

Du scénique au filmique

Une analyse de Dogville sous les auspices de la performativité

Renée Bourassa

Les travaux du groupe de recherche ont porté jusqu'ici sur les rapports entre théâtralité et performativité qui nous ont conduits à élaborer un modèle issu du croisement entre la sémiotique peircienne et la théorie des actes de langage. Selon ce modèle, la notion de théâtralité suppose la construction d'un réseau symbolique qui l'attache soit à l'espace culturel des significations collectives ou aux divers modes de construction symbolique alors que la performativité se situerait plutôt du côté des qualités esthétiques premières, non déterminées symboliquement. La performativité telle que nous l'avons définie dans sa relation avec la théâtralité et dans le cadre d'analyses scéniques relève davantage de la qualité expressive qui ouvre une pluralité de significations potentielles et ne se réduit pas à un réseau symbolique spécifique. D'autre part, la performativité esthétique qui s'inspire de la théorie des actes de langage dans la tradition philosophique anglo-saxonne dénoterait tout acte qui génère en soi une réalité esthétique nouvelle en se liant inéluctablement à l'espace mental du spectateur qui s'approprie l'oeuvre. Dans un contexte artistique, la performativité serait l'acte qui amorce le processus d'esthétisation ; plus précisément, elle agirait en tant qu'embrasseur esthétique.

Le croisement de ces approches permet de raffiner le modèle initial de la manière suivante : Dans l'interface entre l'oeuvre d'art et l'interprète, la performativité opère d'une part la mise en acte des qualités expressives de l'oeuvre, présentes à l'état virtuel, en les concrétisant dans un acte de monstration singulier. D'autre part, elle embraye en retour le procès d'interprétation dans l'espace mental du spectateur d'où émerge la signification esthétique. Le dispositif performatif opère le mouvement de bascule entre « puissance d'agir » et « agir en acte », soit entre virtualité et actualité. D'abord, la performativité matérialise les qualités dynamiques ou énergétiques dans un acte de

monstration concret qui ancre l'œuvre dans l'existence.¹ Embrayeur esthétique, elle rend effectives les qualités expressives, simples possibilités ou virtualités en attente d'actualisation, en les déterminant dans une réalité esthétique concrète. La performativité active les qualités expressives ou affectives qui viendront s'inscrire ou non au sein d'un réseau symbolique déjà déterminé dans l'œuvre. D'une manière ou d'une autre, elle relève de la mise en acte, de la monstration, qui amorcera à son tour la fonction d'interprétance au sein de l'espace mental du spectateur.² La performativité, en activant l'espace virtuel dans les zones mentales de l'interprète, fertilise le réseau de significations qui se construit par sa médiation. Processus dynamique, elle instaure ainsi une réalité nouvelle en modulant de manière active les qualités esthétiques ; en concrétisant par l'action les qualités purement plastiques ou gestuelles, elle amorce en retour la création d'un espace virtuel qui se mesure à l'aune de son effet esthétique³ sur le spectateur. Elle détermine donc en partie les aller-retours entre actualisation (dans l'œuvre) et virtualisation (dans l'espace mental où s'effectue la signification). La performativité actualise les qualités expressives purement virtuelles et les dimensions symboliques de l'œuvre artistique pour ouvrir l'espace d'interprétance.

La performativité se comprend-elle de la même manière dans un contexte qui n'est pas celui de la scène ? On pourrait suggérer l'hypothèse que la performativité sert d'embrayeur d'action pour toute création fictionnelle, qu'elle soit de type scénique ou filmique. Nous mettrons à l'épreuve cette hypothèse à partir d'une œuvre de fiction dans le champ cinématographique, soit *Dogville* de Lars Von Trier. L'hybridation entre les modes théâtral et filmique que convoque cette oeuvre en fait un cas particulièrement intéressant afin de tester notre modèle de la performativité. En intégrant à celui-ci les travaux de Gilles Deleuze sur l'image-mouvement (1983) et sur l'image-temps⁴ (1985)

¹ Elle relèverait ainsi de la secondéité peircienne.

² C'est dans cet espace mental que se détermine l'interprétation ; celle-ci accomplit la relation triadique peircienne nécessaire à toute signification. Pierce parlera de relation interprétante, qui se distingue de l'interprète en tant que sujet humain. L'espace mental du spectateur est le lieu où agissent les interprétants dans le procès sémiotique. La résultante, soit l'effet esthétique, est considérée dans la terminologie peircienne comme étant l'interprétant dynamique de l'objet esthétique.

³ Interprétant dynamique de Peirce.

⁴ Dans *L'image-temps* (1985), Gilles Deleuze développe une conception de l'image cinématographique, qu'il dénomme image-cristal. Celle-ci se construit à partir du jeu d'oscillation entre image virtuelle et

pour l'appliquer à un contexte cinématographique, nous tenterons de saisir quels sont les moyens performatifs propres au cinéma et comment ceux-ci opèrent au sein du film *Dogville*.

Performativité et contexte cinématographique

Les travaux de Deleuze sur le concept d'image-mouvement (1983) suggèrent une piste intéressante pour aborder la question de la performativité dans le champ cinématographique. En se distanciant des théories issues de la sémiologie structuraliste qui assimile l'image cinématographique à un texte et de manière corollaire, à un énoncé linguistique, Deleuze s'inspire de la sémiotique peircienne pour proposer son propre modèle ; son cadre théorique n'est donc pas étranger à notre propre approche de la performativité, qu'il permet de développer plus avant. Plutôt que de concevoir le donné filmique comme un langage, il l'envisage comme un système basé sur la notion d'image-mouvement. Donnée originaire, c'est la matière filmique devenue vivante, perception subjective qui se cristallise autour d'un centre d'indétermination⁵. C'est elle qui engendre le langage narratif, et non pas l'inverse. L'image ne se déduit pas d'un système d'énoncés linguistiques qui lui serait premier. Deleuze dira que l'image-mouvement est

une condition antérieure en droit à ce qu'elle conditionne. Ce n'est pas une énonciation, ce ne sont pas des énoncés. C'est un énonçable [...] on ne veut plus dire, comme pour la sémiologie, qu'il y a des langages sans langue, mais que la langue n'existe que dans sa réaction à une matière non-langagière qu'elle transforme [...] Ainsi l'image-mouvement donne lieu à un ensemble sensori-moteur qui fonde la narration dans l'image (1985 : 44).

actuelle qui libère l'image-temps des contraintes chronologiques et du flux linéaire. Deleuze s'inspire des thèses de Henri Bergson sur le mouvement, le temps et le devenir (1938) et (1939).

⁵ La notion de centre d'indétermination provient de Bergson, qu'il développe dans *Matière et mémoire*. (Préciser l'interprétation deleuzienne de ce concept). Le concept de centre d'indétermination bergsonien sera interprété différemment par Hansen (2004) par exemple, qui y place le corps plutôt que l'extériorisation dans l'image.

Cette approche aura des conséquences importantes sur la manière de concevoir les rapports entre l'image cinématographique et le cadre symbolique de la diégèse. La narration est issue de l'image qui la fonde, et non pas l'inverse. Ainsi, la performativité filmique s'inscrirait d'abord dans l'image originale, ou dans la matière non-langagière que le procès de symbolisation, lui-même inscrit dans la diégèse, convertira peu à peu en cadre narratif. La filmicité procède en premier lieu de l'indétermination : elle est d'abord image-perception et image-affection, qui renvoient aux données qualitatives inscrites de manière originale dans l'image-mouvement. Ce n'est qu'après ce stade premier que l'image-mouvement passera à la secondéité pour devenir image-action, espace déterminé où s'inscrit la diégèse. Ce deuxième moment relie la matière expressive, donnée fondatrice de l'image, à un état de fait dans le monde fictionnel. C'est dans l'interface entre qualité esthétique purement virtuelle et fonction d'interprétance qu'intervient la performativité. L'acte de monstration performatif actualise dans un moment singulier la puissance expressive des qualités d'où émerge la gaine narrative du film.

Selon notre propre modèle, le concept d'image-mouvement décrit par Deleuze inscrit le procès sémiotique dans le mouvement de va-et-vient entre la virtualité (l'indéterminé) et l'actualité (le déterminé) qu'opère la performativité. La définition du terme virtuel provient du latin *virtualis* qui dérive lui-même de *virtus*. Celui-ci dénote la force, la puissance. Dérivée de la conception aristotélicienne, la scolastique médiévale oppose ce qui existe en puissance et ce qui existe en acte. Par exemple, l'arbre est virtuellement présent dans la graine. Le virtuel ne s'oppose donc pas au réel, comme dans l'approche de Baudrillard (1981), qui y voit une déréalisation du monde, mais plutôt à l'actuel, comme le suggère Pierre Lévy (1995)⁶. L'espace mental du spectateur convoque le mouvement de forces dynamiques qui se condensent dans l'indétermination de l'espace virtuel. Cette définition du virtuel rejoint la conceptualisation de la priméité chez Pierce, vu en tant que possibilité, comme prédication indéterminée ou qualité pure. Son passage à l'actualisation dépend de son assignation à un sujet, soit de son assujettissement à un existant selon un acte prédicatif. **La performativité serait**

⁶ Pierre Lévy s'est inspiré de l'approche de Deleuze pour développer sa propre théorie du virtuel (1995).

l'embrayeur qui réalise le passage de la virtualisation à l'actualisation⁷ dans un acte de monstration concret. La croissance du signe vers la tercité convoque la fonction d'interprétance, où s'opère le procès de symbolisation. Celui-ci détermine l'objet soit dans le cadre de la diégèse, soit dans un ensemble culturel plus large selon les références collatérales que l'interprétant introduit dans l'espace de la signification. Le passage de la virtualité à l'actualité s'inscrit donc dans un procès sémiotique. A l'inverse, le procès de virtualisation « fluidifie les distinctions instituées, augmente les degrés de liberté, creuse un vide moteur » (Lévy, 1995). La croissance sémiotique procède donc de mouvements spiraliqes entre actualisation et virtualisation. D'abord, passage de la virtualité à l'actualité par l'agir performatif ; puis saisie dans l'espace symbolique, retour à la virtualisation dans l'espace mental de l'interprétance.

Selon le modèle deleuzien, l'image-mouvement subsume trois types correspondant chacun à un régime distinct de l'image soit : l'image-perception, l'image-affection et l'image-action. Ces trois types d'images se combinent par le montage filmique et déterminent trois plans de spatialité qui correspondent à un point de vue, à une lecture du film. De manière générale, l'image-perception ancre l'image-mouvement dans la perception subjective du ciné-œil surtout selon le plan d'ensemble, l'image-action correspond surtout au plan moyen et l'image-affection au gros plan. Cette première description demandera à être nuancée, car la corrélation entre le type d'image et l'échelle de plans est loin d'être aussi rigide ; mais pour l'instant elle nous servira d'assise de base. A partir de ce cadre théorique, nous verrons comment l'image-mouvement peut nous aider à l'analyse de la performativité au sein de l'espace filmique en nous appuyant sur l'examen de *Dogville*.

⁷ La secondéité peircienne concrétise le passage de la virtualité à l'actualité. En déterminant les qualités purement visuelles ou gestuelles dans un acte concret, la performativité relèverait de la secondéité.

Théâtralité, filmicité et hybridation des langages

D'abord, avant de procéder à l'analyse du film, examinons les connotations attachées au terme de théâtralité dans le champ filmique. Au cinéma, on ne peut parler en tant que tel de l'oscillation entre théâtralité et performativité. Historiquement, le terme de théâtralité appliqué à un contexte filmique se revêt en général de connotations péjoratives. En effet, au début du cinéma, il s'agissait de se démarquer du littéraire, puis du théâtral, pour chercher à identifier la spécificité cinématographique, ou filmicité. Ce terme dénote la manière propre au cinéma de construire le champ de la représentation en tant que véhicule sémiotique, autrement dit ce qui lui est irréductible. Vouloir à tout prix appliquer le terme de théâtralité pour décrire globalement un contexte filmique serait d'une certaine manière lui faire violence, puisque c'est en se démarquant de cette notion même que le cinéma a cherché sa spécificité, tout comme la théâtralité a cherché sa spécificité par rapport à la littérature et cherche maintenant à se définir par rapport à la filmicité. La même question s'applique, par exemple, à la musicalité. Celle-ci relève-t-elle de la théâtralité ? Ou s'inscrit-elle dans le champ de la performativité ? Qu'en est-il des espaces symboliques convoqués par les œuvres scéniques dans le domaine du théâtre musical par exemple ? Cette problématique suggère, pour la suite de notre analyse, de **dégager la notion de performativité d'un contexte scénique ou de sa dépendance à la notion de théâtralité**. Pour spécifier davantage le sens attribué à ce terme, et la détacher d'autres connotations possibles, nous parlerons de performativité filmique. Celle-ci se concrétise non seulement par l'agir de l'acteur, mais également par les actes de la caméra, par la configuration spatiale ou encore par l'ensemble des actes qui relèvent du montage filmique. Les traits constitutifs que nous retenons alors pour la dénoter lient la performativité à l'actualisation des qualités expressives qui embraye les effets esthétiques spécifiques à la filmicité.

Par ailleurs, certains traits de films récents montrent qu'une certaine forme de théâtralisation ressurgit dans le film contemporain, qui ouvre de nouvelles perspectives par l'hybridation des diverses formes sémiotiques. Le cinéma n'a plus à défendre sa spécificité, comme c'était le cas au début de son histoire. De nouvelles esthétiques

pointent vers une intrication des modes propres à chacun des deux médiums⁸ par le biais de la performativité. Si l'illusion référentielle et la transparence médiatique domine le cinéma du XX^e siècle⁹ selon les critères du réalisme, les paramètres du film normatif seront également contestés par des œuvres récentes, comme *Dogville* de Lars Von Trier ou *The Tulse Luper Suitcases* de Peter Greenaway. Selon ce dernier, un acteur de cinéma est quelqu'un qui a été entraîné à prétendre qu'il n'est pas regardé¹⁰. L'approche du jeu d'acteur que développe Greenaway dans son film contredit l'école naturaliste/réaliste pour réintroduire dans le jeu filmique nombre de caractères « théâtraux » : projection accrue, distanciation brechtienne, rupture de l'effet d'immersion diégétique par le regard à la caméra. Il s'agit dans tous ces cas d'un écart par rapport au « degré zéro » du jeu filmique normatif où l'influence de la performativité théâtrale se fait sentir dans le jeu d'acteur.

Cet écart de la norme que creuse l'intrusion de signes théâtraux dans un contexte cinématographique pour briser l'illusion référentielle fondera la proposition esthétique de *Dogville*. Ainsi, comme nous l'analyserons de plus près, *Dogville* superpose les effets performatifs en combinant les modes propres de la théâtralité et de la filmicité. Espace noir et vide modulé par des éclairages théâtraux, ce langage théâtral est renégocié par le regard esthétique de la caméra, acte performatif qui le module en y inscrivant la filmicité.

Espace diégétique, performativité, filmicité et théâtralité

Cadre narratif : l'action du film se situe dans une petite ville américaine du Colorado, pendant la grande dépression des années 1930. En tentant d'échapper à des gangsters qui la poursuivent, la fragile Grace, interprétée par Nicole Kidman, se réfugie dans la petite ville isolée de *Dogville* et rencontre Tom Edison, un apprenti écrivain et philosophe aux idées moralisantes et aux intentions nobles. Tom finit par convaincre la petite communauté, d'abord réticente, d'accepter la fugitive en leur sein et de ne pas la

⁸ L'inverse est aussi vrai, des œuvres performatives comme celles de M. Lemieux, en particulier sa mise en scène récente de la *Tempête* de Shakespeare, montrent comment l'image virtuelle peut venir habiter la scène de manière performative.

⁹ Ce ne sera pas le cas dans l'esthétique du film burlesque où se multiplient les exemples de distanciation brechtienne.

¹⁰ « An actor is someone who is trained to pretend that he is not watched » P. Greenaway.

dénoncer. En retour, celle-ci accepte de bon cœur de rendre service aux habitants de *Dogville* par de multiples gestes « superflus » qui manifestent son désir de bien faire. Ce jeu finit par tisser une toile d'idéalité des valeurs humaines et de la bienveillance dans le meilleur des mondes ; Tom révèle ses sentiments amoureux à Grâce qui conquiert en parallèle le cœur de la petite communauté dans une effusion générale de bons sentiments. Mais le passé de Grace ne tardera pas à ressurgir pour venir hanter la scène et faire basculer *Dogville* dans l'abjection en révélant ses travers ; l'infinie relativité de la notion de bonté et son enchevêtrement complexe avec l'idée de moralité entraîne le drame dans une spirale qui se referme peu à peu sur Grâce à mesure que *Dogville* montre ses crocs. Se tisse autour d'elle un piège dont elle ne peut s'échapper ; les habitants finissent par abuser de la vulnérabilité de Grace et la réduisent à l'esclavage afin de répondre à leurs besoins les plus sordides. Le secret de Grace qui hante le film viendra sceller le destin des habitants de Dogville en refermant sur eux la spirale infernale qu'ils ont eux-mêmes enclenchée. Le drame se mute en une fable kafkaïenne aux dimensions a-temporelles et universelles.

Comment s'opère la relation entre l'espace narratif et la proposition esthétique particulière du film de Lars Von Trier ? Dans *Dogville*, l'absence de la gaine situationnelle propre au cinéma marque une rupture de l'illusion référentielle dont la plupart des films sont encore captifs et suggère un trait théâtral. Tourné en studio avec un minimum d'accessoires, l'épuration des décors rehausse l'atmosphère dramatique en renforçant les qualités expressives des éclairages, du son et de la musique et investit l'espace filmique d'une « saveur » théâtrale. Ainsi, l'absence du cadre situationnel que l'on retrouve normalement dans l'univers filmique nous ramène au premier abord à la théâtralité ; nous y lisons instinctivement une marque de théâtralité. Pourquoi ? Nous assistons à un évidement du représentamen, à la création d'un espace virtuel; le film quitte subitement le domaine de la simulation perceptuelle pour générer ainsi un espace d'indécision qui interpelle le spectateur et l'invite à un remplissement. Le procédé virtualise la gaine symbolique, il ouvre l'objet artistique à l'indétermination. Il crée ce que Deleuze appelle un espace quelconque.

Cette condition esthétique qu'instaure l'espace noir et vide de la scène est si commune au théâtre que nous ne la remarquons plus en tant que telle. L'espace noir de la scène, l'absence de décor fait partie des codes de la théâtralité, c'est la condition primaire de la scène. Le théâtre et le cinéma construisent leur espace en sens inverse : l'espace théâtral est un espace qui se construit à partir du vide originnaire ; l'espace filmique relève de la simulation perceptuelle ; c'est un espace toujours-déjà plein. Dans *Dogville*, le fait de réduire volontairement la matière expressive en retirant la gaine situationnelle habituelle au cinéma porte immédiatement l'attention sur cette absence, elle « l'indexicalise » d'une certaine manière en la pointant du doigt, elle vient souligner la présence de l'absence. D'emblée, cette absence déclenche le procès performatif. Par un appel au spectateur à remplir le vide laissé par l'ablation de la gaine situationnelle, la croissance de l'indétermination dans l'espace filmique agit comme un embrayage performatif. La réduction volontaire de la matière expressive virtualise l'espace de la signification. En accroissant l'effet de l'indétermination, l'espace filmique glisse alors du côté de la performativité en tant que priméité peircienne. D'autre part, le retrait de la gaine situationnelle distancie l'univers filmique de *Dogville* de l'illusion référentielle. Le procédé accentue les marques subjectives d'une perspective qui instaure une réalité esthétique singulière. Celle-ci agit sur le spectateur et participe d'un effet esthétique proprement performatif.

Comme nous l'avons rappelé au début de cet article, la comparaison entre la théâtralité et la performativité nous a conduit à proposer un modèle théorique où la notion de théâtralité se rattache aux significations symboliques alors que la performativité se situerait du côté de la virtualisation des qualités, soit la qualité en tant que puissance, en tant que potentiel. Il y aurait donc, selon ce modèle, un processus de croissance de la signification symbolique entre performativité et théâtralité. Nous avons vu comment le modèle de l'image-mouvement procède d'une analyse similaire, en reliant l'image originnaire à l'indétermination (priméité peircienne) qui l'assimile à la performativité et dont découle subséquemment le cadre narratif/symbolique. Par contre, au cinéma, une marque de la théâtralité comme l'évidement du décor signifie non pas davantage de symbolisme/détermination, mais au contraire passage à la performativité. Si nous avons

l'impression que *Dogville* glisse vers la théâtralité, c'est que l'espace théâtral contient toujours de « façon native », davantage d'indétermination que l'espace filmique, qui est un espace plus saturé relevant de la simulation perceptuelle. L'inclinaison théâtrale de *Dogville* est en fait un glissement vers la performativité par le travail conjoint de la mise en espace et de la caméra qui en module les contours. Par exemple, le premier plan du prologue en plongée 90° abolit toute profondeur de champ et nous inscrit d'emblée dans l'image-perception. La caméra glisse lentement vers l'espace épuré de la ville qui saisit le regard dans la qualité originale de l'image alors que s'installe en parallèle le cadre narratif tissé par la voix hors-champ, sorte d'hétérogénéité entre l'image et le son qui situe le spectateur entre les niveaux expressif et narratif. Performativité de la caméra et voix narrative se superposent. Le champ d'indétermination que trace la mise en espace basculera progressivement vers le plan narratif dans l'échange entre Tom et son père. Par le jeu performatif de la caméra, nous sommes passés de l'image-perception à l'image-action où domine alors l'élément narratif plutôt que perceptif. Vu dans un autre contexte que celui de la scène, soit celui de la représentation filmique, l'espace noir et l'absence de décor qu'on lit au prime abord comme marque de la théâtralité devient donc indice de performativité¹¹. La ville absente de ses murs renvoie à la dimension performative de la théâtralité et marque une croissance esthétique par l'indétermination. Par ailleurs, la mobilité de la caméra instaure d'autres modalités de la performativité qui sont essentiellement filmiques.

Que ce soit à la scène ou à l'écran, l'acte performatif connaît deux destins. Dans le premier cas de figure, il se signifie lui-même et se refuse à la détermination symbolique : il demeure alors à l'état qualitatif qui célèbre les qualités perceptives de l'image et se signifie en soi, en laissant ouvert l'espace virtuel de la signification. Dans le second cas de figure, l'action performative se prolonge dans un procès symbolique. Dans le contexte des arts de la scène, la dimension narrative introduit un glissement vers la théâtralisation ; dans le contexte des arts de l'écran, il s'agit du cadre narratif dont le

¹¹ Cet exemple démontre qu'on ne peut envisager le rapport entre théâtralité et performativité comme une dichotomie absolue : les deux termes ne s'opposent pas l'un à l'autre. Cela renforce l'hypothèse de Josette Féral à l'effet que la théâtralité ou la performativité n'existent pas à l'état pur ainsi que la relativité des concepts analysés.

cinéma ne s'abstrait que très rarement. Le cinéma expérimental, ou l'utilisation de l'image-mouvement dans le cadre de performances scéniques et d'installations a rompu le lien étroit qu'entretient l'image-mouvement avec la gaine narrative. Par contre dans la plupart des films narratifs, nous nous situons dans le deuxième cas de figure. *Dogville* ne fait pas exception ; le contexte narratif demeure omniprésent, et encadre les jeux performatifs de l'espace ou de la caméra. Mais l'épuration de l'espace scénographique accroît les qualités picturales de l'image en soi, par la mise en évidence du jeu performatif des acteurs, par exemple, qui se découpe sur un fond détaché de ses références spatio-temporelles. L'image-action se teinte des qualités affectives propres au gros plan, elle oscille dans un mouvement de va-et-vient entre l'indétermination du champ perceptif et son actualisation au sein du cadre narratif : elle se virtualise pour occuper un espace instable que renforce la fébrilité de la caméra. Dans un contexte cinématographique, la performativité agit sous l'égide de la filmicité. Ce qui est proprement cinématographique, c'est l'inscription originale du film dans l'image-perception. Dans *Dogville*, l'espace noir met en évidence le plan expressif que le plan narratif n'abolit pas.

L'agir performatif de l'espace scénographique n'induit pas pour autant une perte de signification, au contraire. En effet, en accroissant le champ de l'indétermination, on stimule l'activité interprétative qui met en branle le processus de création symbolique dans l'espace virtuel entre l'œuvre et le spectateur. Le dépouillement de l'objet artistique, qui active l'effet esthétique, conduit à une croissance sémiotique qui relance la vie de la signification. En effet, un objet totalement déterminé, qui aurait évacué entièrement ses zones vides, pointe vers la fossilisation de la signification dans la convention ; l'épuration de l'objet artistique ouvre le champ de l'indétermination où peut croître la sémiose. De même, l'espace épuré de *Dogville* imprime un mouvement d'hésitation constante entre priméité qualitative que stimule la réduction de la gaine situationnelle et ancrage dans l'espace narratif de la diégèse. Ce qu'opère l'espace noir dans *Dogville*, c'est une mise à l'avant des qualités performatives du film qui agit pour produire les effets esthétiques en stimulant les affects et la fonction d'interprétance. On parlera alors d'une croissance de la signification esthétique par le biais de la performativité.

Performativité de la caméra

Ainsi, avant même d'être investie par la narrativité, la filmicité se lit au sein de ce que Deleuze appelle l'image-perception, où s'inscrit la subjectivité de l'image. Comme nous l'avons vu par l'analyse du prologue, celle-ci se lie de manière irréductible à la médiation de la caméra qui instaure l'une des composantes les plus fondamentales de la performativité filmique. Sous le regard du ciné-œil, le monde ne se révèle pas tel qu'il est, mais tel qu'il se médiatise par la fonction d'interprétance de la caméra¹² qui instaure une réalité esthétique nouvelle. **L'image filmique n'est pas une simple empreinte du monde, mais une perspective sur un monde fictionnel modulée par un regard mécanique.**

Le langage filmique de *Dogville* oscille entre trois perspectives, que l'action performative de la caméra inscrit dans les trois types d'image-mouvements : l'image-perception (plan d'ensemble à 90 ° sur la ville qui marque les différents chapitres de l'œuvre, perspectives en travelling sur la ville et profondeurs de champ qui révèlent les jeux de transparence de l'espace sans murs en multipliant les plans de lecture), l'image-action (plans américains où se tisse le jeu de la diégèse dans la combinaison des antagonismes) et l'image-affection (visages en gros plans qui tracent la signature affective du film et espace quelconque que crée l'épuration du décor).

Les séquences en plongée à 90° qui ponctuent le film *Dogville* concrétisent le concept deleuzien d'image-perception en la situant d'abord dans le plan d'ensemble. Cette image installe la représentation à la manière d'un jeu de table dont les mouvements schématiques des figures humaines géométrisent l'espace filmique en le distanciant de l'illusion référentielle¹³. Cette image-perception découpe le film en chapitres bien définis. L'effet esthétique est saisissant ; il installe le spectateur dans un regard qui le ramène aux dimensions expressives de l'image. Cette image-perception est saisie par l'acte

¹² Selon la sémiotique peircienne, cette fonction d'interprétance de la caméra instaure le passage à la tercité.

¹³ C'est de ce type de plongée à 90 degrés proprement cinématographique que s'inspirera fréquemment Robert Lepage dans ses mises en scène, à partir de *Circulation* (1985) jusqu'à *Edwartung* de Shoenberg, autre exemple de l'hybridation entre les langages cinématographiques et théâtraux. Lepage transpose à la scène un élément fondamental de la performativité filmique.

performatif de la caméra qui fait glisser le regard jusqu'au gros plan d'un appareil radio, pendant que s'installe progressivement la voix narrative qui tisse la dimension symbolique du film. L'attention du spectateur oscille entre les deux niveaux expressif et narratif que convoient l'image et le son.

Ces deux plans de lecture ne s'opposent pas l'un à l'autre, ils agissent plutôt à la manière de stencils qui superposent les couches d'écriture pour révéler parfois les strates primaires sous-jacentes¹⁴. La performativité filmique est inscrite d'abord dans cette vibration des textures lumineuses que module le jeu des acteurs ou dans la plasticité de l'image optique. Selon l'esthétique privilégiée, cette couche originaire sera plus ou moins apparente, elle transparaîtra à travers les couches symboliques que forme la gaine fictionnelle ou narrative du film. Par exemple, les qualités plastiques de l'image prendront une intensité particulière pour trancher avec le niveau narratif dans la séquence où Grace tente de s'échapper des griffes de Dogville et se cache dans le chargement de pommes que transporte le camion de Ben. Une sorte d'échappée par l'image hors de la gangue carcérale de la ville, dans un hors-espace dont la beauté expressive ironise l'acte de viol qui s'y perpète. La filmicité oscille entre ces deux dimensions : la première, narrative et fictionnelle, la tire du côté de la symbolisation ; la seconde, grouillante dans les interstices de la pellicule, la ramène dans les espaces optiques de la plasticité où s'inscrivent l'image-perception et l'image-affection.

Comme ces exemples le démontrent, si la performativité au cinéma se matérialise à travers le jeu des acteurs, sa modalité la plus fondamentale opère par le jeu de la caméra qui constitue une fonction d'interprétance irréductible par laquelle se tisse la dimension expressive. Comme je l'ai souligné plus tôt, son efficacité esthétique se mesure à l'aune de son effet sur le spectateur. L'objet n'apparaît pas **tel qu'il est dans le monde, mais tel que la caméra l'interprète pour le restituer au sein d'une perspective singulière. Saisie dans le mouvement, profondeur de champ, angle de vue** : tous ces éléments contribuent à

¹⁴ De même, dans la sémiotique peircienne, il ne s'agit pas de choisir entre les qualités expressives indéterminées, domaine de la priméité, l'actualisation dans la secondéité et la symbolisation dans la tercéité. Les phénomènes sont issus de leur intrication qui imprime une certaine tonalité sans cesse fluctuante entre les trois dimensions.

la performativité cinématographique de manière irréductible. Dans *Dogville*, la caméra à l'épaule qui se substitue à l'alternance des plans par montage inquiète la représentation d'une manière quasi-physique pour exemplifier de manière remarquable la performativité filmique ; elle installe l'incertitude en ramenant à l'avant-plan la présence de la caméra et son efficace. Elle agit sur le spectateur pour contribuer à le déstabiliser. La mobilité inquiète de la caméra amplifie donc l'effet d'indétermination initial de l'espace épuré en le transformant dans un pur registre cinématographique. Lars Von Trier aura également recours à ce procédé stylistique devenu une véritable signature esthétique dans *Breaking Waves* et dans *Dancers in the dark*.

Au cinéma, l'indice de la performativité, ou la création de l'espace virtuel, soit du champ d'indétermination se réalise par de tout autres moyens qu'à la scène : le mouvement de va-et-vient constant entre le champ, espace actuel du visionnement, et le hors-champ virtualise l'espace filmique. C'est pourquoi les appels au hors-champ constituent l'un des plus puissants moteurs de l'esthétisation cinématographique : création de l'indétermination, virtualisation des significations, ou performativité par la création de l'effet esthétique. Dans *Dogville*, le cadrage qui se resserre pour chuter vers le gros plan et l'action de la caméra qui, toujours mobile, transforme son balayage incessant du champ/hors-champ en plan-séquence, contribue à la création de cet espace virtuel et à la mise en évidence de la plasticité filmique. L'image ne se repose jamais ; elle enveloppe la représentation dans un halo d'incertitude qui devient qualité propre, bien au-delà d'une lecture strictement narrative.

Au cinéma, le jeu du champ/hors-champ peut aussi glisser dans le régime conventionnel et se banaliser, ce qui indique le début de la fossilisation de son pouvoir expressif. Par exemple, l'alternance normative entre le champ et le contre-champs pour la mise en scène d'un dialogue est devenue l'un des procédés les plus communs du montage filmique. La caméra à l'épaule de Lars Von Trier agit directement sur le spectateur en rendant l'image fébrile ; elle est aussi performative dans la mesure où elle instaure une rupture de la convention, qui tire l'image filmique vers sa qualité expressive et ramène la présence du cadrage dans le champ d'attention du spectateur, elle l'indexicalise. Ce

procédé contribue à briser l'immersion diégétique en mettant de l'avant l'action performative de la caméra, qui devient ainsi acte de langage perceptible. Le médium ne cherche plus à s'effacer dans la transparence devant l'objet représenté mais révèle au contraire les signes de sa présence pour libérer la représentation de l'illusion référentielle. La performativité de la caméra concrétise l'oscillation entre transparence et opacité du signe¹⁵.

Performativité de l'acteur : l'image-affection

Dans *Dogville*, plutôt que ce soit le champ de la représentation mimétique qui conditionne l'action diégétique, celle-ci émane au contraire de l'espace virtuel d'abord comme une qualité plastique qui met à l'avant-plan l'action performative des acteurs. L'épuration de l'image qui découpe les personnages sur fond vide attire l'œil de façon magnétique vers la prestation de l'acteur, qui remplit entièrement le champ visuel. Cette performativité omniprésente de l'acteur renvoie à une situation théâtrale ; on serait tenté d'y percevoir les travers du « théâtre filmé » ; mais il n'en est rien car la prestation performative de l'acteur se module par un autre dispositif performatif, celui-là spécifiquement filmique, qui la subsume toute entière en façonnant la puissance expressive de la corporalité cinématographique : soit la performativité de la caméra qui s'installe dès le début de l'oeuvre. L'apparence de théâtralité ne doit pas cacher la profonde filmicité de *Dogville*, qui oscille entre deux langages. D'une part : espace théâtral que souligne l'absence de décors, les maisons sans murs dont les empreintes se tracent à la craie sur le sol comme une plantation scénique, les fonds épurés sur lesquels se détachent les personnages, les éclairages traités de manière scénique. D'autre part : image filmique modulée par le mouvement incessant de la caméra, toujours fébrile, qui inquiète la représentation, brise par moments l'illusion référentielle, module l'espace scénographique en dévoilant les profondeurs de champs dans un jeu de transparence ou en saisissant l'acteur dans l'espace abstrait du gros plan. Celui-ci, en créant un univers expressif à partir de la mobilité fine d'un visage, signe la lecture affective de tout le film : c'est l'image-affection. « L'image-affection, c'est le gros plan, et le gros plan, c'est le

¹⁵ Au sujet des notions de transparence et d'opacité, voir Recanati (1979).

visage...Eisenstein suggérait que le gros plan n'était pas seulement un type d'image parmi les autres, mais donnait une lecture affective de tout le film » (Deleuze, 1983 : 125).

Historiquement, les marques de la théâtralité dans le champ filmique se révélaient, par exemple, dans le jeu des acteurs, volontairement grossi comme au théâtre ; dès le début du cinéma, l'œil de la caméra a tôt fait de révéler la spécificité proprement filmique du jeu d'acteur devant la caméra. En effet, la sensibilité de cette dernière opère en soi l'effet de grossissement, qui implique en général de la part de l'acteur filmique la réduction expressive du jeu. La performativité filmique réside surtout dans l'action de la caméra, en particulier par le gros plan qui révèle la vie expressive au sein des mouvements les plus ténus : la sueur qui marque l'angoisse, le battement d'une veine dans un cou, l'oscillation des traits du visage. Les indices qui trahissent les affects de l'acteur, par exemple les réactions physiques seraient à porter du côté d'actes performatifs, qui échappent à l'acteur, ou que son corps secrète malgré lui, à travers les mouvements expressifs ténus que saisit l'œil de la caméra. L'espace filmique connaîtrait lui aussi ses échappées performatives, ses ruptures du champ symbolique qu'expriment tout particulièrement l'image-affection.

Dans les gros plans du visage,¹⁶ l'image-mouvement ne se définit plus comme un mouvement de translation mais comme un mouvement d'expression. L'image-affection « marque un minimum de mouvement pour un maximum d'unité réfléchissante et réfléchi sur le visage ; et ce qu'on appelle *désir*, inséparable de petites sollicitations ou d'impulsions qui composent une série intensive exprimée par le visage » (Deleuze, 1983 : 127). Ce que nous regardons nous dévisage à son tour et réfléchit comme sur un miroir les mouvements intensifs des affects qui oscillent entre puissance et qualité. Le jeu des affects se transmet à son tour au regard de l'interprète qui l'assimile dans l'espace virtuel de ses propres mémoires pour produire, dans le lacs irréductible entre l'œuvre et l'interprète, l'expérience esthétique. Autre espace virtuel qu'habite la performativité,

¹⁶ Selon Bergman que cite Deleuze, « notre travail commence avec le visage humain (...). La possibilité de s'approcher du visage humain est l'originalité première et la qualité distinctive du cinéma. » (Bergman, dans Cahiers du cinéma, octobre 1959, cité dans Deleuze (1983 : 141).

devenue image-cristal liée au jeu des puissances et des qualités affectives : irréductible lieu où s'intrique l'expressivité de l'acteur et le regard du ciné-œil. Par exemple, la séquence où Grace démasque la cécité de Jack MacKay en ouvrant les rideaux de sa demeure joue sur la puissance affective de l'image. Le jeu des visages, poursuivis par la caméra, se livre dans toute l'intensité d'un cadrage fébrile. De même, dans plusieurs séquences qui ponctuent le film, les échanges entre Grace et Tom resserrent le cadrage autour du gros plan-visage pour en révéler toute la puissance expressive qui magnétise l'image. Dans ces séquences, l'esthétique du film met en relief l'image-affection de manière tout à fait singulière : la fébrilité de la caméra inquiète le gros plan en combinant le mouvement de translation avec le mouvement expressif du visage par des plans-séquences qui ne se reposent jamais. Si l'espace virtuel créé par l'absence de décor augmente la potentialisation des actes qui pourraient s'y dérouler, le resserrement de la caméra sur le gros plan poursuit la virtualisation de l'espace en abstrayant l'image-affection de toute coordonnée spatio-temporelle. C'est dans un univers-visage aux mouvements infimes que se tisse la trame de l'action diégétique devenue une épure.

L'image s'arrache à tout cadre référentiel pour mettre à nu l'expressivité; que ce soit dans la virtualisation de la ville ou dans celle du plan-visage, l'espace est doublement aboli pour ne laisser que la qualité expressive en puissance, livrée à elle-même. *Dogville* oscille en permanence entre ces deux pôles de l'espace virtuel abstrait du cadre référentiel. Priméité peircienne qui ouvre le champ des possibles, l'épuration de l'image-affection instaure une double performativité de l'espace modulée à celle du ciné-œil qui démultiplie la puissance expressive de l'acteur. Dans l'espace virtuel qu'instaure *Dogville*, l'image se déterritorialise. Le film combine la force expressive des deux incarnations de l'image-affection que relève Deleuze : soit le gros plan et la création d'un espace quelconque.

Performativité de l'espace filmique et cadre symbolique

En se greffant à un récit qui l'attache à un contexte, l'image-affect effectue un passage à l'image-action ; elle accède à la secondéité peircienne qui la lie à un état de

choses, l'actualise dans la diégèse. Puis passage à la dimension symbolique qui ancre la narration dans un milieu social : c'est dans les jeux de transparence d'une ville absente de ses murs que vient s'inscrire le cadre symbolique du récit. En multipliant ces plans qui agissent en profondeur de champ, la virtualisation de l'espace filmique brise la linéarité syntagmatique de la lecture diégétique. En extrayant la dimension narrative du cadre situationnel que tisse le décor dans la plupart des films, la perspective se déplace du récit anecdotique vers une lecture interprétante qui se ramifie pour dévoiler d'autres couches symboliques. La signification se tisse non seulement de manière horizontale, par l'étalement dans le temps de l'action filmique que convoie le fil linéaire de la diégèse, mais également sur le plan de la profondeur par une prolifération des couches de lecture qui se situent au croisement de l'imaginaire symbolique. *Dogville* est habité d'au moins deux présences spectrales qui agissent en permanence dans les sous-basements symboliques qui travaillent l'œuvre : d'une part l'entité sociale, d'autre part la présence invisible et silencieuse du passé de Grace.

L'absence des murs dévoile en permanence la présence discrète des habitants de Dogville, dans leurs actes quotidiens : l'espace dénudé agit de manière performative comme un effet grossissant de loupe et métaphorise la communauté sociale, présence virtuelle agissante. Elle devient une entité spectrale qui hante l'espace filmique. La présence souterraine de cette entité sociale agit dans l'arrière-plan de manière discrète pour teinter l'action principale se déroulant en avant-plan. Cette puissance instaure une lecture non seulement linéaire, mais également dans le plan de la profondeur de champ. Par exemple, dans la scène troublante où Chuck viole Grace pour la première fois, se manifeste en arrière-plan cette présence insidieuse des habitants de Dogville qui vaquent à leur occupation dans l'ignorance de l'acte abject. L'entité sociale enserre progressivement Grace dans son piège à travers la transparence des murs absents. Ce jeu qui se tisse dans la profondeur des plans filmiques déplace l'univers diégétique de la simple représentation anecdotique qui relate les travers d'une petite communauté américaine sur le plan d'une fable philosophique aux dimensions universelles. Une église aux frontières virtuelles qui abrite une quinzaine de personnes se transforme en tribunal de justice et suffit à symboliser une société tout entière. Parfois, cette présence

spectrale augmente et enferme Gloria en refermant ses crocs sur elle ; parfois, elle se retire en arrière-plan ; mais elle ne disparaît jamais tout à fait. L'attention se divise entre ces deux plans de lecture, qui s'intriquent l'un dans l'autre sur le plan de la profondeur : d'une part, action diégétique qui se déroule dans la linéarité ; d'autre part, création de plans symboliques en parallèle, venus hanter la représentation. Elle expose une présence virtuelle de significations qui enveloppent les personnages dans une atmosphère insidieuse où l'espace filmique agit sur le plan symbolique.

Autre présence spectrale qui hante le plan de la représentation symbolique comme une atmosphère chargée d'un lourd secret, le déroulement en apparence chronologique et linéaire de la diégèse se brise par l'image virtuelle du passé de Grace. Si la protagoniste demeure muette sur les causes de sa fuite, ce silence renvoie à une nappe spectrale de passé qui est non-présente, mais qui marque d'autant plus fortement la présence de cette absence : le secret de Grace, caché dans un coin obscur du passé que ne révèle directement aucune caméra ni aucune parole, conditionne son agir et la lente transformation de *Dogville* dans cet animal collectif empreint de bons sentiments qui enferme Grace entre ses crocs pour la réduire à l'esclavage. Mouvement de bascule entre présence actuelle et virtuelle : il s'agit de l'image-cristal de Deleuze (1985), qui lie inextricablement l'image virtuelle et actuelle dans l'espace de la signification. En se fondant sur l'analyse du temps de Bergson dans *Matière et mémoire*, Deleuze conceptualise l'oscillation entre image virtuelle et actuelle sous la figure de l'image-cristal. Dans cette dernière, passé, présent et devenir coexistent dans un même lieu temporel. L'espace virtuel médiatise le passage de l'espace physique à l'espace mental, tout comme l'image du temps qui se libère du flux linéaire de l'image-mouvement pour créer des diagonales reliant pointes du présent et nappes du passé¹⁷. Cette couche virtuelle de temps qui renvoie au passé secret de Grace, agit en permanence pour travailler la représentation de l'intérieur. C'est elle qui détermine les transformations de *Dogville* et oriente la descente spiraliq ue où les valeurs morales s'inversent dans un jeu inéluctable. Elle découpe les scènes et marque les temps principaux de l'image-action. La

¹⁷ J'emprunte l'expression « pointes du présent et nappes du passé » à Deleuze (1985).

diégèse bascule par le surgissement de la nappe de passé qui vient rattraper Grace à chaque tournant dans l'espace intemporel de la ville-piège.

Les deux dispositifs performatifs principaux, soit l'espace filmique évidé et le jeu fébrile de la caméra, modulent les deux entités spectrales de la présence sociale et du passé secret de Grace. Ces figures symboliques s'enroulent dans la spirale de l'abjection qui fait basculer les valeurs morales en les arrachant à leurs deux pôles : la figure emblématique de la moralité que représente Tom trahit Grace en la livrant à son secret, les gangsters sans visage. Masque dévoilé : son père, figure emblématique de l'immoralité qu'elle fuit en s'enfonçant dans le piège des bons sentiments, l'arrachera malgré elle des griffes de *Dogville*. Grace n'échappe pas à ce jeu d'inversion des valeurs qui fait du film de Lars Von Trier une fable universelle sur la relativité de la moralité. Lorsque la nappe du passé rejoint enfin le présent, elle scelle le destin de la ville : il ne restera plus que l'image virtuelle du chien, tracée à la craie sur le sol, qui s'actualise pour narguer l'entité sociale en proie à la destruction.

Références bibliographiques

Baudrillard, J. (1981). *Simulacres et simulation*. Paris, Éditions Galilée.

Bergson, H (1938, 1985). *La pensée et le mouvant*. Paris, PUF.

Bergson, H (1939, 1982). *Matière et mémoire*. Paris, PUF.

Deleuze, G (1983). *L'image-mouvement*. Paris, Éditions de Minuit.

Deleuze, G (1985). *L'image-temps*. Paris, Éditions de Minuit.

Hansen, M. (2004). *New Philosophy for New Media*. Cambridge, Mass, MIT Press.

Lévy, P. (1995). *Qu'est-ce que le virtuel ?* Paris, Éditions La Découverte.

Metz, C. (1968 et 1972). *Essais sur la signification au cinéma*. Paris : Klincksieck.

Pierce, C.S, rassemblés, traduits et commentés par G. Dalledale (1978). *Écrits sur le signe*. Paris, Seuil.

Recanati, F (1979). *La transparence et l'énonciation. Pour introduire à la pragmatique*. Paris, Seuil.

Ryan M-L. (2001). *Narrative as virtual reality*. Baltimore and London: The John Hopkins University Press.

Schaeffer, J-M. (1999). *Pourquoi la fiction?* Paris, Seuil.