désigne tout d'abord le moulage en cire du visage des morts, un moulage que l'on exhibait ensuite dans des cérémonies funéraires, masque

1. Hans Belting, *Pour une anthropologie des images*, Paris, Gallimard, 2004, p. 196.

CRÉDITS PHOTOGRAPHIQUES

sérigraphies (choix des images, degrés d'opacité), ce qui créait des images inédites et contemplatives.
© Didier Léglise. Page 54.

Paris3 : Atelier « Performance vidéo et espace scénique », Université Paris3-Sorbonne Nouvelle (Paris),
© L. Fouquet

- 2008 : pages 139, 143 ;
- 2009 : pages 83, 99, 138, 140, 141, 142 ;
- 2010 : pages 73, 109, 111, F10 (haut à gauche). Atelier finalisé au musée Bourdelle-Paris. Pages 132, 210 ;
- 2011 : Atelier finalisé au musée Bourdelle-Paris. Performances d'image dans le Hall des plâtres. Pages 93, 211, F8 ;
- 2014a : Atelier finalisé au musée Bourdelle-Paris. Pages 68, F8, F9.
- 2014b : Atelier finalisé au MAC/VAL (musée d'Art contemporain du Val de Marne), décembre 2014. Pages 211, F8 (œuvre de Christian Jaccard, *Polyptique, combustion sur 8 modules* (1991), © Adagp, Paris 2016).
- 2016 : Atelier finalisé au MAC/VAL. Sur ces photos (© L. Fouquet), exploration menée dans l'œuvre de Renaud Auguste-Dormeuil, *Écriture nocturne*, 2006 (papier braille, néons, son, dimensions variables). Pages 132, 133.

PARIS3 : Atelier « Hamlet et l'image » (2010). Cet atelier concluait le cours « Variations sur *Hamlet* : la représentation théâtrale sous le signe de l'image, de Gordon Craig à nos jours ». © L. Fouquet. Pages 73, 108, 122, 225, 227, 228, 231, 244, 248, F1 (haut), F2 (bas à droite), F10 (haut et bas à gauche).

PEP : (2012). Recherches autour du Pepper Ghost de L. Fouquet et Didier Léglise, en accueil au LANTISS.
© D. Léglise. Page F12 (haut).

PRA : *L'univers de l'image, le réel et le virtuel* (2015). Laboratoire de recherche-crédation sur le *mapping* vidéo réalisé au LANTISS par Paula Rojas-Amador, doctorante au programme Littérature et arts de la scène et de l'écran de l'Université Laval. © Paula Rojas-Amador. Page F3 (haut).

RRR : *Territoires de la catastrophe* (2015). Présentation finale au LANTISS du parcours de recherche-crédation de Rodolfo Rojas-Rocha dans le cadre du doctorat sur mesure en arts médiatiques de l'Université Laval. © Rodolfo Rojas-Rocha. Page F12 (bas).

SA : *Simul-Artaud* (1996). À partir d'une installation composée de vidéos témoignant de la vie quotidienne d'une personne de l'endroit où se produit le spectacle (12 journées vidéo de 8h à 21h pour ce dernier projet de la série), les performeurs élaborent durant 13 heures des actions en fonction d'œuvres d'un artiste phare (ici Antonin Artaud). Ces actions sont captées et diffusées en direct par des concepteurs audio et vidéo. Spectacle ARBO CYBER, théâtre (?) présenté à la Salle multi de Méduse. © Mario Villeneuve. Pages 44, 171, 177, 179.

CRÉDITS PHOTOGRAPHIQUES

SB : *Simul-Bacon* (1990). Performance-marathon de 13 heures autour des œuvres de Francis Bacon présentée au Building-Danse à Montréal dans le cadre du festival Les 20 jours du théâtre à risque. © Archives ACT(?). Page 128.

SCAPH : *La Scaphandrière* de Daniel Danis (2011) est un projet scénique résultant d'une commande du metteur en scène Olivier Letellier et d'une collaboration entre 3 compagnies, celle de Daniel Danis, celle d'Olivier Letellier et celle de Ludovic Fouquet, songes mécaniques (pour la scénographie d'image et la vidéoscénique). Comédien Julien Frégé. En France, songes mécaniques a obtenu pour ce projet l'aide à la production du DICREAM, fond d'aide aux projets multimédia, géré par le Centre National du Cinéma. © L. Fouquet. Image de couverture et pages 234, 235.

SSI : *Simul-Snow 1* (1992). Performance-marathon de 13 heures autour des œuvres de Michael Snow présentée à Saint-Jean de Terre-Neuve dans le cadre du festival Sound Symposium #6. © Archives ACT(?). Page 183.

TTE : *Théâtre et technologies* (2006-2009). Cours donné par Robert Faguy au programme de baccalauréat de théâtre de l'Université Laval. © Robert Faguy. Pages 42, 115, 183.

UQAC-2009. Atelier interdisciplinaire « L'acteur et l'image : confession vidéo » autour du texte *Vous êtes tous des fils de pute*, de Rodrigo García. Cours d'été à l'Université du Québec à Chicoutimi, mai 2009, dirigé par Ludovic Fouquet. Pages 62, 68, 95, 104, 151, 152, F4 (bas).

UQAC-2010. Atelier vidéoscénique « Espace-temps » dirigé par Robert Faguy à l'Université du Québec à Chicoutimi. © Andrée-Anne Giguère. Pages 49, 50, 112, 123, 124, 128, 179, F3 (bas).

UQAM : Atelier « performance d'image *in situ* » Université du Québec à Montréal, 2015, dirigé par Ludovic Fouquet. Finalisé après une semaine de résidence au musée des Beaux-Arts de Montréal. © L. Fouquet. Page F9 (avec l'aimable autorisation d'Angèle Verret, dans le cadre de l'exposition *Elles aujourd'hui/six artistes peintres québécoises et canadiennes*).

VOI : *Voisins* (2001). Adaptation scénique du film d'animation *Voisins* de Norman McLaren (1952) où les signaux vidéo sont traités en direct par un VJ à partir d'images transmises par un caméraman sur scène et par une caméra sans fil manipulée par le public. © Archives ACT(?). Pages 44, 128.

Zong : *Viens dedans, écoute comme je suis presque nu* (St-Leu, île de La Réunion), concert performance vidéo avec le groupe Zong, mise en scène et co-conception de L. Fouquet

- 2009 : © L. Fouquet, page 37, 87, 202, 203 ;
- 2011 : © L. Fouquet, pages 203, 204, 205, 206, 208, F11 (droite) ; © Didier Léglise, page 202.

FACE À L'IMAGE

Exercices, Explorations et Expériences vidéoscéniques



Né de la rencontre de deux parcours de créateurs et de pédagogues, cet ouvrage vise à donner des outils à la fois techniques et conceptuels pour élaborer des stratégies de création singulières. Il présente des expériences permettant de renouveler les cadres dramaturgiques traditionnels des disciplines utilisant l'espace, le corps et l'image. Il est aussi une invitation à considérer la vidéo sous un angle artisanal, bricolé : ce n'est pas l'image techniquement parfaite qui est en jeu, mais d'abord une rencontre, un équilibre de présence, parfois une construction à vue. La vidéoscénique est à considérer comme un terrain de jeu stimulant qui parlera autant à des techniciens aguerris qu'à des utilisateurs peu expérimentés !

Un manuel pratique et réfléchi pour des projets artistiques souhaitant intégrer de l'image : **Performance-Danse-Concert-Théâtre-Installation-Improvisation.**

Artiste-Créateur-Metteur en scène-Interprète-Enseignant-Étudiant-Technicien : autant de personnes à qui s'adresse ce livre, que ce soit pour monter un atelier ou réaliser une expérience scénique ou tout genre d'installation.

Ludovic Fouquet est chargé de cours dans diverses universités ou écoles d'art, de cirque et de théâtre en France comme au Québec. **Robert Faguy** est professeur de théâtre à l'Université Laval. Tous deux travaillent aussi sur le plateau, et développent une pratique scénique multidisciplinaire. Mise en scène, interprétation, scénographie, intégration vidéoscénique : ces bases dramaturgiques ont traversé leurs nombreuses créations et ateliers. Ces derniers sont ancrés dans une pratique de l'image, une pratique scénique, une pratique performative qui s'interroge sur l'intégration des technologies de l'image et du son, et leur perception par le spectateur.