**Sandrine SIMEON**
Dept. of French and Francophone Studies
Pennsylvania State University, USA

# *ALLOTOPIE*. VERS UNE PROBLEMATISATION DE L'ESPACE SCENIQUE FILME

Lors de la conférence du Cercle D'études architecturales en 1967, Michel Foucault énonce clairement son intérêt pour les espaces intermédiaires et hétérogènes. Ces espaces seraient des « contre-emplacements […], des sortes de lieux qui sont hors de tous les lieux, bien qu'ils soient effectivement localisables » (*Dits et Ecrits* 755) dans le monde sensible. Lorsque Foucault esquisse les modalités de fonctionnement de ces divers types de lieux qu'il nomme « hétérotopies », la scène de théâtre et l'écran de cinéma sont utilisés afin d'en éclaircir certains traits caractéristiques : « C'est ainsi que le théâtre fait succéder sur le rectangle de la scène toute une série de lieux qui sont étrangers les uns aux autres ; c'est ainsi que le cinéma est une très curieuse salle rectangulaire, au fond de laquelle, sur un écran à deux dimensions, on voit se projeter un espace à trois dimensions » (*D.E.* 758). Ces deux espaces, de la scène et de l'écran, sont des emplacements réels à partir desquels se matérialisent un au-delà imaginaire, qu'il soit localisable et/ou identifiable ; ils ont la particularité de rendre visible l'absent, de juxtaposer le tangible et le virtuel.

Ce n'est pas exactement ces espaces-ci que j'ai l'intention d'analyser. J'aimerais plutôt problématiser l'existence d'un tiers espace, médiateur, qui se déploie à l'intérieur d'un emplacement non tout à fait localisable empiriquement. Cet espace, que l'instance réceptrice se doit de concrétiser, se situe quelque part entre le domaine spatial de la scène et celui de l'écran.

Parce que ce *nouvel* espace mérite d'être nommé, afin d'être davantage problématisé et mieux défini, je l'ai baptisé « allotopie ». Le préfixe grec « allo » apposé à « topie » précise que cet espace se situe « en un autre lieu ». Cet espace naît dès qu'un texte spectaculaire, ou texte scénique, est enregistré sur un support audiovisuel que je qualifierai de « texte filmique[1] », et qui peut revêtir diverses formes. Ainsi, dans le cas de la captation en continu d'un texte spectaculaire, l'ensemble de la scène est filmé sans que l'espace scénique ne soit modifié – bien que l'espace tridimensionnel de la scène soit reconverti aux deux dimensions de hauteur et de largeur de l'écran. Dans le cas d'une multicaptation[2], le traitement spatio-temporel de la scène admet une transformation plus importante du fait d'un découpage et d'un montage nécessaires – que ceux-ci s'opèrent « en direct » ou en postproduction.

L'*allotopie*, telle que je la conçois, n'a pas à proprement parler de présence physique réelle; elle reste un *locus* immatériel bien qu'elle entretienne des relations avec des lieux sensibles. Elle est une expression spatiale produite à partir de lieux définitivement localisables – c'est bien la scène de théâtre que je vois sur l'écran – mais il s'agit d'un espace scénique que l'instance spectatrice reconstruit à partir de ce qui lui est donné à voir.

L'*allotopie* est par conséquent à considérer comme une interface, une zone limitrophe entre deux régions, leur jonction et point central d'interaction ; mais elle ne fait pas qu'aménager cet espace, elle en compose en même temps les frontières : elle est une zone médiane virtuelle qui sépare et rassemble en même temps les deux éléments dont dépend son existence. En outre, elle se constitue elle-même en tant que dispositif puisque cet



BDD-A3162 © 2010 Editura Europlus
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-15 02:43:37 UTC)

échange entre les différents facteurs s'effectue selon un système de règles permettant cet échange, lui-même défini par les spécificités respectives que seraient celles du texte spectaculaire en train de se dérouler et celui du procédé cinématographique qui le capterait.

Lieu hors de tout lieu, et de nature inévitablement hybride, ce tiers espace désigne, reflète et réfléchit des emplacements dont son existence dépend, sans pour autant entretenir une relation d'équivalence avec eux. L'*allotopie* est un espace hétérogène et différencié qui agit comme le produit de superpositions et d'interactions davantage qu'il se constitue par une juxtaposition de lieux incompatibles – comme le sont les hétérotopies de Foucault. Elle est un lieu de rencontre qui n'existe qu'en vertu de cette rencontre justement ; la rencontre incongrue d'éléments congrus crée ce *topos.* Cet espace impensable naît de la confrontation d'éléments qui existent en soi, mais qui ne sont pas d'ordinaire mis ensemble ; cet espace agit à la manière d'un lieu de conciliation chargé de propriétés et d'usages distinctifs qui s'envisagerait à la fois comme synthèse et reconfiguration topologique de l'espace scénique tel qu'il est visible sur l'écran.

Afin d'éclaircir le type de relation qu'entretiennent les hétérotopies avec le monde réel, Foucault a recours à la métaphore du miroir. Bien qu'entité physique tangible et palpable, le miroir reflète un lieu qui n'existe pas en soi. Il assure la liaison entre l'espace réel qui l'entoure et celui, virtuel auquel il renvoie : il incarne un seuil entre réalité et irréalité. De la même manière, l'*allotopie* est une zone médiane qui n'existe que par l'intermédiaire de tout un système d'interconnexions, et qui revêt certaines des qualités du miroir. A l'instar du miroir, elle donne à voir un espace virtuel dont l'émergence résulte de l'interaction entre ces emplacements localisables – l'espace scénique et l'écran.

Cette interaction est de nature spatio-temporelle. Une métaphore de nature différente permettrait peut-être de mieux se représenter le moment où, et la manière dont, se crée cet espace allotopique. La téléportation quantique ne décrit pas un transfert de substance de terme à terme ; au contraire, ce transfert résulte en une intrication d'éléments téléportés. Ce mécanisme souligne adéquatement le processus qui modifie les propriétés de l'espace scénique, la dématérialisation qui s'opère lors de son transfert de la scène de théâtre sur le support filmique, puis la matérialisation de l'espace scénique entre les moments du filmage – en passant par les procédés de montage – et de son apparition sur l'écran.

Si l'*allotopie* est le lieu – et le moment – de transfert et de transformation de l'espace scénique à l'espace écranique ; elle doit néanmoins sa concrétisation à l'instance réceptrice. En effet, l'*allotopie* décrit un espace qui, s'il n'est pas imaginaire, se déploie pourtant au niveau psychique ; et qui, s'il n'est pas matériel, représente le lieu de la scène de théâtre et se réalise à l'intérieur des limites concrètes de l'écran.

L'*allotopie* se situe en deçà des perceptions premières et matérielles, elle est un espace qui est moins concevable à l'œil qu'il ne l'est de manière cognitive ; l'œil ne servant que de relais à l'actuel emplacement où s'effectue la « véritable » vision. En effet, lorsque l'on considère l'*allotopie*, il est essentiel de repenser le sens du « voir » : ce n'est pas l'œil qui voit, il ne fait que percevoir ; c'est le cerveau qui voit ce que l'œil, agent médiateur, lui transmet comme information. L'*allotopie* est cet espace virtuel perçu et conçu psychiquement ; c'est une image psychique dont l'existence dépend de la participation de l'instance réceptrice. L'espace de l'*allotopie*, à l'instar de tout message, linguistique ou autre, selon le schéma de communication de Jacobson, n'a pas de sens ni de forme en lui-même, il est conçu, non préconçu. Il revient donc à l'interlocuteur/trice de construire, de concrétiser cet espace, de manière cognitive, à partir des éléments qui le composent, et qui sont composés autant par le metteur en scène du texte spectaculaire que le réalisateur du texte filmique. Cette opération



BDD-A3162 © 2010 Editura Europlus
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-15 02:43:37 UTC)

de communication – encodage et décodage – implique une entente réciproque, un langage commun entre le locuteur (le metteur en signe) et l'interlocuteur (qui interprète adéquatement ces signes). La construction/création psychique de l'espace scénique se fait selon un système de significations élaborées dans cet espace, l'*allotopie*, entre le moment du déroulement ininterrompu du texte spectaculaire sur les planches de la scène (métaphoriques ou non) et celui de l'apparition de l'espace scénique sur la toile de l'écran (constitué à partir d'un montage en direct ou en postproduction).

Ainsi, comme dans le contexte de la communication, le créateur du texte filmique et celui/celle qui le regarde se partagent une responsabilité : il revient au réalisateur du texte filmique de produire une temporalité continue inhérente au texte spectaculaire – sachant que les possibilités d'une telle construction sont infinies. Le réalisateur bénéficie des moyens du cinéma, de sa grammaire: montage, manipulation et construction spatiale et temporelle selon un principe non synchrone, mais simultané (souvent vécu comme synchrone) ; choix de montrer le tout de l'espace scénique, ou de n'en montrer qu'une partie, choix de la prise de vue unique ou du champ-contrechamp entre un personnage et ce qu'il voit, par exemple, qui garantit la continuité spatio-temporelle. Dans le contexte de l'*allotopie*, les conventions filmiques ne sont plus celles du cinématographe. Le réalisateur du texte filmique est conscient de filmer un texte spectaculaire et non un film de fiction, les conventions filmiques servent un dessein différent : il n'oublie pas que c'est du théâtre qu'il filme.

Quant au récepteur, son travail se réalise au sein de l'*allotopie*, puisque c'est dans cet espace que vont prendre forme ces fragments et ces apparentes discontinuités. Puisque l'*allotopie* se positionne à l'interstice de la scène et de l'écran, qu'elle est le produit de leur rencontre, le spectateur en est le pôle de constitution : à la fois exégète, intermédiaire et exécutant, il est le « chef d'orchestre » chargé de rendre cohérent le jeu de l'ensemble des éléments qui lui sont présentés dans le processus de construction de cet espace. L'*allotopie* est par conséquent cette zone médiane activée par une double activité mentale humaine : celle, déterminée et contrôlée jusqu'à un certain point par les créateurs du film, et celle du récepteur du film. Elle est le produit d'une co-production, une co-construction.

Les deux arguments de fragmentation et de discontinuité qui démembreraient l'espace scénique n'ont donc plus lieu d'être, et cela pour au moins deux raisons. D'abord, il y a eu un phénomène de banalisation par l'habitude des opérations mentales effectuées par le spectateur de cinéma. Il y a longtemps que celui-ci ne s'est pas levé de son siège dans la salle de cinéma pour échapper au train entrant en gare de la Ciotat ; il ne cherche plus derrière l'écran le reste du corps de la tête *coupée* qu'il y voit projetée. Tout le monde a maintenant compris le principe du montage, de point de vue subjectif, les diverses relations entre son et image, les échelles de plan, etc. Ensuite, bien que l'impression de continuité séquentielle du cinéma repose sur une temporalité construite, la discontinuité de l'enregistrement audiovisuel a cessé d'être appréhendée comme telle, grâce aux techniques de montage visuelles et sonores qui minimisent cette discontinuité. Qui ne s'est pas encore familiarisé avec l'*invisibilité* du montage hollywoodien ? Le cinéma sait contrecarrer la fragmentation que son découpage et son montage sont accusés de générer.

Déconstruire n'est pas détruire. Le découpage et le montage de l'espace scénique ne sont pas des moyens pour réduire cet espace, c'est en dégager les principes afin de mieux l'adapter au langage filmique. Sa déconstruction implique une reconstruction, et si le texte spectaculaire est déconstruit, c'est pour mieux être reconstruit. Mais cette reconstruction n'est pas simplement écriture d'une parole préalable, elle est écriture d'une autre parole, avec une langue propre. Un dialogue entre un locuteur et son interlocuteur s'effectue dans



BDD-A3162 © 2010 Editura Europlus
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-15 02:43:37 UTC)

un échange qui ne considère plus comme absolue et centrale la source, l'origine, puisque celle-ci est décentrée, relativisée à partir du moment même où une autre instance intervient et dicte sa propre parole. Si à l'intérieur de cet écart un texte filmique se construit tout en hétérogénéité, il ne se constitue pas en opposition au texte spectaculaire. Ces étapes de déconstruction et reconstruction ne sont pas *la* fin, mais *une* fin, et l'*allotopie* se prête à cette transformation.

L'*allotopie* est constitutive de ce que l'on pourrait nommer le « troisième » temps du théâtre. Elle est cette troisième dimension qui met en scène l'épaisseur de signes qui constituent le texte spectaculaire, sur son propre terrain et avec une rhétorique qui lui est spécifique. L'*allotopie* postule une valeur herméneutique, elle se revendique comme un espace hybride et interstitiel dont la formation dépend de la participation de l'instance réceptrice dans la construction mentale de ce nouvel espace.

Foucault a envisagé l'existence d'espaces en marge d'un monde qu'ils tentent de compenser mais qui sont nécessaires justement parce qu'ils défient les catégorisations et les frontières. Comme l'hétérotopie, l'*allotopie* signale la formation d'un espace particulier et dont la légitimité a besoin d'être attestée. Peut-être alors le texte filmique réalisé à partir d'un texte spectaculaire sera-t-il en mesure d'affirmer son indépendance, ayant désormais un espace dans lequel évoluer.

L'*allotopie* ne sera plus considérée comme une « excroissance » par ses détracteurs dès lors que la portée épistémologique de cet espace et sa valeur ne seront plus questionnés mais acceptés -- de même que son origine, puisque la tension entre les deux espaces de la scène et de l'écran s'évalue encore selon une sorte de hiérarchisation où l'espace de la scène devrait être intouché par celui de l'écran qui, prétendument, l'altèrerait.

**NOTES** :

[1] Dans le contexte de cet essai, je choisis l'expression plus neutre de « texte filmique », défini comme le résultat de l'enregistrement audiovisuel d'un texte spectaculaire.

[2] La multicaptation nécessite un enregistrement direct d'au moins deux textes spectaculaires en public avec un travail de préparation et postproduction, afin d'en assembler les meilleures prises de vue. La multicaptation est un terme forgé par Pascal Bouchez.

[3] Je fais référence à la formulation d'Henri Gouhier : le théâtre est un « art à deux temps » in *L'essence du théâtre*. Paris : Plon, 1943.

## TEXTES CITÉS

Bouchez, Pascal, (2007). *Filmer l'éphémère. Récrire le théâtre (et Mesguich) en images et sons*. Villeneuve d'Ascq : Septentrion.

Foucault, Michel, (1984). *Dits et Ecrits*. Paris: Gallimard. 4 vols.

## REZUMAT

***ALLOTOPIA – PROBLEMATIZAREA SPAȚIULUI SCENIC FILMAT***

*In 1967, Michel Foucault a lansat noțiunea de <heterotopie>, un spațiu care cuprinde caracteristici ale utopiilor existente deja în lumea noastră. Una din trăsaturile distinctive ale heterotopiilor este aceea că ea cuprinde mai multe spații care sunt aparent incompatibile. De exemplu, atât o scena de teatru cât şi o sală de cinematograf sunt spații tangibile care se juxtapun şi de unde apare o serie de locuri imaginate sau virtuale. Aş dori să identific un alt tip de spațiu care apare atunci când o piesa este înregistrată audio-vizual. Pentru o mai bună definire a acestui spațiu 'nou', l-am denumit 'alotopie', prin combinarea prefixului allo'-' în celălalt' cu 'topia'-'loc'. Alotopia este spațiul care face legatura între domeniul spațial ale scenei şi cel al ecranului. Nu este nici utopic, nici imaginar şi nici identificabil în 'lumea reală'. Este situat 'într-un alt loc'.*
***Cuvinte cheie** : allotopie, heterotopie, utopie, audio-vizual.*



**BDD-A3162 © 2010 Editura Europlus**
**Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-15 02:43:37 UTC)**