

Du théâtre au cinéma

Une transition numérique

From Theater to Cinema

A Digital Transition

Hermann Guy Roméo ABE

Auteur correspondant, Institut National Supérieur des Arts et de l'Action Culturelle (INSAAC), Abidjan (Côte d'Ivoire), hermannabe225@gmail.com

Date de soumission : 26.09.2023 – Date d'acceptation : 01.12.2023 – Date de publication : 01.02.2024

Résumé — Le terme anglais *Director* désigne, dans le dictionnaire Anglais-Français de Larousse, à la fois le metteur en scène au théâtre et le réalisateur au cinéma. Ces personnes, responsables de la finalité de ces productions artistiques, assument la même fonction : celle de la coordination. Mais, le cinéma diffère du théâtre par l'usage de la caméra et du montage effectué durant la post-production, révélant l'esthétique du réalisateur. Avec l'évolution de la technologie notamment de l'informatique, le monde du spectacle vivant s'inscrit dans un mouvement interdisciplinaire. Ainsi, l'impact de la technologie digitale sur le spectacle théâtral crée son apparentement au cinéma. Cette convergence du théâtre au cinéma se manifeste à travers un théâtre immersif qui utilise une scénographie digitale, faisant intervenir, sur scène, des technologies numériques, matérialisées par les images en trois dimensions (3D) et par le mapping vidéo. Aussi, pour des raisons de promotion et de diffusion, le théâtre filmé devient-il une production audiovisuelle dont le montage virtuel impacte le contenu. Mieux, à la faveur d'une consommation accrue de l'Internet, le théâtre et le cinéma connaissent les mêmes voies de consommation.

Mots-clés : théâtre, cinéma, scénographie, audiovisuelle, numérique.

Abstract — The English term *Director* designates, in the English-French dictionary of Larousse, both the director in the theater and the director in the cinema. These people, responsible for the purpose of these artistic productions, assume the same function: that of coordination. But, the cinema differs from the theater by the use of the camera and the editing carried out during post-production, revealing the aesthetics of the director. With the evolution of technology, particularly computer science, the world of performing arts is part of a movement to abolish disciplinary barriers. Thus, the impact of digital technology on the theatrical spectacle creates its connection to the cinema. This convergence of theater and cinema is manifested through an immersive theater that uses digital scenography, involving digital technologies on stage, materialized by three-dimensional (3D) images and video mapping. Also, for reasons of promotion and dissemination, filmed theater becomes an audiovisual production whose virtual editing impacts the content. Finally, thanks to increased Internet consumption, theater and cinema are experiencing the same ways of consumption.

Keywords: Theatre, Cinema, Scenography, Audiovisual, Digital.

Introduction

Les écrivains, notamment les poètes, abordent par moment la question de l'absence de l'être aimé, dans leurs productions. La représentation mentale de cette absence est mise en lien avec le désir de combler ce manque. Du coup, la construction d'une image matérielle est pensée comme une manière de prolonger cette capacité de l'esprit à représenter l'objet absent. Cette représentation donnerait consistance à l'image mentale. Ces images psychique et matérielle seraient les deux faces du même désir : celui de représenter la réalité vécue. Mission que le théâtre tente d'atteindre en étant plus proche de la réalité. Ainsi,

« dans la seconde moitié du XVIII^e siècle, le principe de l'illusion de réalité commençait à s'imposer comme but de la représentation théâtrale. La mimésis cherchait une ressemblance identitaire entre le réel et le visible » (Surgers, 2009, p. 193).

Dès l'admission de l'illusion de la réalité dans le théâtre, la remarque des détails dans les didascalies devient manifeste. Les metteurs en scène améliorent la scénographie de leurs spectacles. La scène connaît une augmentation des proportions avec des rideaux créant une frontière entre la salle et le public. Cette séparation s'amplifie par l'introduction de la lumière dans la moitié du XIX^e siècle, permettant de plonger les spectateurs dans l'obscurité pendant le spectacle. Quant au décor, il tend de plus en plus vers le réel car le réalisme, cette nouvelle esthétique, se priorise dans les productions artistiques. Pendant ce temps, les avancées technologiques notamment du système informatique caractérisent l'époque moderne.

Aujourd'hui, il est d'ordinaire de voir un adolescent s'endormir avec une tablette à la main. De même, les adultes ne voyagent pas sans leur ordinateur ou leur smartphone. Ce développement technologique pénètre le milieu artistique, notamment lors des représentations spectaculaires. Et lors d'une prestation artistique, quand un personnage revit un événement passé dans sa conscience, le sujet ne représente que ses effets. Pour matérialiser ses pensées, un médium s'impose. L'intervention de la technologique numérique s'avère indispensable à cet effet. Cette prolifération des écrans au quotidien s'est introduite dans les productions artistiques, notamment dans le théâtre. Les metteurs en scènes font usages de ces technologies digitales pour projeter des images lors des représentations dans l'optique de montrer des faits difficilement reproductifs. Ainsi, cette incorporation de l'image au théâtre justifie notre sujet : **du théâtre au cinéma : une transition numérique**. L'évolution du numérique a brisé les barrières entre ces deux arts faisant du spectacle théâtral, une création qui s'apparente au cinéma. ❶ *Comment les représentations théâtrales s'apparentent-elles au cinéma ?* ❷ *Qu'est-ce qu'un théâtre immersif ?* ❸ *Comment le théâtre filmé se confond-t-il à un produit audiovisuel ?* Pour répondre à ces questions, plusieurs méthodes sont convoquées. La sémiologie permettra de montrer le rôle de la scénographie digitale dans cette transformation de spectacle théâtral en une projection de film créant ainsi une nouvelle esthétique : le théâtre immersif. Une analyse descriptive du processus de production audiovisuelle révélera l'assimilation du théâtre filmé à une œuvre cinématographique. Enfin, une observation des comportements des internautes, à travers l'usage de leur smartphone, détermine une même mode de consommation des produits théâtraux et cinématographiques.

1. Le théâtre immersif

Le terme *théâtre immersif* regroupe les notions de théâtre et d'immersion. Pour mieux le cerner, une définition de ces phonèmes s'impose. Pour Agnès Pierron, le théâtre est un vocable

« emprunté au mot latin *theatrum*, lui-même venu du grec *theatron*, le mot français désigne aussi bien le bâtiment que le genre artistique pratiqué à l'intérieur de celui-ci. Le XXe siècle a vu l'éclatement de ces deux instances : l'art classique du théâtre est influencé par d'autres pratiques artistiques (cirque, magie, marionnettes, music-hall et aussi vidéo, cinéma, photographie) et il ne se fait pas, systématiquement, dans le bâtiment approprié ; de plus en plus, le théâtre souhaite sortir de sa boîte et se donner "hors les murs" » (2002, p. 537).

Probablement, cette volonté des metteurs en scène de rompre avec la scène du temps classique les guidera à associer l'art dramatique à d'autres techniques notamment l'immersion. En effet,

« l'immersion est l'acte d'être complètement plongé dans un milieu. Comme dans l'eau, on se sent complètement entouré, enveloppé, touché, accueilli. Immerger signifie se concentrer, focaliser, méditer, c'est une fusion de l'être et l'environnement. Le spectateur devient partie prenante, parfois acteur, parfois provocateur » (Vono, 2020, p. 8).

Ainsi, l'expérience immersive engendre un détachement de la réalité, plongeant soit l'acteur ou le spectateur dans une illusion de la réalité en vue de créer une certaine émotion. De plus, l'immersion s'appréhende sous plusieurs formes, notamment les formules interactive, décorative et sonore.

Premièrement, l'immersion interactive se définit comme

« un ensemble des influences réciproques entre l'Homme et la machine par l'intermédiaire d'interfaces sensorielles, d'interfaces motrices et de techniques d'interaction. Les interfaces sensorielles permettent à l'utilisateur de recevoir les informations provenant de l'environnement virtuel. Ces informations passent par les canaux sensoriels (visuel, auditif, kinesthésique, olfactif...) » (Bozec, 2017, p. 42).

Deuxièmement, pour Philippe Bonfils, l'immersion dans l'environnement regroupe plusieurs familles.

« Une première famille de ces environnements regroupe les mondes dits virtuels. L'utilisateur y est généralement représenté dans des décors virtuels en ligne sous la forme d'avatar. [...]. Une deuxième famille d'environnements numériques utilise des techniques de réalité virtuelle qui enrichissent l'expérience sensorielle et visuelle des utilisateurs [...]. La troisième famille d'environnements numériques joue sur les expériences sensorielles des utilisateurs à partir de techniques de réalité augmentée » (Bonfils, 2015, pp. 263-264).

Troisièmement, Léa Chardon affirme que l'immersion sonore

« c'est le genre d'immersion où un décor n'est pas obligatoirement utile. Avec un casque de qualité et les yeux fermés, il est aisé de s'imaginer dans la nature avec des

bruits d'oiseaux, de vent, des bruissements de feuillages. Une certaine ambiance peut également aider à se mettre encore plus dans le contexte » (2020, p. 8).

Alors, le théâtre immersif peut être la capacité de transporter le spectateur dans un monde illusoire. Il se caractérise par une scène spatiale et tridimensionnelle qui entend rompre avec la scène bidimensionnelle (deux dimensions), la scène-tableau, en se situant dans la recherche d'une dynamique en empruntant d'autres voies. Pour Marcel Freydefont, « *le théâtre immersif dessine un trait d'union entre utopie et espace, utopie et communauté, utopie et représentation* » (2011, p. 2). L'utopie, avant de faire référence à un monde imaginaire à une société fictive, est d'abord un espace, un lieu pouvant réunir à la fois l'imaginaire, et la réalité. Le théâtre immersif est une scène de l'espace, une scène de l'utopie qui répond à un enjeu.

Les enjeux du théâtre immersif sont la constitution d'un espace imaginaire, un lieu utopique dans les représentations théâtrales. L'utopie ne signifie pas absence de lieu mais un espace qui n'existe pas encore et qui pourrait être réel car,

« la scénographie a pour objet de composer l'espace de la représentation, de concevoir cette scène qui n'existe pas et qui va permettre l'accès à l'œuvre dans sa structure profonde » (Allio, 1963).

Cette ambition du scénographe suscite des réflexions nouvelles sur l'architecture théâtrale afin de créer des conditions nécessaires à un espace scénique moderne qui permettra à l'art dramatique d'être un instrument au service de la société. Ces nouvelles conditions de représentations scéniques impliquent une rupture avec les conventions habituelles pour tendre vers le réalisme qui suggère des effets de persuasion. Cette vraisemblance offre le désir de nouvelles formes d'écriture, de productions artistiques en privilégiant la sensation à la signification, à la fluidité à la fixité. L'autre aspect du théâtre immersif est de plonger le spectateur au cœur de l'action. En effet, ce type de théâtre met en exergue le facteur relationnel. Il se crée une interaction entre le spectateur et la scène. Le spectateur a l'impression de vivre une expérience à la fois singulière, donc personnelle qui l'entraîne à être sujet, à prendre part à l'action et à la vivre. Le spectateur baigne dans un monde à la fois utopique et réel. Cette impression est possible grâce aux scénographies nouvelles dites immersives.

L'objectif de rompre avec une scénographie frontale au regard de la forme de la salle implique de nouveaux rapports entre la scène et la salle. La volonté de créer un espace surdimensionné, de passer à un espace à la fois physique et imaginaire, a engendré le recours à la technologie et aux nouveaux médias pour représenter un lieu illimité. La quête de l'immersion du spectateur a nécessité l'usage du cinéma 3D et de toute la panoplie des matérielles numériques pour s'approcher de la réalité grâce à un monde virtuel. Cette scénographie immersive qui est digitale et interactive permet de transformer toutes ces scènes et de les multiplier, permettant d'enrichir le contenu des actions.

Marcel Freydefont distingue plusieurs familles dans le théâtre immersif : les pavillons, la CAVE, les IGLOO puis la scène augmentée et la scène numérique tentent de répondre à notre problématique.

La première famille de théâtre immersif comprend des dispositifs spatiaux immersifs destinés à des expositions théâtralisées dans des espaces cubiques. Ainsi, les pavillons sont des architectures manifestement temporaires, inscrites dans une perspective d'exposition.

Le but recherché est l'immersion du spectateur dans un flux d'images et de sons plus ou moins à 360°. Le *Théâtre immersif* de Bruno Badiche installé dans le Pavillon français, lors de l'Exposition universelle d'Aichi en 2005, en est un exemple typique¹. Les installations consistent,

« en un demi-cube de 18 m de côté sur 9 m de hauteur. Douze vidéoprojecteurs synchronisent une diffusion d'images sur les cinq faces de cet espace, réfléchis par un sol en miroir, reconstituant par effet d'optique la symétrie parfaite d'un cube. Quinze sources sonores diffusent une musique spatialisée. Aussi ce demi-cube forme-t-il une sphère grâce à ces projections visuelles et sonores, enveloppant le public » (Freydefont, 2010, p. 10).

Un autre dispositif du théâtre immersif est la *CAVE*. Originellement, ce terme anglo-saxon désigne la grotte, la caverne. Il a servi à construire un acronyme dans le monde scientifique pour signifier *Cave Automatic Virtual Environment* (CAVE)². CAVE un espace de réalité virtuelle ; essentiellement une pièce vide en forme de cube dans laquelle chacune des surfaces – les murs, le sol et le plafond – peut être utilisée comme écran de projection pour créer un environnement virtuel hautement immersif. Les utilisateurs de 3D CAVE portent généralement des lunettes stéréoscopiques et interagissent avec des stimuli visuels via des baguettes, des gants, des joysticks³ ou d'autres périphériques d'entrée.

L'*IGLOO* acronyme pour *Immersive Global, Local, and Objective Opportunity* (*opportunité de créer une immersion objective, locale et globale*) se réclame également comme un « *environnement immersif* » et interactif. Il s'agit d'une demi-sphère construite à partir de haut-parleurs hétéroclites. À l'intérieur de cet IGLOO, des micros sont prévus pour le visiteur afin qu'il s'exprime et s'entende s'exprimer à travers une transformation de sa voix.

Les trois exemples qui suivent : *kiosques*, *bulles*, *igloos*, sont manifestes sur le type de lien qui veut être créé entre les auteurs, les artistes, leurs projets et les spectateurs dans des dispositifs sphériques ou demi-sphériques. Leur objectif essentiel repose sur l'interactivité proposée au spectateur. L'immersion suscite la participation. Un autre aspect du théâtre immersif est la scène augmentée et la scène numérique. Une approche définitionnelle permettra de cerner ces deux réalités.

La scène augmentée s'appréhende comme,

¹ Ce Théâtre immersif reprend un premier dispositif de ce genre ouvert en 2004 dans un Parc d'aventures scientifiques, le Pass, installé depuis 2000 à Frameries sur la friche charbonnière du Crachet désaffectée en 1960, dans le sud Hainaut en Belgique. Bruno Badiche et sa société de production Malice images sont les auteurs de ce dispositif. Directeur général du Pass, Jean-Marc Providence a été le directeur de projet pour les contenus du pavillon français à Aichi. Badiche et Providence se sont connus à la Cité des Sciences de la Villette où ils ont travaillé ensemble.

² Source : <https://steantycip.com/vr-cave/>, consulté le 10 novembre 2022

³ Manette utilisée dans certains jeux vidéo pour commander le déplacement d'un spot sur l'écran. Source : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/joystick/45061>, consulté 12 novembre 2022

« Un plateau que l'on a interfacé avec différents objets numériques qui transforment la nature de l'espace scénique conventionnel. Dans les scènes augmentées, l'acteur, plus rarement un membre du public, manipule l'interface » (Bardiot, 2019, p. 4).

Il existe une multitude de scènes augmentées mais trois exemples peuvent spécifier cette réalité scénique.

D'abord, Pierre Levy compare la scène augmentée à la réalité virtuelle :

« En matière d'interface, deux voies de recherche et de développement sont menées parallèlement. L'une d'elles vise l'immersion par les cinq sens dans des mondes virtuels de plus en plus réalistes. La "Réalité Virtuelle" (RV) est particulièrement utilisée dans les domaines militaire, industriel, médical et urbanistique. Dans cette approche des interfaces, l'humain est invité à passer de l'autre côté de l'écran et à interagir sur un mode sensorimoteur avec des modèles numériques. Dans une autre direction de recherche, appelée la "Réalité Augmentée" (RA), notre environnement physique naturel est truffé de capteurs, de caméras, de vidéoprojecteurs, de modules intelligents, communicants et interconnectés à notre service » (Freydefont, 2010, p. 25).

Ensuite, Clarisse Bardiot distingue

« trois types de scènes spécifiques aux théâtres virtuels : la scène actualisable (espace scénique numérique dont l'interface est l'écran informatique), la scène augmentée (superposition d'un espace virtuel à un espace réel ; une scène augmentée est un plateau que l'on a interfacé avec différents objets numériques qui transforment la nature de l'espace scénique) et la télés scène (résultante de plusieurs scènes reliées entre elles par des dispositifs de présence à distance). Ces trois scènes ont pour point commun la création d'une scénographie moirée : l'espace est lié au spectateur et change en fonction de sa position tout en étant animé de son propre flux. Ils sont indissociables l'un de l'autre, et pourtant, dotés d'une autonomie spécifique » (Freydefont, 2010, p. 26).

Enfin, Valérie Morignat identifie

« Les arts *interactifs* (interactive arts), le cinéma post-numérique (Post-Digital Cinema) et la *scène augmentée* (Augmented Theater). Elle donne pour exemple de scénographie augmentée la mise en scène *d'Orgia* de Pasolini par Jean-Lambert Wild (2001) qui recourt à des projections d'hologrammes qui se superposent aux acteurs dans une scénographie frontale. La forme et la fréquence d'apparition de ces hologrammes dépendent des états physiologiques des acteurs, états révélés par leur rythme cardiaque, l'amplitude respiratoire, la conductivité de la peau, la variation de température. Ainsi, de façon convaincante, voit-on se matérialiser l'haleine de l'un qui s'en va toucher l'autre » (Freydefont, 2010, p. 26).

Au-delà de ces scènes augmentées, il existe *la scène numérique*.

La scène numérique présente

« un espace transformable, un espace scénique intégré, où les œuvres sont assemblées et mises en situation. Un système de gradins amovibles donne la possibilité d'improviser des diffusions et d'expérimenter certaines situations face à un public (80 personnes) en variant les diagrammes dramatiques. Le volume global est 20 m x 16 m x 12 m. Sa malléabilité permet de s'adapter très rapidement à

différentes configurations d'utilisation. L'espace dispose d'un équipement scénotechnique "classique" complet comme les appareillages traditionnels, lumière, son, et gril technique. Le plateau scénique propose un parc d'appareillages audio et vidéo permettant en temps réel la captation, l'encodage, le montage, les effets spéciaux et bien sûr la diffusion » (Freydefont, 2010, p. 27).

Une autre caractéristique du théâtre immersif est le *vidéo mapping*.

Le mapping vidéo peut se définir comme

« une technologie multimédia qui, à l'aide de projecteurs et de logiciels spécialisés, permet la projection d'images animées sur différents types de surfaces. Souvent irrégulières, ces surfaces peuvent correspondre à divers objets : des compositions de différents volumes, des structures en reliefs ou des bâtiments. Le mapping vidéo est souvent déployé sur des monuments historiques ou employé lors de spectacles nocturnes durant lesquels des vidéo-jockeys (VJ) jouent avec les projections pour créer des atmosphères visuellement riches et dynamiques »⁴.

La différence entre projection vidéo et *mapping vidéo*⁵ s'appréhende par rapport au support de diffusion. Ces deux techniques servent à projeter un film. Dès que le support est en volume, on parle alors de mapping. Le but principal du mapping vidéo est de pourvoir recouvrir la totalité d'un espace en image 3D⁶. Le processus de création commence donc par la réalisation en 3D non physique des formes en volumes. Grâce à ce dispositif, il est possible de créer un nombre indéfini d'illusions d'optique (trompe l'œil).

L'analyse de l'introduction d'un média notamment la vidéo et toutes ses formes de projections dans un spectacle de théâtre montre que le message diffusé est reçu par le spectateur sans un risque d'incompréhension, de distorsion. Ainsi,

« au sein d'un espace artistique à portée limitée comme celui du théâtre, on doit juxtaposer les contraintes d'un média comme la vidéo qui, par sa capacité à se reproduire indéfiniment, se compare aux habitudes de réception définies par un média de masse comme la télévision » (Faguy, 2008, p. 22).

En somme, le théâtre immersif,

« s'articule autour de trois paliers. Il peut être récapitulé de la façon suivante :
Palier I : intégration physique *vs* rupture de la frontalité *italienne*
Palier II : immersion sensorielle et dramaturgique

⁴ Source : <https://www.culturepourtous.ca/professionnels-de-la-culture/accompagnement-numerique/wp-content/uploads/sites/31/2020/07/Mapping-Vidéo-2020.pdf>, consulté le 12 janvier 2023.

⁵ <https://www.missiv.fr/mapping-vidéo/index.html>

⁶ La synthèse d'image 3D souvent abrégée 3D (3D pour Trois Dimensions : x, y, z, les trois axes qui constituent le repère orthonormé de la géométrie dans l'espace) est un ensemble de techniques notamment issues de la CAO qui permet la représentation d'objets en perspective sur un moniteur d'ordinateur. Elle est actuellement très utilisée en art numérique dans l'industrie du film, initiée par les studios Pixar et ILM et, depuis 1994, dans beaucoup de jeux vidéo. Source : <https://www.techno-science.net/glossaire-definition/Infographie-3D.html>, consulté 13 janvier 2023.

- inscription de l'immersant au cœur d'une représentation dynamique
 - intégration dramaturgique de l'immersion, dramaturgie à la première personne
- Palier III : immersion et indétermination : entre représentation et simulation »
(Bouko 2016, pp. 55-65).

Dans ces dispositifs, la simulation présente une copie des apparences formelles de la société. La représentation est mise en situation de réalisme et selon cette vision, la simulation implique un dynamisme du réel, vecteur d'interactivité avec le participant.

2. Le théâtre film : une production audiovisuelle

Filmer un spectacle de théâtre revient à réaliser un film. La réalisation de ce film obéit à trois étapes : « *une idée directrice, le recueil des images et des sons et la création du vidéogramme définitif ou post-production* » (Bouillot & Gales, 2008, p. 21). Pour des raisons de diffusion, le spectacle de théâtre est filmé. Le produit de cet enregistrement devient une œuvre audiovisuelle.

Une idée directrice représente l'histoire qu'on veut raconter. Quelle qu'elle soit, la finalité d'un vidéogramme est la narration d'une histoire, qu'elle soit réelle ou fantastique. Ce projet nécessite par moment l'établissement préalable d'un scénario, suivi d'un plan de tournage. Dans le cadre du théâtre filmé, cette étape peut être occultée. Les différentes prises conduisent à la création du vidéogramme.

Le volet central de la réalisation d'un film est celui des prises de vues ou le tournage. Le film possède son propre langage, sa syntaxe qui débute par les mouvements du sujet et/ou du caméscope pendant la durée d'un plan. Le sujet est souvent mobile. Dans ce cas de figure, la caméra se dirige vers le sujet par un mouvement (panoramique, travelling) ou bien le cadre change grâce à un zoom avant ou arrière. Dans la prise de vue, il y a une nécessité de raccord d'un plan à un autre afin d'éviter une cassure dans le récit. Pour une meilleure compréhension du discours filmique, il est parfois indispensable d'adopter des plans serrés, c'est-à-dire des gros plans. Un plan peut se définir comme,

« un seul enregistrement : sa durée totale commence au moment où vous pressez la détente du caméscope pour filmer, jusqu'à ce que vous la relâchiez ou la pressiez à nouveau pour arrêter l'enregistrement » (Bouillot & Gales, 2008, p. 31).

La suite de plusieurs plans constitue une séquence. La prochaine étape de la prise de vue est l'accompagnement sonore. Tout caméscope numérique a la capacité d'enregistrer l'audio en mode stéréo (deux sources) avec la superbe qualité sonore d'un *Compact Disque* (CD). En vérité, il est possible de bénéficier pleinement des conditions de tournage qu'en utilisant un microphone externe, disposé à la source sonore et en contrôlant régulièrement la qualité de l'enregistrement par écoute au casque. Pendant la prise de vue, l'éclairage, un aspect non moins important, pour un spectacle de théâtre, sera de deux ordres : celui diffusé pendant le spectacle et celui exigé par la direction de photographie pour un meilleur éclat de l'image.

La création du vidéogramme définitif ou post-production comprend quelques étapes préparatoires comme le transfert des rushes (différentes prises de vue et son) pour être stocker de nos jours dans un ordinateur, mais le montage en est bien sûr la finalité. Le

montage selon Eisenstein⁷ peut se définir comme « *la pensée artistique de la production des idées esthétiques* » (Rousse, 2010, p. 5). Il existe deux types de montage : *le montage linéaire* et *le montage non-linéaire*.

Le montage linéaire ou le montage « bande à bande » veut dire que les éléments images et sons originaux (les rushes) ont été enregistrés sur bande magnétique – le plus souvent avec un caméscope – et que le document final (le vidéogramme terminé ou le master servant à tirer des copies) est également une cassette de bande magnétique. L'équipement nécessaire – que l'on appelle *banc de montage* – est donc constitué au minimum d'un magnétoscope lecteur ou « source » (pour la lecture des rushes originaux), d'un magnétoscope *enregistreur* ou « destination » (du programme monté), des *connexions* vidéo, audio et synchronisation indispensables, enfin d'un système de commande et de contrôle assurant le fonctionnement absolument synchrone des deux magnétoscopes. De nos jours, les montages sont non-linéaires.

Le montage non-linéaire est ce type de montage assisté par ordinateur. L'informatique se met au service du montage. Le monteur doit mettre à jour ces connaissances en matière des logiciels appropriés pour cet exercice. Ce montage, qualifié de virtuel, se décompose en trois grandes phases. Il débute par l'importation des éléments sources (les *rushes*) dans (le disque dur de) l'ordinateur. Il s'ensuit un assemblage dans l'ordinateur, grâce à un logiciel spécialisé très interactif – des divers éléments du son et de l'image constituant le programme. La dernière prévoit l'exportation hors de l'ordinateur du programme achevé (monté) vers un support de diffusion (CD, DVD) ou de stockage.

En général, la fonction première du montage est l'assemblage. Il consiste à attacher le début d'un plan (son point d'entrée) à la fin du plan précédent (son point de sortie) sur la bande magnétique de l'enregistreur. La seconde fonction du montage est l'insertion. Cette étape consiste généralement à introduire un plan vidéo dans un segment de la bande master déjà enregistrée. Avec le système informatique, il existe une fonction du montage qui est l'incrustation. On peut changer volontairement, pour une raison d'esthétique, un décor. Lorsque le film est monté, le théâtre filmé devient un produit audiovisuel, prêt à être diffusé ou commercialisé selon les circuits de distributions officielles notamment la télévision. Grâce aux avancées technologiques, la consommation des produits audiovisuels sont similaires, quel que soit le contenu : *théâtre* ou *cinéma*.

3. Le mode de consommation des produits théâtraux et cinématographiques

La pièce de théâtre filmé, devenue un produit audiovisuel, aurait subi quelques années en arrière la seule forme de consommation : la télévision du salon. En effet, la famille était censée regarder le seul appareil de la maison, car elle fonctionnait grâce aux ondes hertziennes, associés à une antenne qui captait l'image. Les plus nantis avaient une télévision

⁷ Metteur en scène soviétique, Serguei Mikhaïlovitch Eisenstein est né le 23 janvier 1898, à Riga (Lettonie). En 1924, Eisenstein travaille au montage de la version russe du *Docteur Mabuse*, de Fritz Lang et réalise son premier long métrage, *La Grève*. Source : <https://www.cineclubdecaen.com/realisateur/eisenstein/eisenstein.htm>, consulté le 10 janvier 2023.

dans chacune des pièces de la maison, toujours avec le seul programme par moment, comme ce fut le cas en Afrique. Mais avec l'évolution de la technologie, du numérique et de l'internet, l'offre de consommation des produits audiovisuels se multiplie. Et cela, pour deux motifs : la convergence de l'audiovisuel et des télécommunications qui va engendrer une variété de supports de visionnage.

Audiovisuel et télécommunications représentent deux inventions de l'homme qui désire communiquer selon les codes de chaque technique. L'avancée de la technologie a permis en l'espace de quelques années d'appeler via internet, d'écouter la radio et la musique tant sur son téléphone que sur son ordinateur. De nos jours, la capacité de faire des courses et de participer à des conférences sans bouger de chez soi est réalisable. Ainsi, avec la volonté politique, cette forme de convergence à donner naissance à une nouvelle économie : une économie numérique. La fusion de l'audiovisuel et des télécommunications crée « d'une convergence économique qui s'est enrichie de deux autres types de convergences inconnues jusque-là ; les convergences de déplacement et de substitution :

- « - la convergence de déplacement opère quand une même technologie permet à un acteur de se déplacer dans le temps d'une activité à une autre. C'est l'exemple d'un acteur du secteur des télécoms qui travaille aussi dans le secteur de l'audiovisuel et de l'Internet.
- la convergence de substitution a lieu « dès lors qu'une technologie générique transversale appliquée à des domaines d'activités qui correspondaient à des technologies spécifiques distinctes tendent à rendre substituables ces domaines d'activité. C'est la convergence des micro-ordinateurs et des téléviseurs » (Jean-Baptiste, 2006, p. 791).

Le développement du numérique a favorisé la fusion-concentration de toutes les entreprises de ces secteurs que sont :

- « - les opérateurs de réseaux (qu'il s'agisse des réseaux de télécommunications, de câblodistribution ou encore de diffusion hertzienne terrestre),
- les constructeurs d'équipement (informatique, télécoms, audiovisuel),
- les éditeurs de contenus (services et programmes) ». (Jean-Baptiste, 2006, p. 791).

De cette fusion va naître la multiplicité des supports de visionnage.

De nos jours, grâce au numérique et à l'internet mobile, la consommation audiovisuelle s'est accrue. En effet, le numérique a engendré la TNT (*Télévision Numérique Terrestre*). Elle a occasionné l'avènement de la multiplicité des chaînes de télévision. Ainsi, il est possible de regarder plusieurs programmes. Mais ce plaisir est conditionné par une antenne unique dont toute la maison doit se servir. Pour avoir la possibilité de varier les chaînes, il faut s'offrir plusieurs abonnements et plusieurs télévisions qui, au passage, paraissent légères avec des écrans plats.

En plus, l'avènement du Wifi, le développement du réseau mobile la 4G et de l'internet mobile ont décuplé la consommation audiovisuelle. Le Wifi est une technologie qui favorise la connexion à un réseau internet sans un câble de liaison, donc une connexion à distance. Pendant ce temps, la téléphonie mobile connaît des avancées techniques caractérisées par la naissance des tablettes et des smartphones, adaptées à cette évolution. Alors, l'usage

d'internet via ce box distributeur, se fait dans un certain rayon de cet appareil en ayant le code d'accès. Chacun sur son téléphone, sa tablette ou son ordinateur peut avoir accès à des programmes audiovisuels, car la plupart des chaînes ont aussi une diffusion en ligne. Il suffit de télécharger l'application ou d'accéder au site de la chaîne pour visionner tranquillement ses émissions. En plus, les sociétés de téléphonie mobile, qui commercialise Internet, mettent en place des stratégies marketing pour accroître leur chiffre d'affaires. Il existe des forfaits moyennant un certain montant qui allient à la fois plusieurs services, à savoir durée d'appels, volume internet et des messages gratuits. La télévision qui auparavant se fixait au mur est mobile et se trouve maintenant dans les poches. Ainsi, « *au vu de la progression continue de la technologie, les outils de consommation audiovisuelle domestiques concurrencent les salles de cinéma* » (Le Roy, 2016, p. 12).

Conclusion

Au terme de notre analyse, l'apparement du théâtre au cinéma s'appréhende d'abord à travers le théâtre immersif. Le désir de représenter la réalité oblige les metteurs en scène à faire usage de la technologie pour atteindre ce but. La scénographie devient digitale avec l'intégration des écrans pour diffuser des images. Il y'a aussi l'usage du vidéo mapping qui projette des films en forme de volume. Ensuite, le théâtre filmé rejoint, de par ses caractéristiques, une production audiovisuelle. Cette représentation enregistrée obéit aux étapes de la production audiovisuelle. À la post-production, avec l'avènement du montage virtuel, le monteur peut insérer des plans, faisant de ce théâtre filmé une fiction. Enfin, le développement du numérique facilite la dématérialisation des vidéos. Ainsi, le Théâtre et le Cinéma procèdent des mêmes modes de consommation. La vulgarisation d'Internet et le développement des équipements des réseaux de téléphones mobiles occasionnent la fusion des télécommunications et de l'audiovisuelles. La Télévision se regarde sur les Smartphones et les tablettes, car toutes les chaînes se diffusent également en ligne. Grâce au téléchargement des applications de ces chaînes, il est possible de suivre la télévision en tout lieu s'il existe une possibilité de se connecter à internet. Cette possibilité de visionner les chaînes sur les téléphones a pour inconvénients de développer le piratage des programmes audiovisuels en portant un coup dur à l'industrie culturelle et créative.

Références

- 1— ALLIO, R. (1963). « Une Scène qui n'existe pas ». *Les Lettres Françaises* [en ligne], consulté le 10 janvier 2023 sur : <http://journals.openedition.org/agon/1559>
- 2— BONFILS, P. (2015). « Immersion et environnements numériques : une approche méthodologique par l'expérience vécue ». *Questions de communication*, n°27 [En ligne], pp.261-277, consulté le 20 mars 2023 sur : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/9838>; DOI : 10.4000/questionsdecommunication.9838
- 3— BARDIOT, C. (2015). « Ici et ailleurs, maintenant : scénographies de la présence dans les théâtres virtuels », dans J.-M. LARRUE (dir). *Théâtre et intermédialité* [En ligne]. Presses universitaires du Septentrion, pp.207-222, consulté le 04 avril 2023 sur DOI :10.4000/books.septentrion.8175, <https://hal.science/hal-02336162v1/file/Bardiot%2013.1-HAL.pdf>

- (2005). *Les théâtres virtuels* [Thèse soutenue le 20 mai 2005]. Université de Paris III.
- 4 – BOUILLOT, R. ; GALE, G. (2008). *Cours de vidéo*. Paris : Dunod.
- 5 – BOUKO, C. (2016). « Le Théâtre immersif : Une définition en trois paliers Article ». *Sociétés*, vol. 4, n° 134. , pp. 55-65. Éditions De Boeck Supérieur. <https://www.cairn.info/revue-societes-2016-4-page-55.htm>
- 6 – BOZEC, Y. (2017). *L'apprentissage à travers la Réalité Virtuelle*. Rapport de Direction de la recherche et du développement sur les usages du numérique éducatif (DRDUNE), Réseau Canope, [En ligne] consulté le 20 mars 2023, sur URL : https://www.reseau-canope.fr/fileadmin/user_upload/Projets/agence_des_usages/Etat_Art.pdf
- 7 – CHARDON, L. (2020). *Une Expérience Émotionnelle et Technique, L'immersion*. Mémoire de Master, École Nationale Supérieure d'architecture de Montpellier. https://www.montpellier.archi.fr/wp-content/uploads/2020/11/2019-2020_DPEA-Sceno_CHARDON_ExperienceEmotion.pdf
- 8 – FAGUY, R. (2008). *De l'utilisation de La vidéo au Théâtre Une Approche Médiologique. Plus de 35 ans d'expériences vidéoscéniques québécoises*. Thèse de Doctorat en littératures québécoises pour l'obtention du grade de Philosophiae Doctor (Ph.D.), Faculté Des Lettres Université Laval, Québec.
- 9 – FREYDEFONT, M. (2010). Les contours d'un théâtre immersif (1990-2010). *Agôn*, n°3, pp.1-52, [En ligne], DOI : <https://doi.org/10.4000/agon.1559>, consulté le 10 janvier 2023, sur : <http://journals.openedition.org/agon/1559>
- 10 – JEAN-BAPTISTE, M. (2006). « Audiovisuel et télécoms : quelles convergences ? » *Annales des Télécommunications*, vol. 61, n°s 7-8, 2006, pp. 787-808. https://www.researchgate.net/publication/220545588_Audiovisuel_et_telecoms_quelles_convergences
- 11 – LE ROY, M. (2016). *Télévision, cinéma et vidéo à l'ère du numérique : Comprendre la révolution de la consommation audiovisuelle*, disponible sur www.droitducinema.fr
- 12 – LEVY, P. (1997). *Cyberculture* (rapport au Conseil de l'Europe). Paris : Odile Jacob.
- 13 – PIERRON, A. (2002). *Dictionnaire de la Langue du Théâtre*. Paris : Le Robert.
- 14 – ROUSSE, P. (2010). *Penser le montage avec Sergueï Mikhaïlovitch Eisenstein : architectonique et affect*. Thèse de l'Université Paris 8 [Philosophie Esthétique, Université Paris VIII, Vincennes – Saint-Denis].
- 15 – SURGERS, A. (2009). *Scénographies du théâtre occidental*. Paris : Arman Colin.
- 16 – VONO, N. (2020). *La lumière comme créatrice d'atmosphères immersives*. Mémoire de Master, École Nationale Supérieure d'Architecture de Montpellier. https://www.montpellier.archi.fr/wp-content/uploads/2020/10/2019-2020_DPEA-Sceno_ALVES-VONO_LumiereCreatriceAtmosphereImmersive.pdf

Sitographie

- 17 – <https://www.techno-science.net/glossaire-definition/Infographie-3D.html>, consulté 13 janvier 2023.
- 18 – <https://www.cineclubdecaen.com/realisateur/eisenstein/eisenstein.htm>, consulté le 10 janvier 2023.
- 19 – <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/joystick/45061>, consulté le 10 janvier 2023.
- 20 – <https://www.digitalvmagazine.com/fr/>, 19 décembre 2022.
- 21 – <https://steantycip.com/vr-cave/>, consulté le 10 novembre 2022.
- 22 – <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/joystick/45061>, consulté 12 novembre 2022.
- 23 – <https://www.igloovision.com/products/technology/cylinders-cubes-domes>, consulté le 02 février 2023.

- 24 – <https://www.culturepourtous.ca/professionnels-de-la-culture/accompagnement-numerique/wp-content/uploads/sites/31/2020/07/Mapping-Video-2020.pdf>, consulté le 12 janvier 2023.
- 25 – <https://www.valeriemorignat.net>, consulté le 10 mars 2023.

Pour citer cet article

Hermann Guy Roméo ABE, « Du théâtre au cinéma : une transition numérique », *Paradigmes*, vol. VII, n° 01, janvier 2024, p. 59-71.