



HAL
open science

Du plan-séquence au parcours architectural

Valentin Gras-Jollivet

► **To cite this version:**

Valentin Gras-Jollivet. Du plan-séquence au parcours architectural. Architecture, aménagement de l'espace. 2017. dumas-01653298

HAL Id: dumas-01653298

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01653298>

Submitted on 15 Dec 2017

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



Valentin Gras-Jollivet

DU PLAN-SÉQUENCE AU PARCOURS ARCHITECTURAL



Valentin Gras-Jollivet

DU PLAN-SÉQUENCE AU PARCOURS ARCHITECTURAL

Mémoire de master, architecture, ensanantes, 2017
sous la direction de Laurent Lescop

SOMMAIRE

PRÉAMBULE	7
INTRODUCTION	9
CINÉMA ET PLAN-SÉQUENCE	13
LE PLAN	15
LA SÉQUENCE	18
LE PLAN-SÉQUENCE	
C'EST QUOI ?	21
DURÉE D'UN PLAN-SÉQUENCE	23
LA TECHNIQUE	
CAPACITÉS DE LA CAMÉRA	25
PRÉCISION, ERREURS ET RÉPÉTITION	29
UTILISATION	
RÉALISME ET TEMPORALITÉ	31
QUAND EST-IL UTILISÉ ET POURQUOI ?	32
CONCLUSION	39
ARCHITECTURE ET CINÉMA	41
DÉCOR DE CINÉMA ET ARCHITECTURE	43
ÉCHANGES ENTRE LES DEUX DISCIPLINES	45
PROCESSUS DE CRÉATION	47
USAGER ET SPECTATEUR	50
L'OEIL ET L'OBJECTIF	52
LE CORBUSIER ET LA PROMENADE ARCHITECTURALE	54
BERNARD TSCHUMI ET LA PROMENADE CINÉMATIQUE	57
CONCLUSION	61
VERS UNE ÉVOLUTION DE LA REPRÉSENTATION ARCHITECTURALE	63
BIBLIOGRAPHIE	68



PRÉAMBULE

Pourquoi vouloir aborder le plan-séquence ? Quelles envies et motivations ont bien pu me pousser à décortiquer ce sujet jusqu'à en faire une problématique de mémoire ?

Il est vrai qu'au travers de mes recherches, j'ai pu constater qu'aucun ouvrage ne s'était encore intéressé à cette pratique de manière générale. Juste quelques articles ou vidéos abordent brièvement le sujet, quand ce n'est pas un simple paragraphe dans un écrit qui parle de cinéma.

Je regarde des films depuis le plus jeune âge, tous plus variés les uns que les autres. Et durant toutes ces années de visionnage (films, séries, courts-métrages, vidéos...), la notion de « plan-séquence » est arrivée très tardivement dans mon vocabulaire cinématographique. C'était en effet jusque-là quelque chose d'encore étranger à mes connaissances.

Si je me plongeais dans le monde du cinéma, c'était tout simplement pour me divertir, pour me procurer des émotions, sans toutefois réfléchir à ce qui pouvait constituer cet art. Et ce qui n'était au départ qu'un simple loisir comme un autre est devenu, au fil du temps, une véritable passion.

La compréhension du 7^e art fut donc de plus en plus intense, mon vocabulaire s'élargissait de visionnage en visionnage : la technique devenait plus claire. Ce n'est qu'à la découverte de mon premier plan séquence que je pris enfin connaissance de sa véritable nature. Il s'agissait de la scène d'ouverture de *Gravity* (2013) d'Alfonso Cuarón.

Je me demande encore aujourd'hui comment je n'avais pas pu remarquer auparavant la présence de plans (ou de séquences) sans interruption de la caméra, sans réel « *cut* » ou montage apparent. Car dès qu'on en a connaissance, cela devient plus facile à distinguer. J'imagine que je me laissais transporter par l'histoire sans vraiment chercher à analyser ce qui se donnait à voir, sans prise de conscience de l'aspect technique. Mais lorsque l'on commence à aller chercher un peu plus loin qu'une simple observation et que l'on arrive à discerner plus de fond que de forme, alors l'expérience "cinématographique" devient plus intense.

Mon parcours personnel, celui de l'apprentissage de l'architecture, m'a donné l'opportunité durant plusieurs années de pouvoir analyser un art, de comprendre ses différentes composantes. Je pouvais enfin aller au-delà de la simple contemplation. Je me suis exercé à aiguïser ma sensibilité, à interpréter les émotions que peut produire une réalisation et surtout, à décupler mes connaissances pour étendre mon approche vers d'autres arts. Et c'est ce qui se passa pour le cinéma. Sans m'en rendre forcément compte, la passion initiale que j'avais pour celui-ci se retrouva plus accrue, et ce que je faisais pour l'architecture, je le faisais finalement aussi pour le cinéma : découvrir et comprendre sa nature, son histoire et ses techniques.

Le 7^e art est un domaine tout à la fois complexe et immense, regorgeant de sujets tout aussi passionnants les uns que les autres, mais c'est le plan-séquence qui éveilla le plus ma curiosité. Et ce, tant par sa mise en scène que par les émotions qu'il peut procurer. À mon sens, il se distingue par sa singularité et son originalité.

Et c'est en s'y intéressant d'un peu plus près, que se développa au fur et à mesure un parallèle avec l'architecture. Peut-être que cela est dû au fruit du hasard, car connaissant les deux disciplines, cela permit certainement une facilité dans un potentiel rapprochement. Et même si l'architecture et le cinéma ont été très souvent mis en relation, c'est véritablement le plan-séquence et son rapport à l'espace dont il sera question, au-delà de tout ce qui a déjà pu être dit sur les rapprochements, similarités ou encore parallèles qui peuvent exister entre les deux arts.

INTRODUCTION

L'architecture est, par excellence, l'art de l'espace et serait également, par définition, "*l'ancêtre du cinéma en tant qu'elle est un art spatial appréhensible dans le temps*"¹. De plus, "*le cinéma partage avec l'architecture d'être un mixte d'art et de technique*"², ce qui fait que le glissement de notions entre les deux disciplines est quasiment inévitable.

Comme le cinéma est "*un art de la représentation de l'espace*"³, il s'est d'abord aidé du vocabulaire architectural "*pour justifier sa rigueur de construction*"⁴. Mais "*tout comme la peinture, le cinéma n'a pas simplement convoqué l'architecture*"⁵, il a permis de "*jeter un regard interrogatif sur elle, de même qu'il a proposé un nouveau modèle de représentation de l'espace*"⁶.

Le cinéma constitue un art relativement récent vis-à-vis de l'architecture. Il a très rapidement réussi à incorporer les éléments qui constituent cette dernière pour ensuite les retranscrire à sa manière et finalement proposer une nouvelle manière de la penser. Nous pouvons donc constater de plus en plus un revirement de situation, dans le sens où aujourd'hui c'est le vocabulaire du cinéma qui peut nourrir davantage l'architecture.

Et c'est à partir de cette idée-là que va découler notre réflexion. Car au-delà de tous les parallèles qui ont déjà été abordés entre cinéma et architecture, que ce soit de grandes généralités ou des exemples plus précis, une technique bien particulière qui, aux premiers abords, semble appartenir au domaine cinématographique à part entière, pourrait finalement intéresser le processus de conception architecturale.

1. KAROLYI Elisabeth, *L'influence du cinéma sur l'architecture*, Université Paris I Panthéon Sorbonne, 2002, p.5.

2. SIMOND Clotilde et PAVIOL Sophie, *Cinéma et architecture : La relève de l'art*, Aléas, 2009, p.5.

3. PUAUX Françoise, *Architecture, décor et cinéma*, Corlet, 1995, p.154.

4. KAROLYI Elisabeth, *L'influence du cinéma sur l'architecture*, Université Paris I Panthéon Sorbonne, 2002, p.5.

5. SIMOND Clotilde et PAVIOL Sophie, *Cinéma et architecture : La relève de l'art*, Aléas, 2009, p.8.

6. *Ibid.*

Notons tout d'abord que l'architecture s'aide du vocabulaire cinématographique, notamment lorsqu'elle cherche à inscrire une forme de mouvement dans l'espace.

“L'architecture, pour qui la notion d'espace est fondamentale [...] cherche à y sensibiliser ses visiteurs, en rendant l'espace humain, surprenant, et en le faisant physiquement percevoir grâce au mouvement qui le traverse, et pour chacun de ces aspects puise librement des solutions dans le cinéma”⁷.

Les architectes se servent donc de la notion de “mouvement” au travers de leur conception pour dynamiser leurs espaces et les rendre moins statiques, comme souhaitait le faire Walter Gropius par exemple :

“Mes expériences des années au Bauhaus, m'ont conduit, dans mon travail d'architecte, à une nouvelle conception de l'espace qui devait m'éloigner de l'espace statique, établi immuablement entre quatre murs, vers un espace fluide correspondant à la tendance dynamique de notre temps et cherchant à combiner simultanément les dimensions de l'espace-temps dans l'édifice”⁸.

Cette volonté de matérialiser un mouvement dans l'espace architectural pour le rendre plus dynamique se traduit généralement par un parcours architectural. Ce dernier va alors délivrer “au visiteur en mouvement une succession de vues”⁹ et permettre ainsi de “prendre de front la prétendue stabilité du bâtiment et tenter d'inscrire sa statique dans une sorte de cinématique, un long travelling qui interdirait l'arrêt sur image de l'immeuble”¹⁰.

Cette image de long travelling qui interdirait l'arrêt sur image peut renvoyer à la technique cinématographique de plan-séquence.

7. KAROLYI Elisabeth, *L'influence du cinéma sur l'architecture*, Université Paris I Panthéon Sorbonne, 2002, p.65.

8. GROPIUS Walter, cité in CALI Françoise, *L'influence du Bauhaus sur l'architecture contemporaine*, Université de Saint-Étienne, C.I.E.R.E.C., Saint-Étienne, 1976, p.86.

9. KAROLYI Elisabeth, *L'influence du cinéma sur l'architecture*, Université Paris I Panthéon Sorbonne, 2002, p.65.

10. VIRILIO Paul, *Jean Nouvel : 1987-1998*, El Croquis, n°65-66, 1998.

De par ce fait, nous pouvons alors nous demander si le parcours architectural peut être pensé en tant que plan-séquence dans la conception de l'espace architectural.

Pour éclaircir ce questionnement, nous nous intéresserons dans un premier temps au plan-séquence, technique complexe et propre au monde du cinéma. Nous verrons ce qui le définit et ce qu'il permet d'apporter à la narration d'un film, au travers de quelques exemples. Cette première approche permettra de voir que le plan-séquence met en avant un lien avec l'espace qui peut être à la base d'une réflexion autour de l'architecture.

La deuxième partie mettra alors en évidence les similarités qui se présentent entre architecture et cinéma, notamment dans le processus de conception d'un espace architectural, de manière à distinguer ce qui peut finalement lier le plan-séquence au parcours architectural. Nous aborderons deux exemples dans cette partie qui souligneront notre raisonnement.

Enfin, la dernière partie fera office d'ouverture. Nous verrons ainsi comment cette façon de concevoir peut questionner les techniques de représentation architecturale.

*“Architecture et cinéma sont très proches. L'architecture se vit, comme le cinéma, à travers une dimension de temps et de parcours”*¹¹.

11. BOISSIERE Olivier, *Jean Nouvel : Jean Nouvel, Emmanuel Cattani et associés*, Artemis, Zürich, 1992, p.27.

CINÉMA ET PLAN SÉQUENCE

ECOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Cette première partie va nous permettre de poser la définition du plan-séquence. Technique constituant la base de notre réflexion, il est important de commencer par voir ce qui la compose, de comprendre ce qui la construit. Certains réalisateurs ont choisi de l'utiliser, mais pourquoi et dans quel but de narration ?

Mais avant de regarder réellement ce qu'est un plan-séquence, il nous faut d'abord définir les termes de "plan" et de "séquence" : en effet, on pourrait affirmer qu'*"il ne saurait en ce sens y avoir de plans-séquences, le 'plan' et la 'séquence' relevant de deux ordres incompatibles, l'un exclusivement spatial, l'autre exclusivement temporel"*¹. Il est donc important d'examiner ces deux paramètres dans un premier temps.

Aussi, les rapports avec l'architecture n'interviendront pas dans cette partie. Pour pouvoir mettre les deux disciplines en parallèle, il est nécessaire d'aborder des notions purement cinématographiques, essentielles à notre raisonnement.

1. BONITZER Pascal, Le champ aveugle : essais sur le réalisme au cinéma, Cahiers du cinéma, 1999, p.13

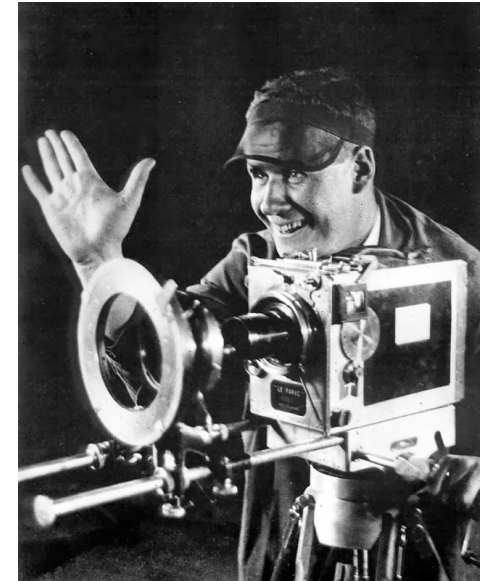
LE PLAN

Le plan-séquence joint deux notions, la première étant celle de “plan”. Unité filmique de base, il permet de façonner tout film, quel qu’il soit. Mais qu’est-ce donc vraiment un plan ? L’idée n’est pas d’énumérer les différents types de plans qui peuvent exister, car ils sont trop nombreux et de toute évidence, ne serviraient pas directement l’approche du concept de “plan-séquence”. De plus, c’est un des rares mots du vocabulaire cinématographique qui est le plus difficile à définir, car il ne présente pas les mêmes caractéristiques selon la manière dont il est employé.

Le *Dictionnaire du cinéma* (Larousse, 1963) le définit tel quel :

Un plan est une “courte scène au cours de laquelle les personnages principaux sont enregistrés selon un même cadrage et sous un même angle, à une distance de la caméra. On les divise de façon tout arbitraire en très gros plan, gros plan [...], plan lointain, à mesure que le cadre enveloppe un ‘champ’ spatial de plus en plus étendu”.

Cette première définition introduit une dimension temporelle au mot “plan”, qui serait alors une scène tournée selon différentes composantes (cadrage, angle de vue, distance par rapport à la caméra ...). Mais est-elle vraiment juste ? Sachant que “plusieurs paramètres peuvent être pris en compte” et que “le mot plan n’a, par exemple, pas le même sens lorsque l’on parle de plan fixe, de gros plan ou de plan-séquence”¹, Dominique Villain interroge le terme dans sa globalité et se demande si le plan est “un fragment du déroulement du film (au même titre que la séquence, composée de plusieurs plans enregistrés dans un même lieu et se rapportant à une même action), ou une portion de champ (déterminée par l’objectif de la caméra et la proximité du personnage principal à cette caméra)”². Et c’est là que l’ambiguïté commence, car la question est alors de savoir si le plan est d’ordre purement visuel ou d’ordre temporel.



Sergueï Eisenstein

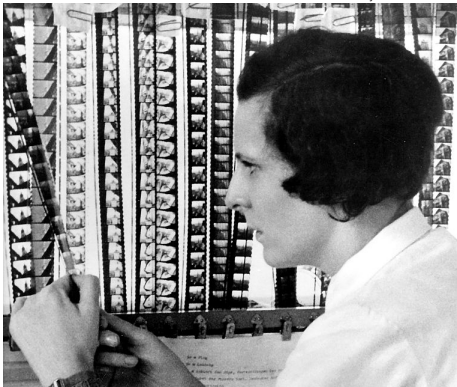
D. Debabov ©

1. VILLAIN Dominique, L’œil à la caméra : le cadrage au cinéma, Cahiers du cinéma, 1996, p.139.

2. *Ibid.*



Keystone Features ©



Leni Riefenstahl

Ullstein Bild ©

Raymond Bellour nous explique que *“le cinéma trouve son unité de base dans le plan qui traduit l'unité de la prise de vues dans la distance entre la caméra et son objet”*³. Il n'y a pas d'indication temporelle, la prise de vues étant simplement l'action d'enregistrer, de capturer un plan. Cette description nous parle seulement de “distance” et souligne donc une relation à l'espace, mais pas au temps. C'est ce que nous appelons plus communément l'échelle des plans (plans larges, plans moyens ...).

Par ailleurs, Dominique Villain nous dit que *“le plan est constitué par ce que la caméra a enregistré entre le moment du ‘moteur !’ et celui du ‘coupez !’”* et que *“le film une fois monté, on appelle ‘plan’ ce qui en a été gardé, soit la longueur de pellicule comprise entre deux collures”*⁴. Ici, le rapport à l'espace filmique est absent. Le plan serait un morceau d'enregistrement, plus ou moins long, en fonction de la capture faite par la caméra. Cette définition donne au plan une dimension plus temporelle que la précédente.

Il y a donc des contradictions évidentes en ce qui concerne la nature même du plan. Une complication sûrement en raison des nombreux paramètres qui entrent en jeu et également du fait que certaines personnes se sont approprié le mot au fil des années. Les caméramans n'emploient pas ce mot de la même manière que les monteurs d'un film par exemple. Dès lors, il y a confusion si chacun s'approprie le sens du terme. Et c'est cette confusion que Pascal Bonitzer nous explique :

“La confusion, en effet. Tout le monde, metteurs en scène, monteurs, historiens et théoriciens du cinéma, semble s'accorder à peu près pour faire du plan l'unité filmique de base, seulement, ce n'est pas du même plan qu'ils parlent, ou de la même unité.

On sait en effet, on a appris à distinguer, qu'il existe ce qu'on appelle diverses ‘grosseurs’ de plans : l'espace cadrable est arbitrairement divisé, en fonction des distances de la caméra à un personnage (ou si l'on veut

3. BELLOUR Raymond, *L'analyse du film*, Calmann-Lévy, 1995, p.66.

4. VILLAIN Dominique, *L'œil à la caméra : le cadrage au cinéma*, Cahiers du cinéma, 1996, p.138.

un corps humain) théorique, en gros plans, plans moyens, plans généraux, plans lointains, etc. (il existe des catégories intermédiaires). D'autre part, on distingue les plans entre eux sur l'axe diachronique du montage, en fonction des coupures et des collures (on parle ainsi couramment d'un plan de 15", ou de 2'30", etc.). Il ne s'agit pas nécessairement, dans le premier et le second cas, de la même acception du mot 'plan', du moins depuis que la caméra est mobile et que les plans changent à la prise de vue"⁵.

Ces quelques lignes nous montrent "cette confusion terminologique, qui frappe d'ambiguïté, d'incertitude ontologique, l'élément cellulaire de base de l'édifice filmique"⁶. Il y aurait donc deux manières d'aborder le terme de "plan" même si les deux s'avèrent exactes dans l'absolu, la compréhension se faisant selon les conditions d'utilisation du mot. Et malheureusement, cette situation "serait propre à la langue française, l'anglais utilisant deux termes différents, shot pour les distances-caméra (long shot, medium shot, close shot, etc., point de vue du cadrage), take pour la durée de la prise de vues (point de vue du montage)"⁷. Mais peut-être que ce double emploi du mot "plan" dans le monde du cinéma français fut bénéfique pour celui-ci et permit à ce dernier d'évoluer sur deux mesures, l'une prenant en compte les distances de la caméra et l'autre ayant un rapport au temps.

Quoi qu'il en soit, tout réalisateur se doit de connaître et de maîtriser les différents plans qui viennent sculpter un film, peu importe la "confusion terminologique". Mais il est important de commencer par bien définir le terme de "plan" lorsqu'on veut parler du concept de "plan-séquence", car "c'est à partir de la notion de plan, en tant qu'unité filmique de base, qu'on peut parler de 'langage cinématographique'". Mais il fallait aussi l'aborder pour comprendre que "c'est en fonction de certains types de plans qu'on a pu parler d'une 'évolution du langage cinématographique': l'usage du gros plan chez Eisenstein, le plan-séquence chez Welles, Wyler"⁸.

5. BONITZER Pascal, Le champ aveugle : essais sur le réalisme au cinéma, Cahiers du cinéma, 1999, p.12.

6. *Ibid.*

7. *Ibid.*

8. *Ibid.*, p.10.

LA SÉQUENCE

Intéressons-nous maintenant à la séquence. Beaucoup moins discutable que la notion de “plan”, elle sert également à la compréhension de la technique du plan-séquence.

Dans un premier temps, nous pourrions dire qu’*“une séquence est un assemblage, syntagmatique, diachronique, de scènes, elles-mêmes composées d’un ensemble de plans. Généralement, cet assemblage se fait par le montage, selon un découpage préétabli”*¹. À première vue, la séquence serait donc un ensemble de plans. Mais ce n’est pas suffisant pour la définir, car d’autres paramètres entrent en ligne de compte.

C’est également *“une suite d’événements reliés par une chaîne causale à un centre (= un personnage, un lieu, un segment temporel...)”*². Ce qui détermine une séquence n’est donc pas simplement un ensemble de plans, il faut que cet ensemble soit relié par un élément moteur.

Souvent confondue avec le mot “scène”, qui constitue également un ensemble de plans, la séquence se distingue du fait qu’elle soit moins limitée. En effet, la scène est liée à un moment et un lieu précis, tandis que la séquence se rapporte à une unité de sens et repose plus sur une action que sur un espace et un temps défini. La séquence serait donc une série de scènes, constituant ainsi une unité de structure narrative.

1. BONITZER Pascal, *Le champ aveugle : essais sur le réalisme au cinéma*, Cahiers du cinéma, 1999, p.13.

2. JULLIER Laurent, *L’analyse de séquences*, A.Colin, 2011, p.125.

À tout cela, on peut ajouter qu’*“une ultime parade consiste à couper court à ces épuisantes tentatives de mettre sur pied une définition essentialiste, pour leur préférer l’appel à une définition d’usage aux ambitions performatives : une séquence est le morceau de film que délimite l’analyse à laquelle il est soumis...”*³. Cette proposition nous permet d’envisager la séquence comme étant un segment du film qui se limite seulement à ce que nous jugeons intéressant d’évoquer. Et nous le voyons bien *“lorsque nous ‘racontons’ un film à quelqu’un qui ne l’a pas vu, par exemple, il est fréquent que nous nous référions à ces grands blocs narratifs que sont les ‘séquences’ (en un sens très large et très lâche)”* (Aumont & Marie 1988 : 41-42)⁴.

La séquence est donc un “ensemble de plans” et peut même être considérée parfois comme un “ensemble de scènes”. Tout dépend de la nature de la séquence, et du fait qu’elle soit plus ou moins longue. L’important est le rapport au sujet qu’elle traite. Elle doit toujours se référer à un élément moteur que ce soit un lieu, un personnage ou encore une action, dans le but de présenter une unité de structure narrative qui fasse sens.



Psychose (1960) Paramount Pictures ©

3. JULLIER Laurent, *L’analyse de séquences*, A. Colin, 2011, p.126.

4. *Ibid.*



ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

LE PLAN-SÉQUENCE

C'EST QUOI ?

Nous avons vu ce qu'était le plan et la séquence indépendamment. Le terme de "plan-séquence" s'appuie donc sur ces deux composantes pour ce qui relève de ses caractéristiques. Il les combine dans le but de proposer une nouvelle technique de mise en scène.

Un plan-séquence est, par définition, une séquence composée d'un seul et unique plan. C'est-à-dire, une unité narrative retransmise telle quelle dans le film, sans coupe ni montage apparents.

Au premier abord, il est libre de penser que cela pourrait s'apparenter à un plan fixe plus ou moins long, car "*le plan-séquence est souvent confondu avec le plan long, un plan qui contient une scène complète dans un cadrage fixe*"¹. Mais même si le plan-séquence est techniquement un plan unique, il introduit une nouvelle donnée qui est celle du mouvement.

*"Tout paraît clair lorsqu'on envisage, concrètement ou non, un gros plan, ou un plan d'ensemble, et même les gens peu avertis doivent avoir une vue claire de ce que peut être un plan moyen large, un plan américain, etc. Tout s'obscurcit dès qu'apparaissent les mouvements d'appareil, la profondeur de champ, bref la mise en scène. La notion de plan devient ambiguë et malaisée dès que les limites du plan ne sont plus précisément repérables"*².

1. Marie-France Briselance et Jean-Claude Morin, *Grammaire du cinéma*, Nouveau Monde, 2010, p.507.

2. BONITZER Pascal, *Le champ aveugle : essais sur le réalisme au cinéma*, Cahiers du cinéma, 1999, p.15-16.

De ce fait, nous pourrions envisager que le plan-séquence “tend à faire disparaître la notion de plan”³ par l’utilisation des mouvements de la caméra, car il introduit “dans un même plan des changements de grosseurs, par le jeu de la profondeur de champ et des recadrages effectués par les mouvements d’appareil”⁴. Mais ce n’est pas totalement vrai, car le plan-séquence “réunit ainsi les différents angles de prise de vues que donneraient plusieurs plans indépendants dans une séquence montée”⁵, et que “même le plan le plus compliqué devient compréhensible si nous étudions séparément les éléments narratifs et visuels qui le constituent”⁶.

Le plan-séquence dépasse donc les limites du plan grâce aux mouvements de la caméra. Il peut présenter plusieurs cadrages au cours d’une seule et unique prise de vues, ce qui laisse entendre que les différents plans s’enchaînent grâce à la mobilité de la caméra.

Il en résulte une absence d’assemblage dans un plan-séquence, car il n’est pas apparent, vu qu’il “se fait simplement dans la continuité de la prise de vues, au tournage”⁷. Selon Mitry, “le montage est simplement résorbé dans la mise en scène, remplacé et si l’on veut, implicite par les mouvements d’appareil”⁸. En fait, “au lieu de ‘monter’ en collant bout à bout des plans divers pris séparément, on fait le montage au studio en réalisant cette même suite de plans dans un seul et même mouvement continu, au cours d’une seule prise de vue”⁹.

Tout cela fait qu’un plan-séquence “est constitué d’actions principales reliées entre elles pour obtenir une séquence fluide et continue”¹⁰.

3. VILLAIN Dominique, *L’œil à la caméra : le cadrage au cinéma*, Cahiers du cinéma, 1996, p.139.

4. *Ibid.*

5. D. KATZ Steven, *Réaliser ses films plan par plan : Concevoir et visualiser sa mise en images*, Eyrolles, 2005, p.152.

6. *Ibid.*, p.271.

7. BONITZER Pascal, *Le champ aveugle : essais sur le réalisme au cinéma*, Cahiers du cinéma, 1999, p.13.

8. *Ibid.*

9. *Ibid.*

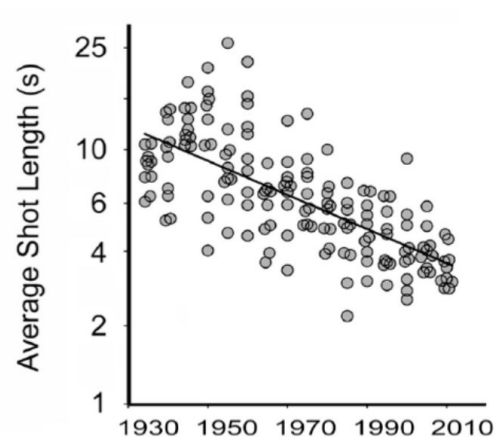
10. D. KATZ Steven, *Réaliser ses films plan par plan : Concevoir et visualiser sa mise en images*, Eyrolles, 2005, p.199.

DURÉE D'UN PLAN-SÉQUENCE

Un plan-séquence implique que la caméra tourne en continu durant toute la captation de la séquence. Ce qui fait qu'il peut s'étendre sur plusieurs minutes et en comparaison à un plan "normal", il durerait généralement plus longtemps.

Mais cette différenciation reste relative, car si l'on s'intéresse un tant soit peu à la durée moyenne d'un plan, James Cutting nous montre dans son étude parue en 2010 que la durée moyenne d'un plan est passée de 12 secondes environ dans les années 1930 à 2,5 secondes aujourd'hui¹. On pourrait alors affirmer que les premiers films étaient des plans-séquences puisque la caméra tournait sans interruption pendant quelques minutes. Mais comme nous l'avons vu précédemment, le plan-séquence présente la particularité d'être en mouvement, ce qui le différencie d'un plan fixe.

Si on le remarque aujourd'hui par sa durée qui est plus longue que la moyenne, c'est que les plans moyens ont aussi changé, préférant ainsi être plus courts pour un montage parfois plus dynamique. Mais ce n'est pas toujours le cas, comme on peut le voir avec *Amour* (2012) de Michael Haneke où les plans durent en moyenne 32 secondes².



Attention and the Evolution of Hollywood Film, James E. Cutting ©

1. CLAIROUIN, Olivier, « Quel est le meilleur plan-séquence de l'histoire du cinéma ? », Le Monde.fr, mis à jour le 21.10.2015.

2. AlloCiné, « Aviez-vous remarqué ? - Amour », allocine.fr, mis à jour le 12.05.16.



LA TECHNIQUE

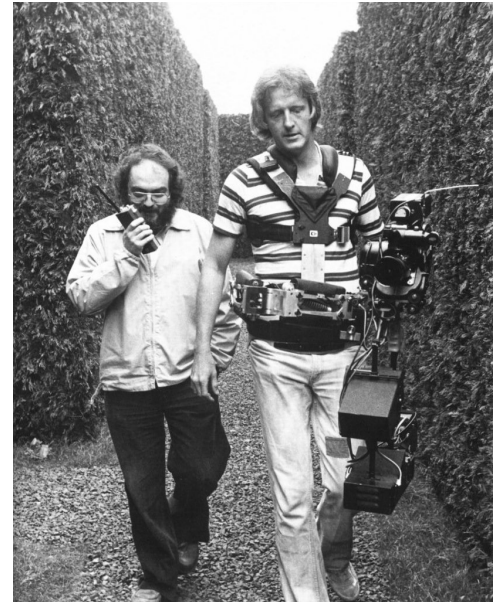
CAPACITÉS TECHNIQUES DE LA CAMÉRA

Dernièrement, de plus en plus de films ont usé du plan-séquence. Il ne s'agit pas nécessairement d'un effet de mode, cela s'explique avant tout par un aspect technique qui a permis l'utilisation plus intensive de ce procédé.

Si des cinéastes s'autorisent davantage le plan-séquence, au-delà de ce qu'il peut produire, c'est avant tout grâce à l'arrivée des caméras numériques et de leur manipulation beaucoup plus facile par rapport aux premières caméras à bobine. Au début du cinéma, les caméras étaient très lourdes et difficilement maniables, limitant ainsi le déplacement de l'outil en question dans l'espace. Il est vrai que maintenant, ce genre de problème n'a plus lieu d'être en raison de l'arrivée, au fil des années, de nouvelles caméras plus légères, auxquelles s'est ajoutée également l'apparition de matériel sophistiqué comme la Louma (permettant des mouvements importants de grue), la Dolly (permettant de faire des travellings très fluides) ou encore le Steadicam.

“Le steadicam (abréviation de ‘steady camera’ : caméra stabilisée) ou panaglide (pour la Panavision), est un système moderne de portage de caméra mis au point par un opérateur, Garrett Brown”¹. C’est “un système de harnais et d’équilibrage” qui “permet à l’opérateur de se déplacer avec la caméra ‘montée’ sur son corps, mais tenue à distance par des amortisseurs, conçus pour maintenir la stabilité de l’image quand il se déplace”².

Le steadicam offre donc la possibilité de faire des mouvements sans tremblements et laisse la possibilité au caméraman de se déplacer librement dans l'espace avec la caméra, sans machinerie additionnelle (comme un chariot sur rails). Même s'il est aujourd'hui utilisé dans beaucoup de films, il participa énormément à la réalisation de plusieurs plans-séquences. Stanley Kubrick le popularisa par exemple avec son film *Shining* (1980), où il en fit un usage mémorable pour des scènes filmées sans interruption avec une fluidité remarquable.



Stanley Kubrick et Garrett Brown sur le tournage de *Shining* (1980) American Cinematographer ©

1. VILLAIN Dominique, *L'œil à la caméra : le cadrage au cinéma*, Cahiers du cinéma, 1996, p.41.

2. *Ibid.*



La Corde (1950)
Warner Bros. ©

Les avancées technologiques en matière de mobilité de caméra, comme le steadicam, ont permis des déplacements de plus en plus sophistiqués au cours des années, ce qui permit aux cinéastes de disposer davantage de liberté en termes de mise en scène. Fritz Lang, par exemple, nous a fait part de son expérience avec son chariot de travelling et de l'utilité qu'il en avait :

“Avec ce chariot de travelling, je peux non seulement tourner une longue scène en un plan, mais photographier simultanément dans plusieurs directions, et à plus ou moins grande distance. Le procédé des plans rapprochés ou des gros plans tournés isolément est complètement dépassé. Non seulement les gros plans séparés intervenant soudain ont l'air artificiels, mais ils interrompent la pensée filmique et lui nuisent. Le public de cinéma doit être mis dans la situation de voir un film comme si c'était une pièce de théâtre que le spectateur aime regarder à travers des jumelles pour se rapprocher et voir les acteurs et le décor en détail. Jusqu'ici on changeait la caméra de place, cela ne suffit plus. La caméra, aujourd'hui, doit avoir davantage de mobilité. Elle doit pouvoir traverser un espace comme un curieux qui voudrait se rendre compte de ce qui se passe en un endroit et l'inspecterait en ses moindres recoins. Mon nouveau chariot assure la fluidité d'une image volante. L'appareil devient le compagnon perpétuel des personnages agissant, l'observateur pénétrant des événements, dont il peut saisir la signification dramatique en rapports plus intenses, dès qu'il devient important de fixer sur l'écran un événement essentiel, un objet marquant. La caméra devient ainsi un acteur plein d'importance, mobile, vivant”³.

Mais un autre paramètre est à prendre en compte en termes de technique. Notamment au niveau de la durée d'un plan-séquence (nous en parlions précédemment). Lorsqu'on s'intéresse à un film comme *La Corde* (1950) d'Hitchcock, à l'époque du tournage de ce film, le temps d'un plan-séquence était limité par la recharge d'une bobine de pellicule 35mm. De ce fait, un plan tourné en continu ne pouvait faire plus d'une dizaine de minutes. Pour pouvoir faire durer le plan tout en maintenant une sensation de continuité, il fallait user de quelques techniques.

La Corde

“Le film est l'adaptation d'une pièce de théâtre qui avait la même durée que l'action et se jouait dans un temps continu, du lever du rideau à son baisser. C'est cette particularité qui avait intéressé Hitchcock, il s'était demandé comment traduire cette continuité au cinéma, comment filmer sans coupure une histoire qui commence à 19 heures 30, et se termine à 21 heures 15. Il lui sembla que la seule façon était de tourner en continuité, en un seul plan, gigantesque plan-séquence. Le film est en fait composé de huit plans de dix minutes (durée maximum d'un chargeur de pellicule), mais les sept raccords sont le plus invisibles possible – un personnage passe devant l'objectif, on le quitte sur un gros plan de sa veste, gros plan qu'on retrouve au début de la bobine suivante. Il s'agit d'un exemple unique dans l'histoire du cinéma, de film tourné (presque) sans interruption à la prise de vues”¹.

1. VILLAIN Dominique, *L'œil à la caméra : le cadrage au cinéma*, Cahiers du cinéma, 1996, p.153.

3. BELLOUR Raymond, *L'analyse du film*, Calmann-Lévy, 1995, p.72.



Alejandro González Iñárritu et Emmanuel Lubezki sur le tournage de *Birdman* (2014)
Twentieth Century Fox ©

Qu'il s'agisse de la coupure dans un flou de mouvement, de faire passer un objet ou encore une personne devant l'objectif dans le but de masquer une coupe, les cinéastes devaient user de supercheries pour pouvoir faire durer le plan-séquence en question, sans pour autant que l'œil du spectateur s'en rende compte.

De nos jours, les caméras numériques dépassent toute limite de temps, grâce à une capture enregistrée sur disque dur, ce qui permet ainsi de tourner en continu. Cependant, certains cinéastes continuent d'user de techniques de raccord « invisibles ». Alejandro González Iñárritu nous le montre très bien avec son film *Birdman* (2015). 65 ans après Hitchcock, il réalise à son tour un film en un seul et unique plan. Et bien qu'il n'ait pas tourné son film en pellicule, il eut recours tout de même à des coupes pour offrir au spectateur une illusion parfaite de film continu pendant 2 heures.

Les progrès techniques réalisés au cours de ces dernières années nous montrent que le cinéma est en constante évolution. Que ce soit au niveau de la mobilité de la caméra ou de la durée possible d'enregistrement, ils ont permis au plan-séquence de se réaliser plus aisément, entraînant une augmentation conséquente de son utilisation.

Il n'est pas aisé de deviner quelle sera la prochaine innovation qui aidera à rendre cette technique encore plus facile. Mais nous pouvons cependant supposer qu'elle n'est pas "figée", car "*du fait de son rapport à la technique, l'identité du cinéma n'est pas stable et le cinéma est un art habité par la différence*"⁴. D'ailleurs, à quelqu'un qui lui disait qu'au cinéma on avait tout fait, Robert Bresson répondit :

"*Le cinéma est immense. On n'a rien fait*"⁵.

4. SIMOND Clotilde et PAVIOL Sophie, *Cinéma et architecture : La relève de l'art*, Aléas, 2009, p.179.

5. VILLAIN Dominique, *L'œil à la caméra : le cadrage au cinéma*, Cahiers du cinéma, 1996, p.49-50.

PRÉCISION, ERREURS ET RÉPÉTITIONS

Le plan-séquence, malgré les sensations de liberté de mouvement dans l'espace qu'il suscite, peut donner l'impression d'une certaine facilité de réalisation. Mais ce ressenti n'est pas si évident.

Il s'agit de l'une des techniques les plus compliquées à mettre en œuvre pour un cinéaste. Chaque chose est pensée à l'avance, que ce soit pour les mouvements de caméra, le déplacement des acteurs et des figurants ou encore le positionnement des techniciens. Toutes les manœuvres et les trajectoires qui entrent en compte sont calculées et l'espace est complètement régi par ces derniers.

Dès les prémisses du plan-séquence, on pouvait déjà constater une importante préparation et une précision dans les mouvements de caméra effectués. Rochus Gliese, décorateur de *L'Aurore* (1927), nous parle de la scène où le mari va à la rencontre de la femme au milieu de la nuit (qui est considérée comme l'un des tout premiers plans-séquences au cinéma) :

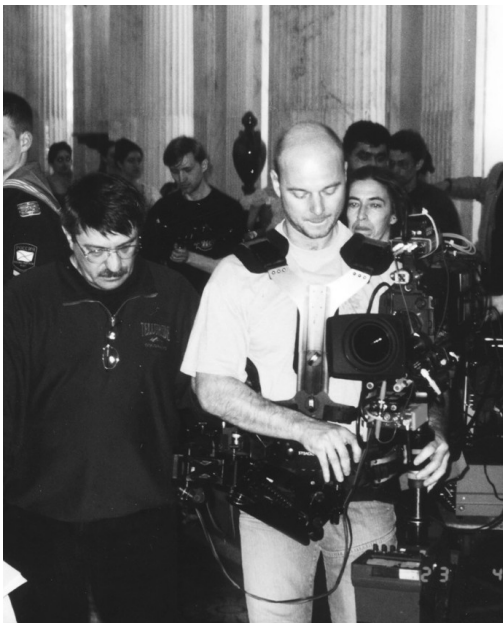
“Tout était déterminé par les angles de caméra, on ne pouvait pas s'en écarter. Ce n'était pas possible autrement, ils ne pouvaient pas placer la caméra autrement que comme j'avais construit cela, puisque c'était construit précisément pour la caméra” (Le cinématographe n°75, février 1982).

Tout est donc réfléchi en amont, car la moindre maladresse peut mener à recommencer la séquence entière, ce qui nécessite une maîtrise infaillible de la mise en scène et une coordination parfaite entre les différents protagonistes. De plus, il est impératif que les comédiens ne se trompent pas lorsqu'il s'agit de réciter leur texte. Et lorsqu'ils sont nécessaires à la mise en scène, certains artifices doivent se déclencher au bon moment, voire à la seconde près.

C'est pourquoi des plans de coupe sont encore utilisés de nos jours pour un plan-séquence, pour éviter de devoir tout reprendre à zéro si une bourde se produit, car cela peut à terme coûter très cher à la production en fonction de la complexité du plan.



L'Aurore (1927) Fox Film Corporation ©



Alexandre Sokourov sur le tournage de *L'Arche russe* (2002) Wellspring Media ©

Mais le plus essentiel pour éviter tout type d'erreur est de répéter le plan-séquence avant le tournage. Cela peut nécessiter plusieurs répétitions et demander beaucoup de temps, comme ce le fut pour *L'Arche russe* (2002) d'Alexandre Sokourov, qui nécessita plusieurs mois de préparation. Ce film constitue un véritable plan-séquence de 96 minutes tourné en une seule prise, d'où la nécessité de répéter en avance, car aucune coupure ne pouvait être possible. Il aura fallu au total 4 prises pour obtenir le résultat final, les 3 premières étant interrompues.

Par ailleurs, autre exemple, le premier plan de *La Ronde* (1950) de Max Ophüls avait demandé une journée entière de répétitions :

*“Les répétitions étaient l'étape ultime avant le tournage, dans le décor étaient précisés le ou les emplacements de la caméra, en fonction des mouvements, du jeu, et du texte des comédiens. Dans tel plan, il fallait s'arrêter à tel endroit, à tel autre reculer, remonter la caméra, donc prévoir la grue, etc. Tout était réglé au millimètre, pendant deux heures Ophüls installait son plan et ne pensait qu'à cela. Puis c'était l'exécution, et même dans le film le plus fictionnel, la rencontre toujours d'un certain réel, celui des personnes en jeu, acteurs et techniciens, machinistes, indispensables à ce cinéma de mouvements”*¹.

Un plan-séquence peut donc *demander beaucoup de temps à mettre en place*, car *“la totalité d'une séquence repose sur un seul plan en mouvement”*². Tous *“les mouvements se calculent”*³, car, par exemple, si *“travelling est mal monté, le cadre se déplace, un millimètre de déplacement devient vingt centimètres en projection, et se voit”*⁴. D'où l'importance de tout bien s'organiser en amont, pour ne pas avoir de mauvaise surprise et surtout pour que le plan-séquence se réalise de la meilleure manière possible qui soit. Mais même si tout est anticipé, on ne peut se parer à toutes les éventualités, car *“fabriquer, recomposer, cadrer, avec la caméra. Cela n'est pas facile en effet”*⁵.

1. VILLAIN Dominique, *L'œil à la caméra : le cadrage au cinéma*, Cahiers du cinéma, 1996, p.74.

2. D. KATZ Steven, *Réaliser ses films plan par plan : Concevoir et visualiser sa mise en images*, Eyrolles, 2005, p.279.

3. JULLIER Laurent, *L'analyse de séquences*, A.Colin, 2011, p.86.

4. VILLAIN Dominique, *L'œil à la caméra : le cadrage au cinéma*, Cahiers du cinéma, 1996, p.44.

5. *Ibid.*, p.108.

UTILISATION

RÉALISME ET TEMPORALITÉ

La première raison qui pousse les cinéastes à utiliser le plan-séquence par rapport à un montage composé de plusieurs plans, c'est qu'il donne une meilleure sensation de réalisme. Le montage étant libéré de coupures, l'immersion n'est que plus intense durant la séquence. Cette impression de réel est due au fait que le temps s'écoule normalement. Il n'y a pas de manipulation évidente de la durée de l'action comme c'est le cas dans un montage classique, ce qui lui apporte de la fluidité et un rythme différent.

“Parce que le montage est un aspect très important du film, il peut lui porter préjudice s’il n’est pas fait correctement. Le grand critique de films André Bazin soutient que l’absence de montage peut être bénéfique à certains types de films, et permettre une perception plus réaliste du temps et de l’espace de l’histoire. Dans un film sans montage, un réalisateur ne pourra pas couper les plans pour cacher ses maladresses et ses erreurs”¹.

Ce que nous apprend André Bazin, c'est qu'avec un plan-séquence, il n'y a pas cette opportunité d'échappatoire que peut offrir un “cut”. Il *“considérerait cette forme de découpage comme plus réaliste que la forme classique, car elle permet à la caméra de saisir des ‘blocs de réalités’ : ‘Réalisme en quelque sorte ontologique, qui restitue à l’objet et au décor leur densité d’être, leur poids de présence, réalisme dramatique qui se refuse à séparer l’acteur du décor, le premier plan des fonds, réalisme psychologique qui replace le spectateur dans les vraies conditions de la perception, laquelle n’est jamais tout à fait déterminée a priori”².*

Ainsi, l'utilisation du plan-séquence n'est pas insignifiante. L'illusion de continu qu'il procure donne au cinéaste la possibilité de retranscrire un semblant de réalité dans son film, ce qui permet une perception plus concrète du temps et de l'espace. Et cette forme de réalisme peut être utilisée de différentes manières par les cinéastes en fonction de ce qu'ils souhaitent évoquer.

1. VINEYARD Jeremy, *Les plans au cinéma : Les grands effets que tout réalisateur doit connaître*, Eyrolles, 2004, p.12.

2. VILLAIN Dominique, *L'œil à la caméra : le cadrage au cinéma*, Cahiers du cinéma, 1996, p.134.

QUAND EST-IL UTILISÉ ET POURQUOI ?

De par son côté très technique et sa durée plus ou moins longue, le plan-séquence suscite une grande reconnaissance dans le monde du cinéma en tant que prouesse filmique. Mais il ne constitue pas simplement un prétexte à une certaine virtuosité.

Par exemple *“La Corde a prouvé qu’Hitchcock était le plus habile homme de cinéma mondial’, mais il ne faudrait pas déduire de cette expérimentation qu’il aimait la virtuosité pour elle-même. Selon lui la technique devait toujours servir l’action et il ne s’agissait jamais de se faire plaisir, ou de faire plaisir à l’opérateur”*¹. Il faut donc que le plan-séquence serve l’aspect narratif du film. Il ne faut pas qu’il devienne une performance à part entière, que le spectateur soit d’abord émerveillé par sa prouesse technique, son but premier étant de raconter une histoire.

Comme nous l’avons vu précédemment, le plan-séquence permet de donner une sensation de réalisme, et par conséquent, les cinéastes s’en servent pour procurer des sensations, produire un rythme particulier ou apporter des significations à leur mise en scène sans vouloir pour autant épater le spectateur.

1. VILLAIN Dominique, *L’œil à la caméra : le cadrage au cinéma*, Cahiers du cinéma, 1996, p.155.

DANS LES SCÈNES D'EXPOSITIONS

Un plan-séquence peut être utilisé pour l'introduction d'un film, servant ainsi de scène d'exposition. Un seul plan suffit donc à présenter la situation de départ de l'intrigue avec, par exemple, les lieux et les personnages qui la constituent. Cela donne une certaine somme d'informations, nécessaire à la suite de l'histoire.

Le début de *La Soif du mal* (1958) d'Orson Welles utilise comme scène d'exposition un plan-séquence de 3min20s entièrement tourné à partir d'une grue en mouvement.

DANS LES SCÈNES DE BOÎTE DE NUIT OU DE RESTAURANTS

Les scènes de restaurant et de boîte de nuit sont souvent sujettes à des plans-séquences. Cela permet de révéler au mieux l'effet de foisonnement que peuvent produire ces lieux.

Martin Scorsese utilisa un plan-séquence par exemple dans *Les Affranchis* (1990) où la caméra suit un couple depuis la rue jusqu'à leur table dans le restaurant, en passant par les cuisines. Cela permettait de montrer le monde privilégié auquel appartiennent les protagonistes grâce aux relations qu'ils entretiennent avec les employés.

Paul Thomas Anderson utilisa le même procédé dans son film *Boogie Nights* (1997) avec sa scène d'ouverture qui se déroule dans une boîte de nuit, lui permettant ainsi de présenter tous ses personnages.





DANS LES SCÈNES DE PANIQUE

Le plan-séquence peut parfois aider à forcer le regard. En instaurant une atmosphère pesante et insupportable, le spectateur subit et ressent l'anxiété d'une scène. Il ne peut malheureusement pas recourir à des coupes en guise d'échappatoire, que pourrait normalement offrir un découpage normal. La sensation de réalisme devient alors d'autant plus frappante.

La tristement célèbre scène de viol dans *Irréversible* (2002) de Gaspar Noé fonctionne sur ce principe, faisant alors ressentir l'agression au spectateur, dans toute sa durée et son horreur. De même, dans *The Revenant* (2016) d'Alejandro González Iñárritu, la scène de l'ours attaquant le personnage principal est un plan-séquence qui nous fait endurer un malaise constant durant toute sa longueur, où nous assistons, impuissant, à la douleur que ressent le protagoniste.

DANS LES SCÈNES DE SUSPENSE

Le plan-séquence peut également plonger toute une scène en tension. Avec la sensation de réel qu'il procure, il permet au temps de s'écouler de manière normale durant toute la séquence, produisant ainsi un suspens constant et parfois croissant, là où un découpage en plusieurs plans aurait pu nous détacher de la scène et de la pression qu'elle souhaitait mettre en place.

Panic Room (2002) de David Fincher réalise très bien cet exercice en utilisant un plan-séquence impressionnant lors d'une scène où des voleurs tentent de s'introduire dans une maison. Il utilisa une technique considérée comme révolutionnaire (prévisualisation informatique) qui permet à la caméra d'être complètement libre dans l'espace. Elle pouvait ainsi passer dans un trou de serrure ou encore dans l'anse d'une cafetière.

DANS LES SCÈNES D'ACTION

Un plan-séquence peut aussi servir à une scène d'action, la rendant ainsi beaucoup plus saisissante et immersive par rapport à un montage classique, car la rapidité et la puissance des actions se déroulent en temps réel. Une coupure ferait office de respiration et ne permettrait pas de maintenir le spectateur en haleine.

Le cinéma asiatique, avec des films comme *A toute épreuve* (1993) de John Woo, *L'Honneur du dragon* (2005) de Prachya Pinkaew ou encore *Old Boy* (2004) de Park Chan-wook, présente de superbes scènes d'action tournées en plan-séquence.

DANS LES FOUND FOOTAGE

Ces dernières années ont vu apparaître la mode des “found footage”, présentés comme étant des films amateurs. Ces films faussement documentaires utilisent le principe de plan-séquence comme structure narrative, mais de manière différente par rapport aux films cités précédemment, car ils se veulent éloignés de toute mise en scène. Prônant ainsi le réalisme avec des événements se déroulant en temps réel, ces films adaptent le point de vue du caméraman pour donner un côté plus immersif à l'intrigue, ce qui leur procure un aspect brut et pas du tout travaillé. Le principe de caméra embarquée renforce également le côté subjectif du film, produisant chez les spectateurs une certaine identification aux protagonistes.

Les found footage appartiennent la plupart du temps au cinéma d'horreur, car ils cherchent généralement à faire peur en se basant sur le côté “authentique” de l'enregistrement vidéo. Le genre a notamment été popularisé avec *Le Projet Blair Witch* (1999) de Eduardo Sánchez et Daniel Myrick et a vu par la suite l'arrivée d'autres films comme *[REC]* (2008) de Jaume Balagueró et Paco Plaza, *Cloverfield* (2008) de Matt Reeves ou encore *Paranormal Activity* (2009) de Oren Peli.



Le Projet Blair Witch (1999) Artisan Entertainment ©

DANS LES SCÈNES DE VUE SUBJECTIVE



La Dame du lac (1948) Metro-Goldwyn-Mayer ©

En vue subjective, la caméra est située au niveau des yeux d'un personnage, adoptant ainsi son point de vue. Elle partage alors la perception visuelle du protagoniste au spectateur, renforçant ainsi le principe d'identification.

Pour un souci de réalisme, dans les scènes tournées en vue subjective, la caméra filme généralement sans avoir recours à des coupures, créant ainsi de véritables plans-séquences.

Nous avons vu que le principe de found footage était attaché à une notion de subjectivité dans sa narration. Mais ce côté subjectif n'est pas propre à une personne, car les images que le spectateur voit sont celles de la caméra tenue par un individu filmant les événements. On adopte alors le point de vue de la caméra, et non pas celle du caméraman. Même si le spectateur peut s'identifier aux protagonistes dans ce genre de film, l'accent est plus mis sur l'aspect immersif de l'intrigue que sur une réelle recherche d'identification.

D'autres films, au contraire, ont utilisé une vraie vue subjective comme *La Dame du lac* (1948) de Robert Montgomery qui est le premier film entièrement tourné en caméra subjective, donnant au spectateur la sensation de se retrouver à la place du détective privé menant son enquête.

Le dernier film en date, intégralement tourné en vue subjective, est *Hardcore Henry* (2016) réalisé par Ilya Naishuller. Une GoPro a été utilisée comme caméra subjective pour filmer l'intégralité du film¹.

1. Il est vrai que ces dernières années avec l'arrivée importante de caméras de ce type, de nombreuses vidéos sont apparues sur la toile donnant la sensation d'être à la place du vidéaste. Le principe de ces caméras étant la vue subjective, l'expérience est alors totalement immersive.

Mais malgré le fait que la vue subjective soit utilisée au cinéma pour créer une recherche d'identification chez le spectateur en utilisant le point de vue d'un des personnages, le procédé ne fait pas l'unanimité.

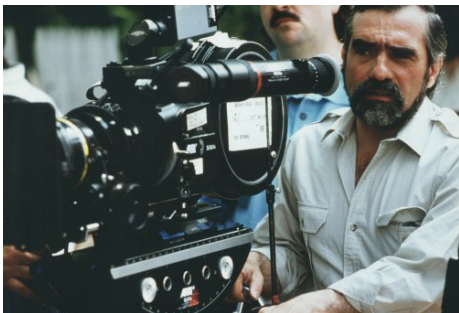
“La caméra subjective est une technique artificielle, naïve en ce sens qu'elle ne restitue pas, contrairement à ce que croient ceux qui en font usage, une vision ‘naturelle’, enfin lassante pour le public privé, comme on l'a noté, du visage du héros et donc de cette fameuse ‘identification’ qui le passionne pour ses aventures”².

“L'emploi massif du point de vue subjectif dans une fiction est toujours délicat. En effet, le spectateur connaît la vision du personnage, mais pas ses réactions, car il ne voit ni ses gestes ni l'expression de son visage”³.

Pour certains, la caméra subjective serait alors, dans un sens, limitée, ne restituant pas vraiment une vision naturelle et ne permettant pas une réelle identification au personnage.

2. BONITZER Pascal, *Le champ aveugle : essais sur le réalisme au cinéma*, Cahiers du cinéma, 1999, p.57.

3. D. KATZ Steven, *Réaliser ses films plan par plan : Concevoir et visualiser sa mise en images*, Eyrolles, 2005, p.243.



Martin Scorsese sur le tournage de *Les Affranchis* (1990) Warner Bros. ©

Le plan-séquence est remarqué parfois par son côté technique, mais il ne doit pas pour autant tomber dans la performance dans le but de flatter l'ego du spectateur ou de mettre en avant la virtuosité du réalisateur.

Utilisé de différentes manières selon ce que le cinéaste souhaite transmettre au spectateur, le plan-séquence est donc un outil de mise en scène, souvent complexe à mettre en place, mais qui offre de larges possibilités en termes de narration.

*“En général, un plan en mouvement est plus compliqué et plus long à réaliser qu'un plan fixe, mais il offre en contrepartie des possibilités visuelles et dramatiques bien plus subtiles. Le mouvement de caméra remplace une série de plans montés pour suivre un sujet, faire le lien entre des idées, créer des variations rythmiques et graphiques ou simuler le mouvement d'un sujet dans un plan subjectif”*¹.

1. D. KATZ Steven, *Réaliser ses films plan par plan : Concevoir et visualiser sa mise en images*, Eyrolles, 2005, p.255.

CONCLUSION

Cette partie nous a permis de définir ce qu'était le plan-séquence dans son ensemble, ainsi que certaines de ses utilisations. Composée d'un seul et unique plan, c'est une technique compliquée à réaliser, car elle nécessite que la caméra tourne en continu durant toute une prise, et cela peut faire souvent plusieurs minutes. De plus, un plan-séquence implique une caméra qui est généralement en mouvements, ce qui demande beaucoup de préparation et de précision pour éviter toute erreur.

Si les cinéastes choisissent d'utiliser ce procédé, c'est qu'il permet de donner une sensation de réalisme à leur intrigue grâce à l'absence de montage qui impose des coupures et qui ne donne pas l'impression que le temps s'écoule normalement. Cette forme de réalisme peut être utilisée de différentes manières par les cinéastes en fonction de ce qu'ils souhaitent évoquer dans leur film. Mais il faut avant tout que le plan-séquence serve la narration, pour qu'il ne soit pas réduit à une simple prouesse technique.

Néanmoins, s'il fallait définir le plan-séquence en premier lieu, c'est qu'il y avait un intérêt. Car au-delà de tout ce qui le caractérise, le plan-séquence met en avant un lien avec l'espace qui est intéressant.

En effet, le plan-séquence donne une sensation de liberté de déplacements dans l'espace par ses mouvements de caméra. Mais en vérité, toutes les manœuvres et les trajectoires qui entrent en compte sont calculées et font que l'espace est pensé en fonction de la mise en scène.

Et c'est cette approche de l'espace en fonction des mouvements qui va nous intéresser. Car, même si le plan-séquence est propre au monde du septième art, il présente des caractéristiques pouvant être à la base d'une réflexion autour de l'architecture, notamment en lien avec le parcours architectural.

Un parallèle peut alors être envisagé avec l'architecture, et ce que nous allons approfondir dans un second temps.

“Les grands réalisateurs parviennent à concevoir l'enchaînement des plans et la construction de la mise en scène comme on penserait un projet architectural”¹.

1. LOMBARDO Patrizia, *Vertige de l'espace au cinéma : de Kubrick à Lynch et Scorsese* in *L'architecture émotionnelle : matière à penser*, La

ARCHITECTURE ET CINÉMA

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

La première partie a permis de définir la technique du plan-séquence, qui est propre au monde du cinéma. L'intérêt de cette seconde partie va être de l'interpréter comme outil d'approche de l'espace architectural.

Au niveau de sa conception en fonction des mouvements de caméra, le plan-séquence présente un rapport avec l'espace filmique qui peut être transposé dans une réflexion autour du parcours architectural, appelé également "promenade architecturale" par Le Corbusier ou "promenade cinématique" par Bernard Tschumi.

*"Au contact de l'architecture, le cinéma trouve une mise en espace de ses images et l'architecture, au contact du cinéma, trouve une mise en mouvement"*¹.

Comme le cinéma et l'architecture ont très souvent été mis en parallèle, il est intéressant de voir ce qui les rapproche de manière à distinguer ce qui peut finalement lier le plan-séquence au parcours architectural.

Les différents thèmes abordés approfondiront notre raisonnement et viendront nourrir notre pensée.

*"Les exemples sont fréquents, mais pas innombrables, de rencontre quasi magique entre ce que nous considérons comme le cinéma et l'architecture, où l'utilisation des outils cinématographiques (cadrage, mouvements de caméra, mouvements de personnages, montage) est mise au service de la construction imaginaire et cohérente d'espaces architecturaux"*².

1. SIMOND Clotilde et PAVIOL Sophie, *Cinéma et architecture : La relève de l'art*, Aléas, 2009, p.37.

2. PUAUX Françoise, *Architecture, décor et cinéma*, Corlet, 1995, p.154.

DÉCOR DE CINÉMA ET ARCHITECTURE

Un premier sujet à aborder serait celui du rapport entre le décor de cinéma et l'architecture. Nous allons voir quelles sont les similarités entre le décorateur et l'architecte, c'est-à-dire entre l'espace filmique et l'espace architectural.

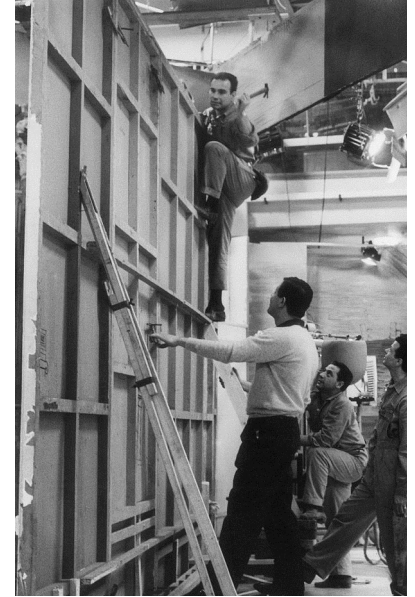
“Le défi visuel de la mise en scène est surtout un problème d'espace. Il faut pouvoir imaginer dans un espace en trois dimensions ce qui fonctionnera sur un écran en deux dimensions. La visualisation de l'espace dans une séquence est délicate, car les éléments sont mobiles, fluctuants, en particulier lorsque le sujet ou la caméra est en mouvement”¹.

Au cinéma, lorsque la caméra se déplace, la conception d'espace est l'une des choses les plus importantes en termes de mise en scène et *“s'il y a une leçon à retenir pour concevoir des mouvements de caméra, c'est qu'il vaut toujours mieux travailler avec le décor que contre lui”².*

Dans son étude *Le cinéma, art de l'espace*, Maurice Schérer met justement l'accent sur ce point :

“[...] L'espace, au contraire, semble bien être la forme générale de sensibilité qui lui est la plus essentielle, dans la mesure où le cinéma est un art de la vue (La revue du cinéma, n°14, juin 1948, p.3)”³.

Le cinéma a donc un rapport fondamental avec l'espace, surtout lorsqu'il y a des déplacements à prendre en compte comme dans le cadre d'un plan-séquence. D'où la nécessité de la bonne maîtrise de ce dernier afin de concevoir un décor ingénieux au service de la mise en scène. Et c'est à ce niveau-là qu'un premier rapprochement apparaît entre architecture et cinéma. L'architecte et le décorateur ne seraient-ils pas tous deux confrontés aux mêmes questions d'ordre spatial ?



Marisa Rastellini ©

1. D. KATZ Steven, *Réaliser ses films plan par plan : Concevoir et visualiser sa mise en images*, Eyrolles, 2005, p.151.

2. *Ibid.*, p.291.

3. BELLOUR Raymond, *L'analyse du film*, Calmann-Lévy, 1995, p.67.

Tout d'abord, *“les points communs les plus évidents entre le domaine du décor et celui du bâtiment sont la nécessité de maîtriser l'espace, de posséder un bon sens des proportions, et de savoir concevoir des volumes cohérents et habitables, à titre éphémère dans un cas ou pérenne dans l'autre”*⁴. Le chef décorateur, comme l'architecte, aura alors la responsabilité *“de concevoir les espaces où se déroulera l'action du film, de contrôler la fabrication, la mise en place et la maîtrise d'œuvre totale du projet dans le respect du budget défini”*⁵. Et même si *“les techniques de construction sont très différentes [...] la finalité est la même”*⁶.

C'est alors que *“le métier de chef décorateur prend son sens véritable, à savoir concevoir des espaces, comme un architecte”*⁷ et c'est pourquoi on a tendance à l'appeler “architecte décorateur”.

4. LE NOUVEL Thierry et RABAUD Pascale-Joanne, *Chef décorateur pour le cinéma : À la découverte d'un métier*, Eyrolles, 2012, p.45.

5. *Ibid.*

6. *Ibid.*

7. *Ibid.*, p.22.

ÉCHANGES ENTRE LES DEUX DISCIPLINES

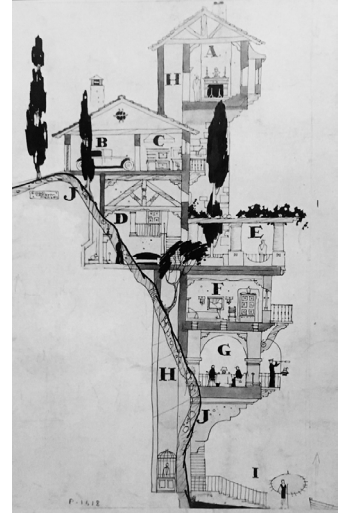
Nous avons constaté que la conception d'un espace filmique par un décorateur présente des points communs avec la création par un architecte d'un espace architectural. Cela amène forcément "une circulation" entre les deux disciplines.

Paul Chemetov nous disait :

*"Il y a de l'architecture vers le cinéma une circulation évidente. D'ailleurs, quand vous regardez le nombre d'architectes devenus décorateurs de cinéma ou de gens ayant une formation d'architecte devenus metteurs en scène, cette circulation est naturelle"*¹.

Cette question d'échange entre architecture et cinéma n'implique donc pas que les décorateurs et les architectes : les cinéastes sont en effet eux aussi concernés, car la question d'espace est primordiale pour leur mise en scène. Même si le décorateur le conçoit et le construit, le metteur en scène est le premier intéressé par l'espace filmique, car c'est lui qui s'en servira.

De ce fait, *"que des architectes soient devenus décorateurs de cinéma comme Robert Mallet-Stevens ou que des cinéastes aient eu une formation d'architecte (plus généralement artistique) de Fritz Lang à Antonioni, en passant par Eisenstein, Nicholas Ray voire même Peter Greenaway, n'est pas pour nous surprendre"*².



William Cameron Menzies, projet architectural pour la maison de Mary Pickford (1925)
*"Si le cinéma emprunte à l'architecture moderne, celle-ci ne dédaigne pas de lui retourner la politesse. Menzies n'a pas de formation d'architecte, mais c'est lui que Mary Pickford, épouse et associée de Fairbanks, demande ce projet d'habitation qui tire spectaculairement profit de la pente du terrain"*¹.

1. BERTHOMÉ Jean-Pierre, *Le décor au cinéma*, Cahiers du cinéma, 2003, p.80.

1. PUAUX Françoise, *Architecture, décor et cinéma*, Corlet, 1995, p.93.
2. *Ibid.*, p.9.



Orson Welles

Cahiers du cinéma ©

Et *“même les architectes qui n’ont pas conçu de décors pour des films, s’imprègnent du cinéma pour dessiner de vrais immeubles, de vrais bâtiments pour de vraies personnes qui, comme chacun le sait, sont toujours de multiples personnages”*³. Par exemple, Roland Castro expliquait :

*“À partir des séquences d’images, je pense faire un travail de scénographe. Je me déplace dans mes projets. Je me mets en marche, pour après, faire un arrêt sur image”*⁴.

Chacune des disciplines influence l’autre et s’en nourrit à la fois. Derrière ce constat, cinéaste et architecte se ressembleraient plus qu’on ne le croit. Ils exerceraient ainsi le même métier, car ils sont tous deux des hommes *“d’images”* et donnent à voir des espaces⁵.

3. PUAUX Françoise, *Architecture, décor et cinéma*, Corlet, 1995, p.7.

4. *Ibid.*, p.101.

5. *Ibid.*, p.211.

PROCESSUS DE CRÉATION

Architecte et cinéaste exerceraient leur discipline respective de la même manière.

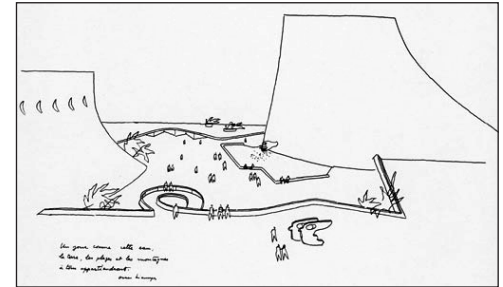
Il n'est alors pas étonnant de voir qu'«à l'instar des échanges peinture/architecture, les échanges cinéma/architecture occasionnent des glissements notionnels, plan, coupe, projection...»¹. Bien que ces mots ne veulent pas dire la même chose en fonction de la pratique, ils sont basés sur la même étymologie.

Toutefois, mise à part cette anecdote, nous allons voir qu'à l'aide de leur vocabulaire respectif, architecte et cinéaste doivent passer par une phase de conception qui sera à l'origine de leur œuvre. Ce qui est intéressant, c'est de voir comment chacun procède et par conséquent, d'observer si des similarités se présentent.

Lors du processus de création, l'architecte commence par avoir une idée globale de son projet. Cela se traduit généralement par un dessin concept, un schéma d'intentions, un texte... tout outil ou support nécessaires à l'expression de son image mentale. Cela est rarement très abouti, la représentation de la pensée se voulant volontairement sommaire, au stade d'une simple esquisse. Puis, durant un long travail de réflexion et de confection, le projet deviendra de plus en plus détaillé et évoluera vers un agencement définitif de l'ébauche de départ.

Nous pouvons prendre comme exemple le croquis que Niemeyer a fait lorsqu'il lui a été demandé de réaliser l'architecture de la Maison de la culture du Havre :

«Ce dessin est fait de trois traits jetés sur le papier, qui relèvent plus de la calligraphie que du dessin d'architecte, et cette esquisse deviendra ensuite, après un travail titanesque de détails, l'imposant bâtiment de cette Maison de la culture»².



Oscar Niemeyer (1972) ©

1. SIMOND Clotilde et PAVIOL Sophie, *Cinéma et architecture : La relève de l'art*, Aléas, 2009, p.6.

2. BERGALA Alain, *L'acte de création en architecture et cinéma* in *Architecture & Cinéma : les conférences de Malaquais*, Infolio, 2015, p.496.

On se rend alors compte qu'au cinéma, ce processus est relativement semblable :

“D’abord le cinéaste a une image globale et intuitive de son film, encore ‘confuse’ dans sa tête. Il lui faut ensuite décliner cette image globale en représentations de détails – au cinéma, ce sont les plans – et si tout va bien, l’assemblage de ces détails reconstruira une image globale qui rejoindra l’image intuitive du départ”³.

D’une autre façon, au-delà du processus de création, architecture et cinéma se rejoignent également lors de leur processus de fabrication :

“La fabrication d’un film ressemble sensiblement à la fabrication de l’architecture. Sa composition à travers une série de séquences temporelles a également été appliquée en architecture ; c’est dire que maintenant au lieu de composer les projets de façon fixe par rapport à des lieux qu’on considère de façon intrinsèque, on compose de l’architecture en disant : ‘Je rentre par-là, je passe tant de temps-là, je passe de l’ombre à la lumière puis là je vais avoir telle vue’, etc.” (Jean Nouvel)⁴.

Le terme de “séquence” est mentionné ici par Nouvel en tant qu’outil de composition de l’architecture. Cette manière de penser nous rapproche manifestement de ce que nous souhaitons démontrer, c’est-à-dire réfléchir l’approche de l’architecture par le biais du plan-séquence. L’idée serait alors de se servir de ce dernier comme générateur de parcours architectural... mais nous y reviendrons par la suite.

Par ailleurs, nous avons souligné précédemment le lien existant entre l’architecte et le décorateur de cinéma en ce qui concerne la construction d’espaces. Alors que tous deux sont confrontés à une réalité de production, celle-ci s’applique également au cinéaste qui doit savoir gérer un budget et une équipe pour que son film puisse devenir réel.

3. BERGALA Alain, *L’acte de création en architecture et cinéma* in Architecture & Cinéma : les conférences de Malaquais, Infolio, 2015, p.496.
4. PUAUX Françoise, *Architecture, décor et cinéma*, Corlet, 1995, p.104.

“J’ai souvent fait le parallèle entre le réalisateur de cinéma et l’architecte qui sont deux hommes à peu près de la même condition, car obligés de transiger avec le réel ; tous deux ont fait le choix de fabriquer quelque chose dans le temps et le système où ils vivent ; ils sont donc tenus de soumettre un projet qui va se transformer en réalité s’il atteint un consensus, si promoteur et producteur sont convaincus. De l’argent, qu’ils vont devoir gérer, va leur être confié ; ils vont devoir produire avec des équipes et quelquefois vont être censurés, le plus souvent de façon indirecte” (Jean Nouvel)⁵.

Que ce soit l’architecte ou le cinéaste, chacun œuvre pour que son projet puisse voir le jour en fonction de leurs responsabilités attitrées et des différents acteurs qui participent à sa réalisation.

L’architecture est donc une *“discipline d’application et de synthèse comme le cinéma, elle offre des similitudes dans les modes de création et de financement”*⁶ comme *“la nécessité de transiger avec le réel – production et promotion pesante”*, le fait *“de soumettre un projet qui devra être défendu, de le produire, en équipe [et] de le voir surgir enfin”* ou encore *“de répondre à des critères esthétiques et/ou politiques”*⁷.

5. PUAUX Françoise, *Architecture, décor et cinéma*, Corlet, 1995, p.104-105.

6. *Ibid.*, p.9.

7. *Ibid.*

USAGER ET SPECTATEUR

Un autre parallèle apparaît entre architecture et cinéma lorsque l'on s'attarde sur le processus de création des deux disciplines.

“L’autre point commun entre l’acte cinématographique et l’acte architectural est que le cinéaste et l’architecte doivent prendre en compte, dès le premier moment, quelqu’un qui sera réel ‘plus tard’ mais qui est pour le moment purement imaginaire et virtuel. C’est le futur usager de l’architecture et le futur spectateur du cinéaste, celui qui va ‘habiter’ son film. Cet usager est purement fantasmatique au moment de la création. Le cinéaste imagine ou suppose ce que sera la traversée de son film par son spectateur une fois que le film sera devenu un objet. L’architecte lui aussi imagine l’usage futur que fera l’utilisateur de son architecture dans un rapport qui ne sera plus extérieur et visuel, mais vécu avec son corps, son cerveau et ses sens. C’est la même chose avec le cinéma : comment quelqu’un avec son cerveau et son corps va traverser le film, et comment va se passer cette traversée pour lui”¹.

Comme il est important d’intégrer spectateur et usager lors de l’élaboration générale du fonctionnement futur d’une œuvre, cela devient intéressant de voir comment architecte et cinéaste peuvent les prendre en compte lors du processus de création.

Le mot “traversée”, utilisé pour les clientèles envisagées, qu’elle soit celle d’un film ou celle d’une architecture, est considéré de la même manière pour les deux. Cela suppose de penser l’espace filmique et l’espace architectural comme deux choses qui puissent être parcourus de la même façon.

Par ailleurs, la question du visuel n’est pas abordée. Et même si le terme de “traversée” la sous-entend, on ne s’intéresse pas au fait de savoir comment l’usager et le spectateur observeront les œuvres. Ce qui importe, c’est la notion de mouvement.

1. BERGALA Alain, *L’acte de création en architecture et cinéma* in Architecture & Cinéma : les conférences de Malaquais, Infolio, 2015, p.496.

Le terme de “traversée” évoqué implique donc un mouvement réalisé avec *son corps, son cerveau et ses sens*. De ce fait, le spectateur se promènerait à l’intérieur d’un film à l’instar de l’usager d’une architecture qui arpenterait l’espace avec son corps.

Et cela est d’autant plus vrai quand on garde à l’esprit qu’au cinéma, le spectateur s’identifie à la caméra :

*“Quand la caméra se déplace, soit par un travelling, soit par l’intermédiaire du montage, il ressent cette sensation de mouvement. L’espace représenté à l’écran lui semble plus réel que celui de la salle de cinéma. Les psychologues appellent cette illusion le transfert”*².

Cette rencontre entre usager et spectateur permet d’appuyer l’idée d’un possible croisement entre architecture et plan-séquence. Ce dernier étant en perpétuel mouvement, il pourrait inspirer un parcours architectural basé sur son fonctionnement. L’usager l’arpenterait alors tel un spectateur appréciant les mouvements d’une caméra lors d’un plan-séquence.

Cependant, il est difficile de présager comment usager et spectateur investiront les œuvres, car cela renvoie à la question de l’usage. Et envisager de manière certaine les futurs usages d’un projet lors du processus de création n’est pas chose évidente : ces usages peuvent en effet diverger vis-à-vis du fonctionnement d’origine.

*“L’architecte et le cinéaste ont donc le même handicap : tant que l’objet n’est pas fini, le cinéaste ne peut pas savoir comment le spectateur va traverser son film et l’architecte ne peut pas savoir comment l’usager va habiter les espaces qu’il imagine et qu’il construit”*³.



J. R. Eyerman (1952) ©

2. D. KATZ Steven, *Réaliser ses films plan par plan : Concevoir et visualiser sa mise en images*, Eyrolles, 2005, p.216.

3. BERGALA Alain, *L’acte de création en architecture et cinéma* in *Architecture & Cinéma : les conférences de Malaquais*, Infolio, 2015, p.497.

L'OEIL ET L'OBJECTIF

Partir du postulat qu'un parcours architectural peut être envisagé comme un plan-séquence implique de penser les déplacements de l'utilisateur au sein de l'espace architectural au même titre que les mouvements d'une caméra dans un espace filmique.

Nous venons de constater qu'un spectateur pouvait traverser un film comme un usager arpenterait un espace architectural avec son corps. Mais au-delà de ce constat, il est intéressant de voir quel médium entraîne cette "traversée".

Vu que film et architecture se traversent, il est normal de noter que cela va de pair avec le fait qu'ils se contemplent également. L'usager observe ainsi l'architecture avec ses yeux tandis que le spectateur regarde le film via l'objectif de la caméra.

Cette notion de regard intéressait déjà les architectes modernes qui, au début du XXe siècle, remettaient en cause la conception classique de l'espace :

"C'est donc le mouvement de l'œil, qui entraîne le mouvement du corps, que recherchent les architectes modernes et que la multiplication des points de vue va permettre. Ils veulent que le visiteur de leur édifice soit entraîné à aller d'une pièce à l'autre, qu'un détail constructif mène à un autre, que l'espace soit ainsi dynamique et incite à un véritable parcours visuel"¹.

La vision, qui est donc à l'origine du mouvement du corps, constituerait ainsi l'outil de base pour la construction d'un parcours architectural. En réfléchissant à des points de vue, l'architecte détermine alors un parcours façonné par les différents mouvements que fera le futur utilisateur au sein de son édifice.

1. KAROLYI Elisabeth, *L'influence du cinéma sur l'architecture*, Université Paris I Panthéon Sorbonne, 2002, p.49.

Ainsi, la vision accompagne le déplacement. Et comme architecture et film se traversent de la même manière, l'œil accompagnerait l'utilisateur à parcourir l'espace architectural tel l'objectif de la caméra aidant le spectateur à parcourir l'espace filmique.

De plus, sachant que "*Jean Cocteau considérait l'objectif de la caméra 'comme une personne vivante, capable de voir'*"², nous pouvons supposer que l'œil de l'utilisateur s'apparente à l'objectif d'une caméra.

Cela est d'autant plus vrai quand on sait que "*dans la vie, sans objectif et sans y penser, on cadre*" et comme "*nous ne voyons pas tous de la même façon, et nous ne voyons pas tout à la fois*" alors "*un choix s'opère, conscient, et inconscient*"³. Les humains "*délimitent un champ par un angle de prise de vues, mais ils ne s'en rendent pas compte, puisque les yeux – et la tête – sont mobiles, et que leurs cadrages changent*"⁴.

D'où l'intérêt de penser le parcours architectural comme un plan-séquence. La caméra en mouvement filmant en continu représenterait alors le corps de l'utilisateur et son œil serait l'objectif.

On parle alors de "*vision cinématique qui tient du balayage par une caméra*"⁵. C'est-à-dire que l'utilisateur "*parcourt physiquement un espace comme le travelling d'une caméra et donc en fait directement l'expérience*"⁶.



Architecture d'aujourd'hui, Pierre Chenal (1931)
"Les mouvements de caméra employés permettent de révéler l'architecture sous son meilleur parcours. La caméra est l'œil du visiteur idéal, qui appréhende idéalement l'édifice, en perçoit les détails, les plans, les séquences, tels que l'architecte a voulu les faire percevoir"¹.

¹KAROLYI Elisabeth, *L'influence du cinéma sur l'architecture*, Université Paris I Panthéon Sorbonne, 2002, p.50.

2. VILLAIN Dominique, *L'œil à la caméra : le cadrage au cinéma*, Cahiers du cinéma, 1996, p.109.

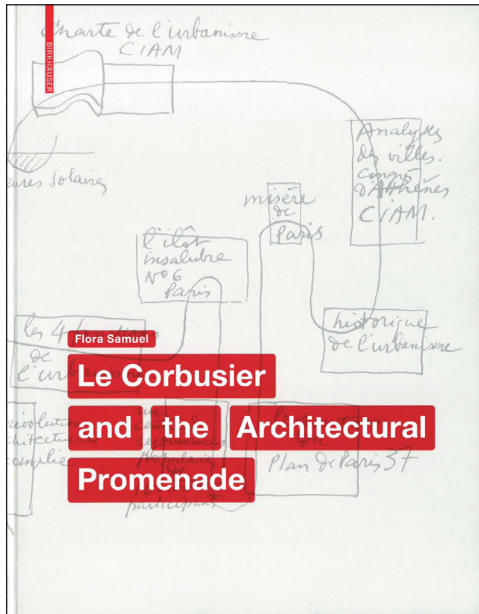
3. *Ibid.*, p.12.

4. *Ibid.*, p.17.

5. BOISSIERE (Olivier), *Jean Nouvel : Jean Nouvel, Emmanuel Cattani et associés*, Birkhäuser, 1992, pp.148-153.

6. KAROLYI Elisabeth, *L'influence du cinéma sur l'architecture*, Université Paris I Panthéon Sorbonne, 2002, p.45.

LE CORBUSIER ET LA PROMENADE ARCHITECTURALE



SAMUEL Flora, Le Corbusier and the Architectural Promenade

Birkhäuser ©

“Le cinéma est l’art par excellence des plans et des coupes, et ce que les réalisateurs appellent ‘travelling’ a inspiré ce que Le Corbusier appelait par analogie spatiale la promenade architecturale”¹.

Quoi de mieux que l’exemple du Corbusier et de sa promenade architecturale pour nous aider à penser le parcours architectural en tant que plan-séquence.

La question de mouvement du corps générée par la vue, que nous avons observé précédemment, est au cœur de sa pensée :

“L’architecture de Le Corbusier met en place une multiplicité de vues qui invite au glissement de l’œil, au déplacement du corps. Seul le mouvement permet de bien comprendre la nature de ces espaces conçus comme véritable promenade architecturale”².

Le Corbusier est donc *“le modèle moderne pour la mise en place d’un parcours au sein de l’architecture, support de son appréciation spatiale”³*. De plus, nous verrons qu’il s’est basé sur le cinéma et ses techniques pour élaborer ce parcours, notamment en ce qui concerne l’agencement de différentes vues.

Dans les années 20, Le Corbusier théorisa ce qu’il appelait la “promenade architecturale”. Il l’introduit pour la première fois dans la Maison La Roche en 1923⁴ :

“Cette seconde maison sera donc un peu comme une promenade architecturale. On entre : le spectacle architectural s’offre de suite au regard ; on suit un itinéraire et les perspectives se développent avec une grande variété ; on joue avec l’afflux de la lumière éclairant les murs ou créant des pénombres. Les baies ouvrent des perspectives sur l’extérieur où l’on retrouve l’unité architecturale”⁵.

1. SERAJI Nasrine, *Architecture & Cinéma : les conférences de Malaquais*, Infolio, 2015, p.6.

2. SIMOND Clotilde et PAVIOL Sophie, *Cinéma et architecture : La relève de l’art*, Aléas, 2009, p.92.

3. KAROLYI Elisabeth, *L’influence du cinéma sur l’architecture*, Université Paris I Panthéon Sorbonne, 2002, p.59.

4. Ce principe trouvera par la suite une certaine forme d’aboutissement dans la construction de la Villa Savoye en 1928.

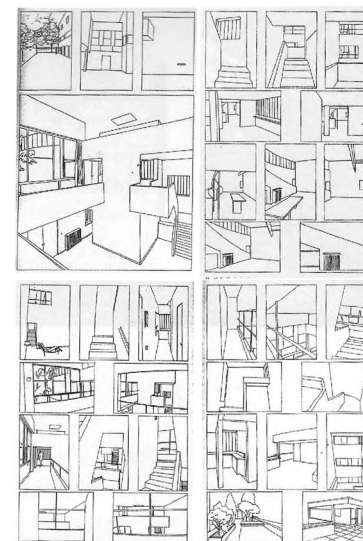
5. BOESIGER Willy et STONOROV Oscar, *Le Corbusier - Œuvre complète Volume 1 : 1910 - 1929*, Birkhäuser, 1995, p.60.

Le Corbusier utilise donc différents procédés architecturaux pour venir créer des points de vue multiples et variés au sein de son espace, ce qui amène le visiteur à le parcourir. Il souhaite également que ce parcours se fasse dans une certaine continuité, car *“le but de la promenade architecturale est enfin d’empêcher le visiteur d’être passif ; elle doit être conçue de telle façon qu’elle engage le visiteur dans un processus actif de découverte du lieu”*⁶. Ce qui fait que le visiteur est alors avant tout conduit à déambuler avec son corps dans l’espace :

*“La figure du marcheur est essentielle car c’est elle qui fait de l’espace, un espace vécu. La marche rend possible une appropriation de l’espace par le corps”*⁷.

Le Corbusier nous montre avec la promenade architecturale *“combien l’architecture s’apprécie à la marche”*⁸. Il pense alors à un parcours, non pas aléatoire, mais mis en place de manière spécifique en rapport avec le point de vue du marcheur⁹. Il avait notamment critiqué l’architecture du château de Versailles *“en ce que la construction dépendait d’un point de vue unique et divin”*¹⁰. Avec la promenade architecturale, il en appelle justement *“à un point de vue à hauteur d’homme et en mouvement”*¹¹, car *“l’architecte doit penser en espace le plan qui a partie liée avec la marche et l’œil”*¹².

Par ailleurs, sûrement en raison des notions de mouvement et de regard qu’elle entraîne, *“Le Corbusier s’était inspiré du cinéma pour sa promenade architecturale et sa pensée formelle de l’architecture”*¹³. Et si l’on y réfléchit bien, on peut effectivement l’interpréter en tant que plan-séquence, à savoir une continuité de différents points



La promenade architecturale de Le Corbusier, Maison La Roche, 1923

6. KAROLYI Elisabeth, *L’influence du cinéma sur l’architecture*, Université Paris I Panthéon Sorbonne, 2002, p.59.

7. SIMOND Clotilde et PAVIOL Sophie, *Cinéma et architecture : La relève de l’art*, Aléas, 2009, p.225.

8. *Ibid.*

9. KAROLYI Elisabeth, *L’influence du cinéma sur l’architecture*, Université Paris I Panthéon Sorbonne, 2002, p.59.

10. SIMOND Clotilde et PAVIOL Sophie, *Cinéma et architecture : La relève de l’art*, Aléas, 2009, p.225-226.

11. *Ibid.*, p.226.

12. *Ibid.*, p.69.

13. *Ibid.*, p.255.

de vue reliés entre eux. Et même si parfois le visiteur s'arrête durant la promenade, il n'y a pas nécessairement rupture, car *"certains espaces ont un effet tel sur le visiteur que celui-ci s'y attarde, et allonge ainsi la séquence, l'enrichissant de tous les détails de la pièce considérée"*¹⁴.

Le visiteur choisit de quoi sera fait son cheminement, et ce, même si l'architecte pense le parcours au préalable. Ce dernier décide alors de passer par où il le souhaite, de marcher sans s'arrêter ou encore de faire une pause s'il en a envie. Ainsi, *"il existe plusieurs promenades pour une même fraction d'espace, tout comme plusieurs versions d'une même scène d'un film existent"*¹⁵. L'usager effectue donc son propre parcours au sein de l'architecture comme le cinéaste choisirait la manière de réaliser son propre plan-séquence au sein de l'espace filmique, ce qui veut dire que *"le promeneur, alors, se rapproche du cinéaste qui promène la caméra ; il est le réalisateur de son propre film"*¹⁶.

*"Il n'en reste pas moins que Le Corbusier a évoqué le principe de promenade architecturale au sein de son architecture, et l'a illustré par des vignettes schématisant chaque nouvelle vue du visiteur, plan ou séquence, montées les unes après les autres et appréhendant la totalité de la maison"*¹⁷. Ceci est donc *"une des façons [...] de privilégier un parcours pour faire l'expérience de l'architecture"*¹⁸, même si ce parcours préétabli ne sert que de suggestion pour l'usager qui, de son côté, choisira de le suivre ou non, car, comme nous l'avons vu précédemment, il est difficile de présager comment celui-ci investira l'œuvre en question.

14. KAROLYI Elisabeth, *L'influence du cinéma sur l'architecture*, Université Paris I Panthéon Sorbonne, 2002, p.59.

15. *Ibid.*

16. *Ibid.*, p.58.

17. *Ibid.*

18. *Ibid.*

BERNARD TSCHUMI ET LA PROMENADE CINÉMATIQUE

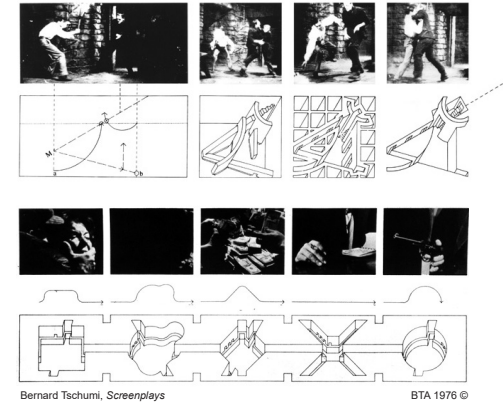
Si nous regardons maintenant l'exemple de Bernard Tschumi, c'est parce qu'il a essayé *“de faire, de manière très intéressante, un transfert du langage cinématographique au langage de l'espace architectural”*¹.

*“Dès ses premières recherches, à la fin des années 1970, sur l'espace, le mouvement, le programme et le scénario, Bernard Tschumi s'intéresse au cinéma”*². Il cherche à savoir *“comment les dispositifs inventés par le cinéma, le montage, le mouvement de la caméra, ou les mouvements de la caméra, les opérations faites à partir des images et sur elles (comme la rupture d'échelle, la déformation, les superpositions) [peuvent] concerner les architectes et inventer de nouvelles manières de concevoir”*³.

Ses recherches le conduiront à produire des projets de nature théorique tels que les *Screenplays* en 1976 ou les *Manhattan Transcripts* en 1981, qui ont nourri son travail d'architecte et lui ont permis de réaliser des projets tels que le parc de la Villette (1982-1998) à Paris.

*“Avec les Manhattan Transcripts et les Screenplay series, il analyse et dissèque les actions qui ont lieu dans l'architecture à partir de photogrammes de films de fiction représentant des personnages en pleine action. Des plans et des élévations sont établis à partir de leurs lignes directrices”*⁴.

Les formes spatiales qui en découlent peuvent être considérées comme de l'architecture, mais *“en revanche, elles ne sont pas la préfiguration d'édifices, même utopiques”*⁵. Bernard Tschumi clarifie même leur statut en précisant que *“ce sont des sortes de scénarios conceptuels sur l'idée d'architecture”*⁶.



1. PENZ François, *La ville en elle-même, the city being itself* in Architecture & Cinéma : les conférences de Malaquais, Infolio, 2015, p.202.

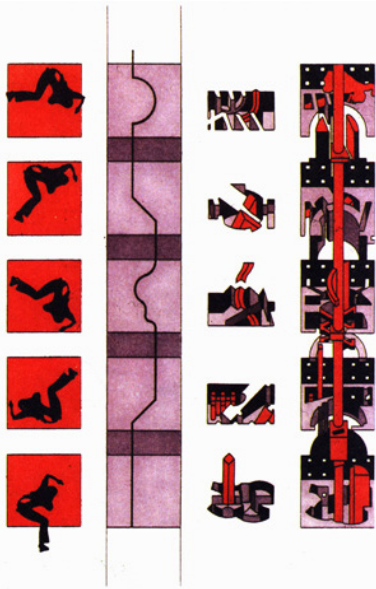
2. SERAJI Nasrine, *Import-Export* in Architecture & Cinéma : les conférences de Malaquais, Infolio, 2015, p.341.

3. *Ibid.*

4. KAROLYI Elisabeth, *L'influence du cinéma sur l'architecture*, Université Paris I Panthéon Sorbonne, 2002, p.54.

5. SIMOND Clotilde et PAVIOL Sophie, *Cinéma et architecture : La relève de l'art*, Aléas, 2009, p.189.

6. Bernard Tschumi, Portrait, propos recueilli par Odile Fillion, *Architecture Intérieure Créée*, n°197, octobre-novembre 1983, pp.84-93.



Bernard Tschumi, *Manhattan Transcripts* no. 3

BTA 1980 ©

“Son questionnement sur l’architecture le conduit vite à s’interroger sur son mode de représentation”⁷, ce qui l’amène à réfléchir sur “un moyen d’inscrire, sur un plan ou sur une coupe, aussi bien les espaces que ce qui se passe à l’intérieur, c’est-à-dire les mouvements du corps des différents protagonistes”⁸.

Ce qu’il faut donc en retenir, c’est qu’au travers des *Manhattan Transcripts* et des *Screenplays*, Bernard Tschumi développe une pensée cinématographique de l’architecture :

“Le cinéma, dont nous savons qu’il travaille – et fait récit – à partir d’images d’emblée en mouvement et non d’images auxquelles le mouvement serait ajouté dans un second temps, s’offre comme modèle de pensée pour concevoir l’architecture en termes de confrontation de l’espace, du mouvement et de l’événement”⁹.

Pour son projet du parc de la Villette, Tschumi utilise cette pensée de la perception de l’espace par le mouvement et va donc “appliquer à l’architecture un procédé de construction cinématographique fait de plans et de séquences, agencés par un montage et appréhensible de façon linéaire”¹⁰.

Le parc de la Villette fait 55 hectares, dont 33 hectares de jardin, et se situe sur l’ancien site des abattoirs du XIXe arrondissement de Paris, qui furent fermés en 1974. Suite à un concours international, la réalisation du parc est confiée à Tschumi en 1983.

Pour “baliser les cinquante-cinq hectares du parc”¹¹, l’espace est réglé “par la superposition de trois systèmes : le système de la grille aux points d’intersection de laquelle se trouvent les folies, le système des lignes qui organisent

7. GLIKOU Mylène, *Bernard Tschumi, Architecture : concept et notation* [en ligne], centrepompidou.fr, 2014.

8. *Ibid.*

9. SIMOND Clotilde et PAVIOL Sophie, *Cinéma et architecture : La relève de l’art*, Aléas, 2009, p.189.

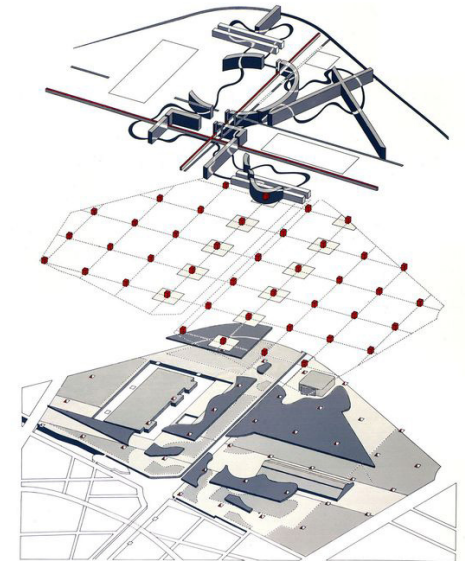
10. KAROLYI Elisabeth, *L’influence du cinéma sur l’architecture*, Université Paris I Panthéon Sorbonne, 2002, p.64.

11. citation tirée d’un entretien dans ORLANDINI Alain, *Le Parc de La Villette de Bernard Tschumi*, Somogy, 2001.

les circulations à travers le Parc, et le système des surfaces destinées à recevoir toutes sortes d'activités de plein air"¹². Il est également organisé "en relation avec la présence des vastes bâtiments de la Cité des Sciences (trois cents mètres) et de la Grande Halle de La Villette (deux cent cinquante mètres) ainsi que les différents éléments du paysage (le canal de l'Ourcq, le boulevard périphérique et le boulevard des maréchaux)"¹³.

Tschumi vient alors créer tout un parcours architectural dans son parc qu'il nomme la "promenade cinématique" et qui est ponctué par "le mouvement actif du visiteur, assimilé au mouvement actif de la caméra"¹⁴. Cette promenade, qui fait "quatre kilomètres de courbes et contre-courbes" et "invite à la déambulation"¹⁵, circule entre "les dix jardins réalisés par des concepteurs invités par Tschumi"¹⁶ et passe près de la plupart des bâtiments du site.

"La promenade cinématique donne, par métonymie, la spécificité de la pensée cinématographique au travail dans la conception de l'ensemble du parc. La succession des jardins, tour à tour longés ou traversés par un chemin sinueux, est un véritable enchaînement de séquences à la fois complètes et incomplètes qui viennent renforcer, altérer, transformer les séquences précédentes et suivantes"¹⁷.



Bernard Tschumi, Axonométrie éclatée
Parc de la Villette

BTA 1982 ©

12. GLIKOU Mylène, *Bernard Tschumi, Architecture : concept et notation* [en ligne], centrepompidou.fr, 2014.

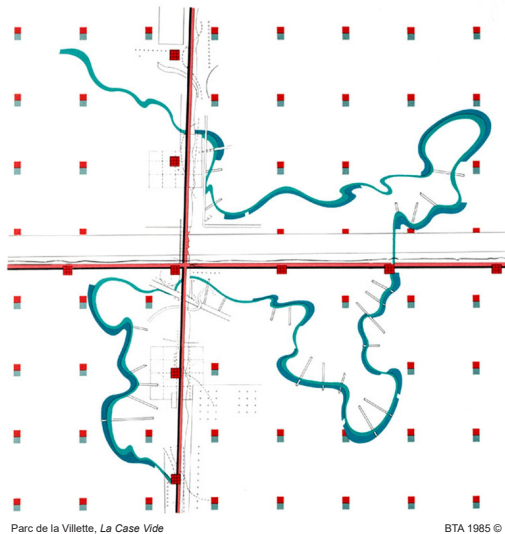
13. BOZA Alexandre, *La réinvention des parcs urbains à La Villette* [en ligne], ina.fr, 1991.

14. KAROLYI Elisabeth, *L'influence du cinéma sur l'architecture*, Université Paris I Panthéon Sorbonne, 2002, p.64.

15. BOZA Alexandre, *La réinvention des parcs urbains à La Villette* [en ligne], ina.fr, 1991.

16. *Ibid.*

17. SIMOND Clotilde et PAVIOL Sophie, *Cinéma et architecture : La relève de l'art*, Aléas, 2009, p.203.



Parc de la Villette, La Case Vide

BTA 1985 ©

La promenade cinématique de Tschumi étant alors un parcours visuel linéaire basé sur la séquence cinématographique, nous pouvons penser qu'elle se rapproche du principe de la promenade architecturale de Le Corbusier :

“Ici, et comme Le Corbusier a plus ou moins voulu nous le faire entendre, l’architecte a aménagé l’espace en le fragmentant d’après le modèle des plans et des séquences d’un film”¹⁸.

Ainsi, à l’instar de Le Corbusier, “Tschumi, à son tour, s’était inspiré du cinéma pour sa promenade architecturale et sa pensée événementielle de l’architecture”¹⁹.

18. KAROLYI Elisabeth, *L’influence du cinéma sur l’architecture*, Université Paris I Panthéon Sorbonne, 2002, p.63.

19. SIMOND Clotilde et PAVIOL Sophie, *Cinéma et architecture : La relève de l’art*, Aléas, 2009, p.255.

CONCLUSION

Les exemples de Le Corbusier et sa promenade architecturale ou de Bernard Tschumi et sa promenade cinématique nous *“démontrent que les architectes ont pleinement intégré le cinéma”*¹. Leur intuition *“selon laquelle le monde du cinéma et le langage cinématographique peuvent s’appliquer éventuellement à l’architecture n’est pas fausse”*², car *“d’une manière générale, le vocabulaire cinématographique (l’enchaînement de séquence, le cadrage...), est devenu une question d’architecture, y compris quand celle-ci dit s’en tenir à une spécificité disciplinaire”*³.

L’espace architectural s’inspire donc de l’espace filmique. C’est pourquoi utiliser le plan-séquence comme générateur de parcours architectural, notamment lors du processus de création, *“peut donner des indications d’espace et d’usage”*⁴. Mais qu’il s’agisse d’un film ou d’une architecture, cela reste tout de même difficile de prévoir comment usager et spectateur feront usage de l’œuvre. Ainsi, architecte et cinéaste sont souvent confrontés à des questions similaires. C’est pourquoi ils se nourrissent tous deux de la discipline de l’autre. Par exemple, *“Tschumi retient du cinéma le mouvement actif de la caméra qui lui fait exploiter le déplacement actif (la marche) des individus dans la plupart de ses projets”*⁵.

Tout cela nous a donc permis de voir que les déplacements d’un visiteur au sein d’un parcours architectural peuvent être pensés au même titre que les mouvements d’une caméra dans un plan-séquence. Le parcours architectural peut donc bel et bien être envisagé comme un plan-séquence.

1. SIMOND Clotilde et PAVIOL Sophie, *Cinéma et architecture : La relève de l’art*, Aléas, 2009, p.265.

2. PENZ François, *La ville en elle-même, the city being itself* in Architecture & Cinéma : les conférences de Malaquais, Infolio, 2015, p.203.

3. SIMOND Clotilde et PAVIOL Sophie, *Cinéma et architecture : La relève de l’art*, Aléas, 2009, p.265.

4. *Ibid.*

5. KAROLYI Elisabeth, *L’influence du cinéma sur l’architecture*, Université Paris I Panthéon Sorbonne, 2002, p.64.

“Circonscriit et découpé par le bâti, jouant de l’extérieur et de l’intérieur, des passages ou des clôtures, l’espace architectural se développe entre le public et le privé, la transparence et l’opacité. Il implique le parcours et le mouvement, l’arrêt ou l’exploration, et c’est en cela qu’il sollicite particulièrement le cinéma ou plus exactement les ressources du langage cinématographique. La possibilité de multiplier les points de vue, soit dans le mouvement d’un plan séquence, soit par le montage, tout en introduisant le temps du parcours ou de l’accumulation des expériences perceptives, permet, plus que dans tout autre art semble-t-il, l’illusion représentative de l’espace architectural”⁶.

En fin de compte, *“l’architecture contemporaine trouve dans le cinéma un guide”⁷* et on peut alors penser *“qu’il n’y a pas une très grande différence entre le monde du cinéma et celui dans lequel on vit si l’on sait voir, si l’on sait comprendre et ignorer”⁸.*

6. PUAUX Françoise, *Architecture, décor et cinéma*, Corlet, 1995, p.154.

7. SIMOND Clotilde et PAVIOL Sophie, *Cinéma et architecture : La relève de l’art*, Aléas, 2009, p.265.

8. PENZ François, *La ville en elle-même, the city being itself* in *Architecture & Cinéma : les conférences de Malaquais*, Infolio, 2015, p.203.

VERS UNE ÉVOLUTION DE LA REPRÉSENTATION ARCHITECTURALE

“Une architecture n’a de sens et ne se lit qu’à travers un parcours, au fil d’une série de séquences soigneusement préétablies. Et dans ce plan séquence continu qu’est une architecture on doit ménager les découpes et les failles, les cadrages et les percements, les textures et les trames, de façon à rythmer ce que l’on choisit de montrer”¹.

Nous venons de voir que le parcours architectural pouvait être pensé comme un plan-séquence. Ce raisonnement a permis de mettre en évidence le fait que le cinéma puisse servir de modèle et d’inspiration à l’architecture en termes de conception de l’espace.

Mais cette façon de penser l’architecture via le médium cinéma a déjà trouvé forme dans certains projets, comme nous avons pu le constater avec Le Corbusier ou Bernard Tschumi. La question serait alors de savoir comment faire évoluer cette approche de l’espace architectural en termes de représentation.

1. BOISSIERE Olivier, *Jean Nouvel : Jean Nouvel, Emmanuel Cattani et associés*, Birkhäuser, 1992, p.27.

“La valeur artistique d’une grande architecture ne repose pas sur son existence matérielle, mais sur les images et les émotions qu’elle évoque à son observateur”¹.

Comment pouvons-nous représenter les images et les émotions que nous souhaitons évoquer à un futur visiteur d’une architecture ? Surtout lorsque l’on s’aide du cinéma pour la concevoir, notamment du plan-séquence pour penser un parcours architectural ?

Malgré toutes les possibilités de représentation qui existent actuellement, un espace architectural est généralement représenté de manière statique, au travers d’une image figée par exemple. Quel serait alors la manière ou le médium qui permettrait de transmettre toute une accumulation de mouvements en lien avec une multitude de points de vue ?

La logique voudrait que si l’on a pensé à un parcours architectural en tant que plan-séquence, il faille alors représenter ce parcours en utilisant le plan-séquence même. Si l’on se sert du cinéma pour concevoir, autant se servir également du cinéma pour représenter.

“L’objectif n’est pas seulement de rendre l’architecture plus accessible, il est d’offrir un mode de représentation apte à rendre compte de la promenade architecturale”².

Si le mouvement s’inscrit dans l’espace architectural, le cinéma apparaît comme le meilleur médium pour l’exprimer et le représenter. Roland Castro nous dit entre autres :

“J’aime le cinéma, quand ça bouge ; je ne suis pas pour que l’architecture soit présentée comme de simples images”³.

1. PALLASMAA Juhani, *The Architecture of Image, Existential Space in Cinema*, Rakennustieto, 2000.

2. SIMOND Clotilde et PAVIOL Sophie, *Cinéma et architecture : La relève de l’art*, Aléas, 2009, p.72.

3. PUAUX Françoise, *Architecture, décor et cinéma*, Corlet, 1995, p.101.

Ainsi, l'outil le plus apte à rendre compte du mouvement en représentation architecturale de nos jours serait l'image de synthèse, ou plus précisément l'animation informatique.

*“Cette animation virtuelle possède des points communs avec le cinéma, comme le mouvement de l'image (la succession des différents plans et séquences) et le déplacement du point de vue au sein de l'image”*⁴.

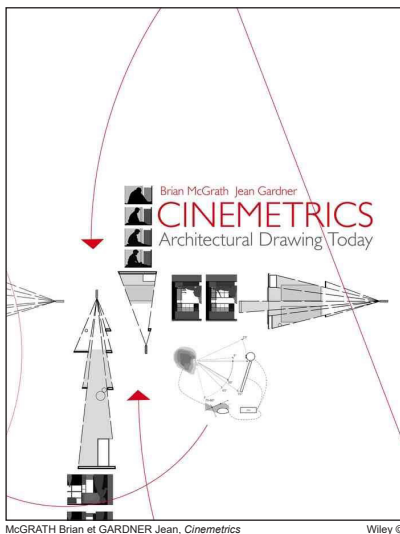
D'ailleurs, cette technique était déjà au centre des attentions en 1986 :

*“Avec les techniques informatiques de visualisation et les images de synthèse [Christian de Portzamparc] compte sur la possibilité future d'une multiplication des points de vue qui 'permettrait d'avoir réellement une vision cinétique, cinématique du projet’”*⁵.

Mais le problème de cette technique, avec les mouvements sans limites qu'elle propose, c'est qu'elle intègre difficilement l'échelle humaine, les architectes préférant généralement des points de vue différents de l'œil humain afin de montrer l'amplitude de leur projet.

4. KAROLYI Elisabeth, *L'influence du cinéma sur l'architecture*, Université Paris I Panthéon Sorbonne, 2002, p.52.

5. EVENO Claude, « Champ contrechamp [Article] : synopsis d'architecture », *Architecture : récits, figures, fictions*, Cahiers du CCI n° 1, 1986, p.77-78.



François Penz nous explique précisément cette situation en s'appuyant sur l'ouvrage *Cinematics* de Brian McGrath et Jean Gardner :

*“L’animation par la CAO est aujourd’hui extrêmement répandue chez les architectes. Entre 1992 et 2008, des progrès techniques considérables ont été faits, notamment en termes de représentation des véhicules, de la nature, etc. Il est toujours difficile, en revanche, de représenter le corps humain. Dans un livre paru en 2007 intitulé *Cinematics*, Brian McGrath et Jean Gardner se sont posé la question de savoir comment utiliser le cinéma dans le projet architectural. Ils parlent ici des efforts réalisés à l’occasion de la reconstruction de Ground Zero à New York. Ils écrivent :*

‘La grande effusion des rendus d’animations numériques pour la reconstruction de Ground Zero a montré de façon spectaculaire que la modélisation numérique et l’animation sont entrées dans la sphère publique de l’imagination collective. Malgré d’énormes dépenses de sécurisation des technologies de pointe et le recours à des experts de très haut niveau, ces présentations étaient uniformément ennuyeuses et non communicatives. Il est remarquable de noter que ces présentations très élaborées n’avaient pas eu recours à la riche histoire de la représentation architecturale et n’avaient pas fait appel non plus à la puissance du langage cinématographique, la forme de communication contemporaine la plus universelle’⁶.

Il est donc important *“d’utiliser les techniques numériques en réintroduisant des éléments de type humain”⁷*, car *“avec l’avènement du numérique dans l’animation de l’architecture, c’est tout ‘espace’, le corps ayant disparu”⁸*. Surtout si l’espace architectural est conçu en termes de points de vue dans le but d’entraîner une déambulation du corps dans l’espace.

6. PENZ François, *La ville en elle-même, the city being itself* in Architecture & Cinéma : les conférences de Malaquais, Infolio, 2015, p.204.

7. *Ibid.*, p.205.

8. *Ibid.*

Par conséquent, si nous souhaitons communiquer notre projet qui a été pensé en termes de mouvements afin de privilégier un parcours architectural, il nous est alors nécessaire d'intégrer les techniques de cinéma au cœur de l'animation informatique, afin d'apporter au projet son expression la plus juste.

Donnons à l'architecture une représentation digne de ce qu'elle souhaite transmettre.

“Notre civilisation est dans une certaine mesure un produit de notre architecture ; si nous voulons élever son niveau, nous devons donc, bon gré mal gré, transformer notre architecture”⁹.

9. SCHEERBART Paul, *L'architecture de verre*, Circé, 1995, p.29.

BIBLIOGRAPHIE

OUVRAGES

BELLOUR Raymond, *L'analyse du film*, Paris : Calmann-Lévy, 1995, 310 p.

BERTHOMÉ Jean-Pierre, *Le décor au cinéma*, Paris : Cahiers du cinéma, 2003, 287 p.

BOESIGER Willy et STONOROV Oscar, *Le Corbusier - Œuvre complète Volume 1 : 1910 - 1929*, Zurich : Birkhäuser, 1995, 216 p.

BOISSIERE Olivier, *Jean Nouvel : Jean Nouvel, Emmanuel Cattani et associés*, Zurich : Birkhäuser, 1992, 175 p.

BONITZER Pascal, *Le champ aveugle : essais sur le réalisme au cinéma*, Paris : Cahiers du cinéma, 1999, 109 p.

BRISELANCE Marie-France et MORIN Jean-Claude, *Grammaire du cinéma*, Paris : Nouveau Monde, 2010, 588 p.

CALI Françoise, *L'influence du Bauhaus sur l'architecture contemporaine*, Université de Saint-Étienne, 1976

D. KATZ Steven, *Réaliser ses films plan par plan : Concevoir et visualiser sa mise en images*, Paris : Eyrolles, 2005, 340 p.

EVENO Claude, « Champ contrechamp [Article] : synopsis d'architecture », *Architecture : récits, figures, fictions*, Paris : Cahiers du CCI n° 1, 1986, 77-78 p.

FILLION Odile, *Architecture Intérieure Créée*, n°197, 1983, 84-93 p.

JULLIER Laurent, *L'analyse de séquences*, Paris : A.Colin, 2011, 222 p.

KAROLYI Elisabeth, *L'influence du cinéma sur l'architecture*, Université Paris I Panthéon Sorbonne, 2002, 72 p.

LE NOUVEL Thierry et RABAUD Pascale-Joanne, *Chef décorateur pour le cinéma : A la découverte d'un métier*, Paris : Eyrolles, 2012, 102 p.

LOMBARDO Patrizia, *Vertige de l'espace au cinéma : de Kubrick à Lynch et Scorsese* in *L'architecture émotionnelle : matière à penser*, Bruxelles : La Mulette, 2011, 138-153 p.

ORLANDINI Alain, *Le Parc de La Villette de Bernard Tschumi*, Paris : Somogy, 2001, 108 p.

PALLASMAA Juhani, *The Architecture of Image, Existential Space in Cinema*, Helsinki : Rakennustieto, 2000, 184 p.

PUAUX Françoise, *Architecture, décor et cinéma*, Condé-sur-Noireau : Corlet, 1995, 215 p.

SCHEERBART Paul, *L'architecture de verre*, Belval : Circé, 1995, p.29

SERAJI Nasrine, *Architecture & Cinéma : les conférences de Malaquais*, Gollion : Infolio, 2015, 525 p.

SIMOND Clotilde et PAVIOL Sophie, *Cinéma et architecture : La relève de l'art*, Lyon : Aléas, 2009, 283 p.

VILLAIN Dominique, *L'œil à la caméra : le cadrage au cinéma*, Paris : Cahiers du cinéma, 1996, 165 p.

VINEYARD Jeremy, *Les plans au cinéma : Les grands effets que tout réalisateur doit connaître*, Paris : Eyrolles, 2004, 136 p.

VIRILIO Paul, *Jean Nouvel : 1987-1998*, El Croquis, n°65-66, 1998

VIDÉOS

Blow Up, l'actualité du cinéma (ou presque) - ARTE, « Les Mouvements de caméra au cinéma », Youtube.com, Mis à jour le 25.11.14

CLAIROUIN, Olivier, « Quel est le meilleur plan-séquence de l'histoire du cinéma ? », Le Monde.fr, Mis à jour le 21.10.2015

AlloCiné, « Aviez-vous remarqué ? - Amour », allocine.fr, mis à jour le 12.05.16

CineFix, « 12 Best Long Takes in Film History », Youtube.com, Mis à jour le 14.04.14

Every Frame a Painting, « The Spielberg Oner », Youtube.com, Mis à jour le 06.05.14

ARTICLES

BOZA Alexandre, *La réinvention des parcs urbains à La Villette* [en ligne], ina.fr, 1991

GLIKOU Mylène, *Bernard Tschumi, Architecture : concept et notation* [en ligne], centrepompidou.fr, 2014

REMERCIEMENTS

Je voudrais remercier toutes les personnes qui m'ont permis d'écrire ce mémoire.

Merci à mon professeur Laurent Lescop pour ses conseils avisés, ses orientations et sa patience.

Merci aux personnes que j'ai rencontrées et qui ont enrichi mon travail durant mes recherches, notamment à Michel Coteret et John Lvöff pour les entretiens qu'ils m'ont accordé.

Merci à ma famille et mes amis pour leur soutien et leur attention.

Un grand merci à Corentin pour sa relecture et ses corrections.

Et merci à Clément pour son aide précieuse et son soutien quotidien.

“À entendre parler les architectes, il semblerait que le citoyen reçoive l’architecture sur un incessant travelling, que tout bâtiment, voire la ville entière, se visite comme l’on visionnerait un film, ses plans, ses séquences”¹

1. EVENO Claude, « Champ contrechamp [Article] : synopsis d’architecture », *Architecture : récits, figures, fictions*, Cahiers du CCI n° 1, 1986, p.77-78.