



HAL
open science

Enjeu des rencontres entre scénographie et jeux vidéo

Thomas Morisset

► **To cite this version:**

Thomas Morisset. Enjeu des rencontres entre scénographie et jeux vidéo. Registres : Revue d'études théâtrales, 2024, 24, p. 51-58. hal-04657829

HAL Id: hal-04657829

<https://hal.science/hal-04657829>

Submitted on 22 Jul 2024

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

Enjeux des rencontres entre scénographie et jeux vidéo

Thomas Morisset – CRHI

Registres, n° 24, 2024, p. 51-58

Les jeux vidéo travaillent l'espace, mais ce travail, dans le vocabulaire de l'industrie, est avant tout compris comme relevant du design et est fragmenté en différentes spécialités. Suivant sa fonction dans l'économie de l'expérience de jeu, un élément de décor comme un abat-jour peut relever du *level design* (si c'est un élément interactif nécessaire à la progression), de l'*environment design* (s'il s'agit d'un simple élément de décor) ou même de *narrative design* (s'il participe d'une narration par objet). Alors, lorsque le game designer Tamas Kemenczy analyse son jeu *Kentucky Route Zero*¹ par le prisme de la scénographie², il adopte une posture inédite.

Ce qu'il présente comme un « exercice » lui permet d'inscrire les jeux vidéo dans une histoire des arts et techniques bâtissant un espace imaginaire. Tamas Kemenczy note que le travail de l'espace de *Kentucky Route Zero* s'inspire de sa découverte des techniques illusionnistes de la scénographie du théâtre classique ou encore des dessins d'Adolphe Appia pour ses *Espaces rythmiques*³. D'autre part, l'approche scénographique lui fait adopter un rapport « holistique » à l'espace comme source de défis ludiques mais aussi d'atmosphère ou de rythme, par opposition aux spécialités dont nous faisons état plus haut. Tamas Kemenczy s'appuie en effet sur la définition de Pamela Howard pour qui la scénographie est « la synthèse fluide entre l'espace, le texte, la recherche, l'art, les acteurs, les metteurs en scène et les spectateurs⁴ ».

Cette définition prétend s'appliquer aux arts dans lesquelles une performance est réalisée, en un sens très large de ce terme permettant d'englober théâtre, cinéma, art performatif et, d'après Tamas Kamenczy, jeux vidéo. Néanmoins, alors que les autres pratiques connaissent traditionnellement une partition entre spectateur et acteur, ces deux figures, selon le *game designer*, « s'amalgament plus ou moins en une seule entité, le joueur de jeu vidéo⁵ ». Or cet amalgame ne constitue-t-il pas plutôt un obstacle à la notion même de scène ? En effet, la scène théâtrale joue avec une double

1 *Kentucky Route Zero*, Cardboard Computer, Chicago/Los Angeles, 2013-2020.

2 Tamas Kemenczy, « Scenography of *Kentucky Route Zero* », *Game Developers Conference*, 2014 [29 août 2020], <https://www.gdcvault.com/play/1020596/Scenography-of-Kentucky-Route>.

3 Selon sa lecture de Pamela Howard, *What Is Scenography ?*, Routledge, Londres, 2009. Sur Appia lui-même voir Adolphe Appia, *Œuvres complètes*, Tome III, 1906-1921, Lausanne, L'Âge d'homme, 1988 [1920] p.334 et 371-374 in Romain Fohr, *Du décor à la scénographie*, L'Entretiens, Montpellier, 2014, p.135-136.

4 Tamas Kemenczy coupe ici la fin de la citation puisqu'il est écrit que cette synthèse est ce qui « contribue à une création originale » : « The seamless synthesis of space, texte, research, art, actors, directors and spectators that contributes to an original creation ». Voir Pamela Howard, *op. cit.*, p. 130.

5 Tamas Kemenczy, *op. cit.*, « They kind of collapse and become one thing, simply, the video game player ». Par ailleurs, je ne rentrerai pas ici dans le (passionnant, mais difficile) débat de savoir si le joueur est bien un mélange entre acteur et spectateur ou si la posture du joueur est mieux définie par des termes qui évitent ce détour par le vocabulaire des arts de la scène.

distinction spatiale et relationnelle entre un public-récepteur et des personnes ou dispositifs-émetteurs qui se montrent, jeu permettant de nombreuses articulations renforçant ou au contraire atténuant cette distinction. Supprimer d'emblée la possibilité de cette distinction n'induit-il pas une appréhension trop différente de la spatialité pour que l'espace vidéoludique (joué pour lui-même ou utilisé dans une pratique théâtrale) puisse être apprécié, et travaillé, comme une scène ?

Scènes et scénographie

Comme mentionné plus haut, l'extension et la définition même du domaine de la scénographie sont objets de controverse. J'aimerais partir de la caractérisation qu'en donne Marcel Freydefont au début de son *Petit traité de scénographie* : « [l']objet de la scénographie est de composer *le lieu* nécessaire et propice à la représentation d'une action, le moyen en est la mise en forme de *l'espace* et du *temps*⁶ ». Quelques pages plus loin, il précise que « la scénographie n'existe pas en dehors de la représentation : un décor en lumière de service sur un plateau n'a pas de vie et de sens⁷ ». Mais un décor vide avec les lumières du spectacle manquerait encore « de vie et de sens » en ce que « [t]oute scénographie se fonde sur la présence de l'acteur et ne vaut que dans le jeu⁸ ». Parce qu'elle règle la manière dont apparaissent les acteurs et actrices et leurs déplacements, j'admets avec Marcel Freydefont que la scénographie est autant, sinon davantage, un art de l'occupation de l'espace plutôt qu'un art de la construction de l'espace.

Néanmoins, cette double caractérisation est ancrée dans la pratique spécifique du théâtre. Marcel Freydefont ne disqualifie pas tout usage de la scénographie hors des murs théâtraux, au musée par exemple, lorsqu'il y a « une application étendue à d'autres secteurs d'une logique scénique forgée au théâtre ». Néanmoins il s'attaque notamment à l'usage qui en est fait par le marketing, qui constitue selon lui une « dérive langagière » et veut rappeler qu'« il n'y a pas de scénographie estimable, pertinente et élégante sans dramaturgie, sans mise en scène, sans acteurs et sans jeu, en un mot, sans théâtre⁹ ». Ma position sera moins tranchée. Il me semble en effet possible de parler de scénographie pour les pratiques repoussées par Marcel Freydefont, en montrant qu'elles ont un lien avec la tradition théâtrale : ce lien, c'est la notion de scène qui le permet.

Comment définir ce terme ? Sans prétendre à l'exhaustivité, il me semble que deux traits principaux sont à retenir. Tout d'abord, la scène résulte d'une double discrimination entre des gens qui

6 Marcel Freydefont, *Petit traité de scénographie*, Joca Seria, Nantes, 2017, p. 21.

7 *Ibid.*, p. 28.

8 *Ibid.*, p. 22.

9 Marcel Freydefont, « Scenographing ? », Union des scénographes, 14 avril 2011 [consulté le 2 juillet 2020], <http://uniondesscenographes.fr/over-blog.com/article-scenographing-71694796.html>.

regardent et des gens ou des objets qui se montrent. Cette discrimination est d'abord spatiale : un théâtre à l'italienne comme celui de l'Odéon sépare fortement l'espace du public de celui des comédiens par la surélévation de la scène, par la présence du rideau et du cadre de scène, ainsi que par l'éclairage qui, en général, laisse le public dans la pénombre lors d'une représentation, là où une pièce de théâtre de rue connaît davantage une démarcation plus floue, non nécessairement marquée au sol.

À cela vient se superposer une discrimination ludique qui n'est pas nécessairement un redoublement de l'organisation spatiale : on pense par exemple à *Démons* de Lorraine de Sagazan, pièce dans laquelle les gradins et le public étaient inclus dans le jeu puisque le public était en même temps les voisins des personnages, deux comédiens se cachant d'ailleurs dans l'assemblée¹⁰. Cette double nature spatiale et ludique permet ainsi nombre d'articulations esthétiquement fécondes, même si la manière de régler cette superposition est autant, sinon davantage, le travail de la mise en scène que de la scénographie.

En deuxième lieu, et pour préciser un peu la nature de cet aspect ludique, la scène est un lieu fondamentalement instable dans la mesure où, comme le dit Matthieu Haumesser, la scène est « le lieu où l'espace physique et l'espace psychique sont appelés à se rejoindre et à devenir (ou à redevenir) indiscernables¹¹ ». En m'écartant un peu des accents freudiens¹² de ce passage, la scène me semble en effet un lieu où se confrontent la matérialité des corps et des accessoires et ce que ces corps et accessoires représentent sur le plan de l'imaginaire. Sur scène, lorsque l'effet théâtral est réussi¹³, les choses apparaissent autrement que ce qu'elles sont et le coup d'épée mouchetée qui glisse entre la côte et le coude semble avoir transpercé un roi.

Accepter que ces deux qualités soient suffisantes pour définir une scène, oblige alors à penser que l'élaboration d'un événement politique ou celle d'un magasin peuvent relever de la scénographie. Pensons ainsi à un magasin d'ameublement comme Ikea. Conçu, à grande échelle, comme un parcours organisant la visite, il est fait de multitudes d'espaces différents présentant une cuisine idéale ou un salon cosy. Or ces espaces invitent à une double projection imaginaire : de loin, l'arrangement savant des meubles constitue une sorte de maison idéale dans laquelle l'acheteur est invité à s'imaginer ; de près, une fois attablé ou assis, celui-ci se voit fictionnellement s'attabler ou s'asseoir entre les murs de sa maison, pour voir si telle table s'accommoderait véritablement avec le

10 Lorraine De Sagazan, *Démons*, Théâtre de Belleville, Paris, 2015.

11 Matthieu Haumesser, *L'Autre Scène. Philosophie du théâtre*, Vrin, Paris, 2018, p. 96.

12 Il faut ici entendre une référence aux textes de Sigmund Freud lui-même et non à la tradition psychanalytique en générale.

13 Du moins un type d'effet théâtral, associé le plus souvent à un théâtre dramatique classique. Il est bien sûr possible de renoncer à ce genre d'effet ou de les dénoncer, mais le fait que la scène superpose un espace physique et un espace imaginaire reste, quelle que soit la manière dont ces espaces sont effectivement articulés.

papier peint. Le client qui déambule alterne ainsi entre des postures plus ou moins actives, tantôt spectateur, tantôt acteur d'une représentation mercantile et domestique où meubles réels et maison imaginée s'allient. La logique d'organisation de l'espace crée comme une succession de mansions, et cette création commerciale appartient bien, en ce sens, à la scénographie. Cette logique scénique n'a certes pas été forgée par le théâtre mais elle conduit à un théâtre minimal et quotidien dont il faut peut-être savoir ne pas être dupe.

Cette révision demande alors de modifier légèrement la définition de la scénographie dont je parlais et qui insistait sur « la représentation d'une action ». Dans le cadre de l'usage muséal ou commercial de la scénographie, c'est moins la représentation d'une action qui est visée, que la modification de la qualité d'une action à l'aide de représentations. Mais ces deux rapports à la représentation nécessitent l'existence d'une scène, ce pourquoi je modifierai le début de la définition comme suit : l'objet de la scénographie est de composer le lieu nécessaire et propice à la tenue d'une action scénique.

L'espace vidéoludique est-il un espace scénique ?

Maintenant que les termes « scène » et « scénographie » ont été précisés, peuvent-ils s'appliquer pour désigner l'espace ludique et le travail d'icelui dans les jeux vidéo ? Il est un cas où la réponse positive à cette question ne fait pas de doute : celui des cabinets d'arcade. Lieux majeurs de la diffusion des jeux vidéo hors du cercle universitaire qui les a vu naître¹⁴, le *game design* des jeux d'arcade s'intéresse principalement à ce qui apparaît à l'écran, mais doit aussi prendre en compte l'apparence générale de ce massif objet physique qu'est le cabinet lui-même. Ainsi, le contrôleur¹⁵ peut prendre l'apparence d'un accessoire, comme la mini-moto servant à conduire le jeu de course *Hang-on*¹⁶.

L'arcade reprend ici le principe des chevaux de bois sur un manège et retrouve cette instabilité propre à la scène : le joueur de *Hang-on* peut être vu comme un adulte sur une moto en plastique en train de jouer à un jeu ou bien être vu, ou se voir lui-même, comme l'imitation d'un motard. Le lieu public qu'est la salle d'arcade, pour qui la parcourt, apparaît comme une juxtaposition de différentes petites scènes, pareilles aux tréteaux de foire, qui doivent attirer l'œil pour pousser au jeu et à la dépense. Logiques vidéoludiques et logiques scénographiques se croisent donc ici, mais autour

14 Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, La Découverte, Paris, 2017, pp. 153 et suivantes.

15 « Contrôleur » est le terme générique pour désigner les objets, comme une manette, permettant d'entrer physiquement les commandes du jeu.

16 *Hang-on*, Sega, Tokyo, 1985.

d'une pratique liée à un lieu public et à un modèle économique spécifiques et autour des éléments non-numériques des jeux vidéo.

Pouvons-nous d'ailleurs vraiment parler d'organisation de l'espace ? De loin, le joueur a l'air d'un motard, mais d'un motard sommes toutes quasi immobile, comme condamné à rouler sur place, avec un panel de mouvements relativement limité. Mais, par le truchement de l'écran, celui-ci est mis en relation avec un espace de jeu, au sein duquel ses mouvements physiques acquièrent une efficacité et un sens nouveaux. Ce rapport qui se noue entre un joueur et l'espace numérique d'un jeu vidéo permet-il de retrouver même rapport à l'espace que celui induit par le travail de la scénographie ?

Nous avons dit que l'espace scénique était un espace essentiellement instable, travaillé par une tension entre espace matériel et espace imaginaire. La source d'instabilité de la scène théâtrale est que sont vus en même temps un acteur jouant un rôle et un personnage exécuter une action : le public voit à la fois l'épée transpercer un corps et passer entre le coude et le flanc de l'acteur. Or cette double vision n'est pas nécessaire dans les jeux vidéo. Les personnages vus et/ou dirigés à l'écran sont uniquement des personnages¹⁷ et les coups d'épées numériques ne sont pas mouchetés, ils frappent véritablement leur cible¹⁸.

Les rapports entre le joueur et la source des mouvements dans l'espace numérique sont sans doute aussi variés qu'il y a de jeux. Par exemple, ceux-ci peuvent être d'une très grande proximité affective dans la trilogie *Mass Effect*¹⁹. Ils peuvent aussi être à une distance qui ne considère le personnage dirigé que du coin de l'œil, pour résister en permanence à un engorgement attentionnel, comme dans *One Finger Death Punch*²⁰. Dans tous les cas, le vocabulaire des joueurs dit plutôt « j'ai fait ceci » plutôt que « mon personnage a fait ceci ». Les mouvements effectués dans l'espace numérique sont en effet les prolongations des mouvements physiques effectués sur le contrôleur²¹, qu'ils en soient des prolongations mimétiques ou non. En conséquence, l'espace numérique des jeux vidéo se définit comme un espace où, paradoxalement, on est et agit sans y être, parce que cet espace est articulé aux mouvements physiques réalisés hors de lui.

17 L'apparition de jeux utilisant la *motion capture* des visages permet à présent d'enregistrer numériquement de véritables performances d'acteurs et d'actrices : Ellen Page et Willem Dafoe dans *Beyond : Two Souls* (Quantic Dream, Paris, 2013), par exemple. Comment le joueur perçoit le rapport à l'acteur lorsque son corps de chair n'est pas visible demanderait une étude plus en détail.

18 Cette idée ne signifie cependant pas que la conscience d'être face à une fiction s'en retrouve magiquement anéantie.

19 *Mass Effect*, Bioware, Edmonton, 2007-2012. Cette proximité provient principalement des heures passées à diriger un personnage que le joueur peut sculpter, dans son apparence et dans sa personnalité.

20 *One Finger Death Punch*, Silver Dollar Games, Burlington, 2013.

21 Julie Delbouille, *Négocier avec une entité jouable. Les processus d'appropriation et de distanciation entre joueur, avatars et personnages vidéoludiques*, thèse de doctorat, dir. Christine Servais et Björn-Olav Dozo, Université de Liège, 2019, chap. 2 et Thomas Morisset, *Du beau jeu. Pour une esthétique des jeux vidéo*, thèse de doctorat, dir. Marianne Massin et François-David Sebbah, Sorbonne Université, 2020.

Cela ne signifie pas que le jeu vidéo se fonde sur un espace stable, mais qu'il possède une instabilité d'un autre ordre. Par exemple, pourquoi, dans *Deus Ex Human Revolution*²² certaines portes s'affichent-elles accompagnées d'un petit médaillon extra-diégétique précisant qu'il s'agit d'une porte et indiquant qu'elle peuvent être ouvertes ? Parce que toutes les représentations visuelles de portes ne font pas office de portes : certaines sont justes des toiles de fond décoratives. Le regard du joueur doit donc constamment distinguer les éléments pertinents par rapport aux règles de ceux qui sont accessoires²³. L'instabilité de l'espace vidéoludique vient du fait que l'attention du joueur privilégie tantôt les éléments réglés, tantôt les éléments accessoires aux règles. Ces deux types d'éléments fonctionnent parfois les uns contre les autres et non de concert, ce que l'on nomme une « dissonance ludo-narrative ».

Cela entraîne une différence majeure avec la scène dans le rapport à l'espace et à la fiction. Dans *Définir la fiction*, Olivier Caïra identifie deux pôles de la fiction : le pôle mimétique et le pôle axiomatique. Ce dernier pôle désigne les fictions logico-mathématiques, c'est à dire les modèles stratégiques et logiques fictionnels en ce qu'ils ne cherchent pas un isomorphisme avec les lois du réel, comme, par exemple, les échecs²⁴. L'instabilité de la scène est liée à la superposition de l'espace physique à l'espace imaginaire, c'est-à-dire d'un espace non-fictionnel et d'un espace fictionnel mimétique. À l'inverse, dans les jeux vidéo, l'instabilité vient de la superposition de deux espaces imaginaires : un espace fictionnel mimétique et un espace fictionnel axiomatique, articulés par des gestes physiques qui ont lieu hors de la diégèse du jeu vidéo. Cela n'empêche pas les deux domaines de travail de cet espace (le *game design* et la scénographie) de partager des techniques mais le rapport de leur usager à ces techniques est bien différent. Faut-il alors séparer radicalement ces deux techniques d'occupation de l'espace ? Un espace vidéoludique ne peut-il jamais devenir une scène ?

Les théâtres vidéoludiques

Après la mention du jeu d'arcade, nous avons tacitement considéré la pratique vidéoludique comme une pratique privée, en prenant comme paradigme des jeux dits « solo » dans lesquels on affronte la

22 *Deus Ex : Human Revolution*, Eidos, Montréal, 2011.

23 Sur cette distinction entre le réglé et l'accessoire aux règles, Thomas Morisset, « Entre la lutherie et les jeux vidéo : penser un jugement de goût technique », *Sciences du jeu*, n° 11, 2019 [29 août 2020], <https://doi.org/10.4000/sdj.1801>.

24 Olivier Caïra, *Définir la fiction. Du roman au jeu d'échecs*, EHESS, Paris, 2011, p. 84-87. Par « isomorphisme », il faut ici entendre la ressemblance formelle que tout système de représentation doit entretenir avec ce qu'il représente pour être adéquat et efficace.

machine sous différentes formes possibles. Or, depuis l'apparition des *MUD* (Multi-User Dungeons) dans les années 1980 et particulièrement depuis l'émergence des jeux en ligne à monde persistants dans les années 2000²⁵, des jeux vidéo rassemblent dans une même partie des centaines voire des milliers de joueurs et joueuses. Un exemple particulièrement important en est *Second Life*²⁶, jeu qui met l'accent non pas sur des quêtes et mécaniques ludiques traditionnelles²⁷, mais sur la fonction sociale et sur une personnalisation très poussée, permettant à qui veut bien y investir du temps et de l'argent de bâtir son propre terrain de jeu, visitable par d'autres.

Pareils espaces ont ainsi pu être investis par des troupes de théâtre, dressant des scènes à certains endroits du monde du jeu. Certaines imitent une scène physique : c'est par exemple le cas de certaines représentations de l'Avatar Repertory Theater lorsqu'ils reprennent des pièces classiques et reconstruisent une scène en forme de cube ouvert, sans que les éléments en fond de scène aient la moindre profondeur²⁸. Certaines pratiques innovent davantage, en tirant mieux parti des possibilités offertes par les spécificités de l'espace numérique. Je pense à la pièce/performance *Untitled* de Bas Haas avec ses changements instantanés de décor et la destruction finale, non seulement de la scène, mais du théâtre lui-même²⁹.

Ces deux exemples renvoient à des situations dans lesquelles l'entièreté du spectacle se déroule dans un espace numérique et acteurs et public, via leur avatar, n'ont que cet espace numérique en commun. Or, une seconde situation peut compliquer cet état des lieux : lorsqu'il s'agit d'utiliser une scène vidéoludique dans un spectacle qui fait également usage d'une scène physique pour situer une part de son action. *Second Life* est le logiciel utilisé par Johannes von Matuschka pour *Wonderland*³⁰ et par Jean-François Peyret pour *Re : Walden*³¹. Dans mon spectacle *Le jeu de la mise en terre*³², *Second Life* n'est pas utilisé en tant que tel. La scénographie numérique créée par Donatien Aubert y représente cependant un univers fictionnel dans lequel les personnages se rencontrent et disposent d'une sorte d'espace privé, imitant ainsi les caractéristiques du jeu de Linden Lab.

25 Le terme « monde persistant » désigne les univers ludiques qui ne disparaissent pas lorsqu'un joueur a fini sa partie.

26 *Second Life*, Linden Lab, San Francisco, 2003.

27 Diégétiquement, nul acte héroïque n'est à accomplir. Mécaniquement, le jeu ne comporte aucun système de points d'expérience ou de montée de niveaux.

28 Affiches et de captures d'écran des représentations publiques consultables sur www.avatarrepertorytheater.com [consulté le 29 août 2020]. La compagnie, fondée en 2008, était active au moins jusqu'en 2017 et comptait une quinzaine de membres.

29 Haas Bas, *Untitled*, Youtube, 2 juin 2007 [3 juillet 2020], <https://youtu.be/o4EFZnKU0aw>. En restant dans *Second Life*, mais s'éloignant un peu du théâtre, citons également les compositions musicales et spatiales de Christine Webster comme *Limbic*, exposition *Away From Keyboard*, Futur en Seine, 2011. Parmi les précurseurs de ce mouvement, on peut aussi citer le *Desktop Theater* de Lisa Brenneis et Adriene Jenik qui jouaient via des logiciels de chat. Cette performance, et d'autres qui ne sont pas vidéoludiques, est analysée par Clarisse Bardiot, *Arts de la scène et technologies numériques : les digital performances*, *Léonardo/Olats*, collection Les basiques, 2013 [29 août 2020], <http://www.olats.org/livresetudes/basiques/artstechnosnumerique/basiquesATN.php>.

30 Johannes Von Matuschka, *Wonderland*, Café Schaubühne, Berlin, 2007.

31 Jean-François Peyret, *Re : Walden*, La Chartreuse, Villeneuve-les-Avignons, Compagnie TF2, 2013.

32 Thomas Morisset, *Le jeu de la mise en terre*, Le Cube, Issy-les-Moulineaux, Compagnie du Quart de Siècle, 2016.

Or, dans le rapport architectural théâtral habituel aujourd'hui, l'espace en commun des acteurs et du public est le bâtiment lui-même, au sein duquel se trouvent à la fois la scène, les gradins et l'écran qui diffuse un contenu numérique. Ainsi lorsqu'une pièce fait appel à des jeux vidéo, la tâche scénographique n'est pas seulement d'organiser l'espace vidéoludique comme une scène, mais d'articuler cet espace vidéoludique à la scène physique. Pour ce faire, Jean-François Peyret a suivi la voie d'un certain mimétisme : on retrouve dans la scène numérique et sur la scène physique des éléments communs comme un rectangle blanc, la scène physique étant déjà très lourdement appareillée numériquement tout au long du spectacle. Lorsque cette scène apparaît pleinement numérique sur l'écran du fond, elle semble l'aboutissement d'une lente transformation de l'espace scénique en espace numérique. Le lien entre les deux tend alors vers la superposition d'une scène sur l'autre, ce qui ressemble à l'extériorisation technique de cette superposition fragile entre espace physique et espace imaginaire qui constitue la scène.

Dans le cas du *Jeu de la mise en terre*, scène physique et scène numérique sont séparées, afin de déporter au maximum l'action sur une scène numérique. Lors de ces dernières, les acteurs et actrices prennent des manettes et dirigent leurs avatars, visibles pour le spectateur par une projection en fond de scène. Le principal défi est de faire comprendre au public que ce qui est vu à l'écran constitue bien la prolongation en temps réel des gestes digitaux et discrets, donc fort peu théâtraux car quasiment invisibles au public, des interprètes. La solution retenue, qui relève d'ailleurs plus de la mise en scène, consiste à faire diriger un autre personnage numérique grâce à la capture de mouvements par une actrice (créant donc un rapport mimétique entre le mouvement sur scène et le mouvement à l'écran). Ce choix la propose comme un témoin pour le public, montrant que les gestes à l'écran sont des actions théâtrales et non une projection pré-enregistrée.

Cette solution n'est pas forcément la plus efficace, ni la plus lisible, mais elle pointe le principal défi d'une scénographie cherchant à proposer, dans un théâtre, une véritable scène vidéoludique et non une simple projection servant de décor mouvant. Créer une scénographie intégrant le jeu vidéo n'implique pas seulement de réfléchir à la manière de montrer le jeu vidéo, mais de faire sentir que la scène numérique constitue le prolongement des gestes des interprètes sur la scène physique. Cela demande donc de réfléchir aux solutions pour faire sentir au public, en les rendant théâtrales et en les intégrant au travail de l'espace, les micro-gestes et les sensations liées au toucher et au sens du mouvement des acteurs dans leur interaction avec le monde numérique. À cette condition seulement, l'écran apparaît sans ambiguïté comme un espace théâtral et non comme un dispositif filmique.

En reprenant à mon compte « l'exercice » proposé par Tamas Kemenczy d'examiner ensemble jeux vidéo et scénographie, j'espère avoir montré que, bien que *design* vidéoludique et scénographie soient deux arts qui créent des espaces et une manière de les occuper, ils se séparent sur deux points importants : l'articulation entre public et interprètes, qui n'est pas effective dans le jeux vidéo, et la constitution de l'espace imaginaire. Alors que la scénographie sert un spectacle qui articule espace physique et espace imaginaire mimétique, le travail ludique de l'espace relève quant à lui de l'articulation d'un espace axiomatique à un espace mimétique.

Cette différence dans la manière de rendre l'espace occupable ne doit pas être comprise comme un échec de l'examen sur le plan théorique, ni comme une séparation rédhitoire sur le plan pratique. Elle ne définit pas un interdit, mais, au contraire, aide à prendre la mesure du défi à relever pour la scénographie et pour la mise en scène souhaitant inclure un espace numérique. Et ce défi vaut la peine d'être relevé pour que les arts de la scène puissent représenter correctement l'étendue de nos rapports contemporains aux mondes numériques en général et vidéoludiques en particulier, qui sont des parts importantes de la vie contemporaine.