



HAL
open science

L'illusion du réel en 35 mn

Jules Loez

► **To cite this version:**

Jules Loez. L'illusion du réel en 35 mn. Architecture, aménagement de l'espace. 2019. dumas-02490793

HAL Id: dumas-02490793

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-02490793>

Submitted on 25 Feb 2020

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.

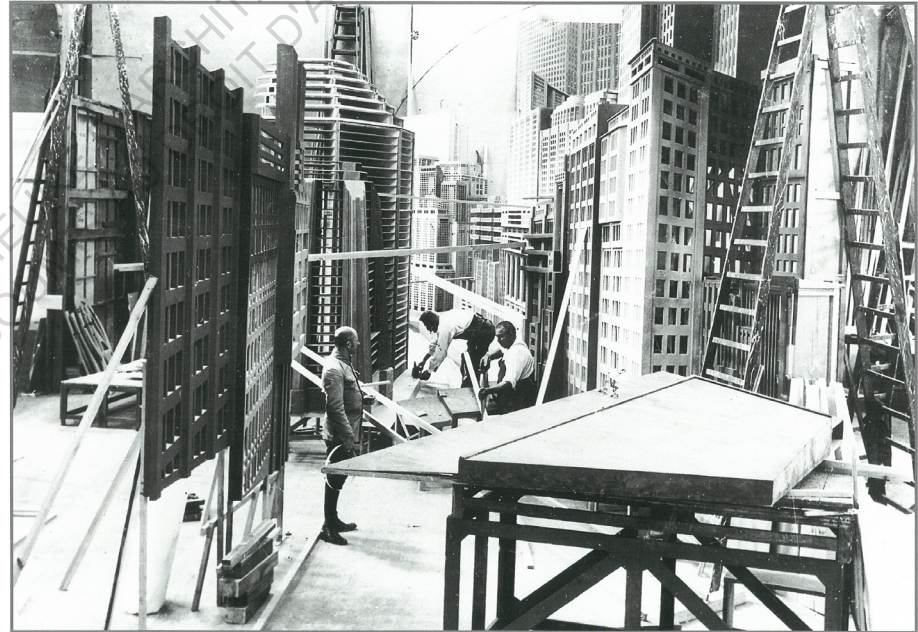
L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



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

L'ILLUSION DU REEL EN 35MM

Jules Loez



Mémoire de master d'architecture réalisé sous la
direction de Laurent LESCOP

ENSA NANTES

2019

Image de couverture :

Métropolis, de Fritz Land, 1927.

La ville haute, construction des décors, photo archive, Deutsche Kinematek

Sommaire

Avant propos	5
Introduction	6
Mise en concept	8
I Exotisme	14
II Archaïsme	30
III Modernisme	48
IV Futurisme	62
Conclusion	76
Remerciements	80
Annexes	81
Webographie	82
Filmographie	82
Bibliographie	84

Avant-propos

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

Ce travail marque l'aboutissement de mes études en architecture. Il s'inscrit dans le cadre du domaine d'étude «Narrations et Expérimentations formelles» qui propose d'aborder le projet dans une démarche de conception narrative. Les architectures étudiées ont notamment pour caractéristiques de se contraindre à des temporalités différentes. Dans le cadre du décor de cinéma, la conception spatiale est soumise à des aléas temporels divers et variés, devant créer, recréer ou imaginer des époques passées, présentes ou futures, puis n'être utilisée qu'un certain laps de temps. De la même façon, cet enseignement s'intéresse à la complémentarité entre les approches analogiques et numériques. Ce questionnement est d'autant plus présent

dans le Septième Art, où la séparation entre le travail des décorateurs et celui des effets spéciaux est de plus en plus floue.

Le choix de ce sujet s'est porté sur l'architecture dans le cinéma, car c'est une direction vers laquelle j'aimerais orienter ma vie professionnelle dans les années à venir. La volonté de restreindre le champ d'investigation de ce mémoire au genre de science-fiction est une continuité du travail effectué en Licence à l'école de Bordeaux.

Pour autant, je trouve que ce registre se prête particulièrement bien à une telle étude, de par sa capacité à mettre en exergue les dérives architecturales de notre société actuelle, qu'elles soient positives ou négatives.

Introduction

À l'heure actuelle, on retrouve de plus en plus de films de science-fiction, à gros budget parmi les plus grands succès commerciaux. À l'image notamment du redémarrage de la saga mythique *Star Wars*, qui bat régulièrement des records d'audience.

Selon le Centre National du Cinéma¹, 56 films ont dépassé le million d'entrées en France en 2017. Sur l'ensemble de ces œuvres, 13 peuvent être répertoriées comme appartenant au genre de la science-fiction, soit environ 23 % de la production. On note également que ces 13 mêmes films représentent 30 millions d'entrées soit 25,86% (cf annexe 1).

Nous sommes donc face à un véritable engouement, pas nécessairement critique, mais indéniablement commercial pour le genre de la science-fiction. Deux des cinq films les plus vus de l'année 2017 revendiquent leur appartenance à ce style, dont la plus grosse production française à l'heure actuelle, *Valérian et la Cité des Mille Planètes*, de Luc Besson.

Les films de science-fiction suscitent actuellement un véritable enthousiasme populaire, qui se traduit par des profits colossaux, notamment pour l'industrie cinématographique américaine qui est la première à produire ce type d'œuvre. Chaque année apporte son lot de nouveaux films du genre, et,

1 *Bilan 2017 du CNC*, cnc.fr

le plus souvent, ces œuvres rencontrent leur public. Il existe de multiples raisons expliquant le succès de ces films. L'une des principales est sans aucun doute l'univers dans lequel se déroulent les différentes histoires. Souvent très détaillé, il reprend régulièrement des éléments de notre quotidien. Ainsi, on retrouve des architectures ou des espaces qui nous sont familiers, car inspirés de notre environnement. Pour autant, la science-fiction est, par définition, un genre qui va tendre vers un futur, utopique ou non, plus ou moins réaliste. Mais le plus souvent, elle agit comme un outil de critique de nos sociétés, en permettant une exagération de certains aspects.

Ce qui nous intéresse particulièrement ici, c'est la façon dont les créateurs de ces films utilisent notre société, les villes ou les bâtiments qui les composent pour constituer un univers futuriste, parfois extrêmement réaliste, mais toujours fictif.

Quelle est la place du réel dans l'architecture des films de science-fiction, et plus particulièrement comment font les décorateurs pour amener de l'incroyable dans le réel, sans tomber dans l'irréaliste ?

C'est pour tenter de répondre à cette question que nous allons étudier différentes œuvres du cinéma de science-fiction. Deux axes d'études s'offrent alors à nous. Dans un premier

temps les films dont l'action est tournée directement dans une architecture réelle, remaniée ou non, afin d'étudier la transformation de ces édifices pour le bien de l'histoire et donc de relever l'influence d'une architecture existante sur l'œuvre. Cette partie sera séparée en deux axes distincts, détaillant les univers d'inspiration exotique et ceux d'inspiration archaïque.

Dans un second temps, les productions n'utilisant pas directement le réel pour la production du film, mais ayant une inspiration particulière amenée par un cadre réel identifiable. On retrouve, dans un premier temps, un courant particulièrement vif majoritairement inspiré du mouvement moderne. La deuxième sous-partie découle de ce mouvement tout en s'attardant sur les notions de futurismes, principalement par l'échelle urbaine.

Il conviendra de terminer ce travail de recherche en évoquant une autre forme de la science-fiction : le *cyber-punk*, qui appréhende l'espace de manière virtuelle, tout en gardant une certaine inspiration réelle, mais avec la possibilité de jouer avec les codes de l'espace d'une façon assez novatrice.

Mise en concept

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

Afin d'étudier l'architecture dans les films de science-fiction, il convient de faire quelques rappels sur le cadre théorique dans lequel s'inscrit cette réflexion.

Chaque participant à l'élaboration d'un film possède une vision unique de l'œuvre, et ne peut être entièrement d'accord avec une autre personne issue du même tournage. Ainsi, tous les décorateurs de cinéma possèdent un point de vue unique et qu'il convient d'analyser afin de se faire une idée plus globalisante de la question.

En effet, il est impossible d'appréhender leur façon de concevoir un univers fictif seulement par la pensée d'un décorateur tant chaque film est différent d'un autre.

Le film *Blade Runner*, de Ridley Scott réalisé en 1982 a nécessité un travail complètement différent que celui réalisé par George Lucas sur *THX 1138* (1971). De la même façon il est impossible de comparer le travail réalisé sur les premiers épisodes de la saga *Star Wars* (1977 à 1983) avec celui réalisé pour la dernière trilogie (à partir de 2015). Pourtant, les différentes trilogies évoluent dans un seul et même univers, mais chaque artiste va l'accaparer de sa propre façon. Ainsi, cette recherche s'appuie sur différents témoignages afin de croiser les visions et d'en tirer des similitudes ou au contraire de noter les divergences.

Durant la conception de ce mémoire, il sera parfois fait référence aux réalisateurs comme auteurs des films. Ils ne sont pour autant pas les seuls responsables du rendu esthétique final. Le travail du chef décorateur ou du Production Designer sera également évoqué. Ce dernier est majoritairement présent sur les productions transatlantiques, n'ayant pas d'équivalent dans la production française. Dans cette dernière, le chef décorateur est responsable de l'élaboration des décors réalisés en studios¹, ainsi que du choix des lieux de tournages à l'extérieur. Dans tous les cas, il travaille régulièrement avec le réalisateur, le directeur photo. Aux États-Unis, le Production Designer est la personne qui supervise le travail de tout le département création. Il veille à la cohérence des décors, mais aussi du maquillage, des costumes ou tout autre département participant à l'élaboration visuelle de l'œuvre. Ainsi, il est aussi important que le directeur photo. C'est pourquoi il intervient en préproduction, durant le tournage ainsi qu'en postproduction, ayant un droit de regard sur l'utilisation des effets spéciaux. De même, de nombreux réalisateurs demandent la participation d'artistes, de dessinateurs, de designers ou divers autres corps de métiers afin d'élaborer l'univers de leur film. C'est notamment le cas de Ridley Scott sur *Blade Runner* (1982). Le métier de Production Designer commence petit à petit à

1 LORI, 2016

apparaître dans les productions françaises, notamment dans les films à grande échelle comme *Valérian et la Cité aux Mille Planètes* de Luc Besson, sorti en 2017.

Le cinéma est une forme d'art récente, apparue seulement à la fin du XIX^e siècle. Il est difficile de dater précisément son apparition, car le terme «cinéma» réfère à différentes choses. L'origine du premier appareil, et donc de premiers films, est assez controversée, plusieurs entreprises déposant des brevets sensiblement au même moment². La première séance de cinéma, comme projection dans un lieu, eut lieu en 1895 sous l'impulsion des frères Lumières.

Il est intéressant de noter que l'histoire des films de science est concomitante avec celle du septième Art. En effet, avec les débuts du cinéma sont rapidement venus les débuts de la fiction, l'apparition de décors, plus ou moins travaillés. Le premier véritable film de science-fiction a été réalisé par Georges Méliès en 1902. Intitulé *Le Voyage Dans La Lune*, il s'inspire des écrits d'auteurs reconnus du genre, notamment Jules Verne ou encore H. G. Wells. Ce film noir et blanc, muet, dure environ 14 minutes. Il raconte l'invention, par un professeur d'astronomie d'un canon géant permettant de tirer un obus en direction de la Lune. Cet obus embarque alors

six scientifiques et les expédie sur le satellite. Là bas, ils rencontrent une civilisation extraterrestre, sont capturés, puis parviennent à s'échapper pour regagner la Terre.

Ainsi, à travers ce film, un des premiers moments marquant de l'histoire du cinéma, on comprend à quel point le septième art est lié avec le genre de la science-fiction.

Il est important de faire la distinction, au sein du style très vaste qu'est la science-fiction, des différents médias utilisés comme support de diffusion des différentes œuvres.

La définition de la science-fiction ainsi que ses origines, que ce soit les premiers écrits ou même l'origine du mot est assez controversée. Des dizaines d'articles ont été écrits sur le sujet, chacun présentant des thèses différentes, néanmoins toutes intéressantes. La plupart des auteurs s'accordent pour dater l'apparition aux alentours de la Révolution Industrielle. Pour autant, certains considèrent que les premiers récits fantastiques comme *l'Épopée de Gilgamesh* datant de 2000 ans av. J.-C. seraient les écrits précurseurs du genre.

Au départ, la science-fiction est un genre littéraire qui s'est ensuite confronté à d'autres médias, comme la bande dessinée, les jeux vidéo, l'architecture, et surtout le cinéma.

Vous trouverez ici plusieurs définitions de la science-fiction

2 FREY Francis, GOLIOT-LETE Anne, VANOYE Francis, 2017

par des personnalités différentes, qui nous permettrons d'appréhender le genre de manière globale³.

La définition selon Sam Moskowitz, célèbre critique et historien du genre : «La science-fiction est une branche du fantastique identifiable par le fait qu'elle facilite la suspension nécessaire de l'incrédulité chez ses lecteurs en utilisant une atmosphère de vraisemblance scientifique pour ses spéculations imaginatives dans les domaines de la physique, de l'espace, du temps, des sciences sociales et de la philosophie.»

Selon Edmund Crispin, auteur et compositeur, «une histoire de science fiction est celle qui présuppose une technologie ou une perturbation dans l'ordre naturel telle que l'Humanité, jusqu'alors, n'en a pas effectivement connu.

Selon l'écrivain britannique Kingsley Amis, «la science-fiction est cette sorte de prose narrative, qui ne pourrait pas survenir dans le monde que nous connaissons, mais qui est créée à partir de l'hypothèse de quelque innovation en science, en technologie ou en pseudo-technologie, qu'elle soit d'origine humaine ou extraterrestre». Ces trois définitions concordent sur l'aspect scientifique et

technologique du genre et font bien la différence avec ce que l'on appelle plus vulgairement le futurisme. Une œuvre de science-fiction n'est pas nécessairement datée dans un monde futuriste. À titre d'exemple, la phrase culte qui s'affiche au début de chaque épisode de la saga Star Wars : «Il y a bien longtemps, dans une galaxie lointaine, très lointaine...» montre bien que l'époque est située dans le passé bien que les technologies ou les sociétés semblent en avance sur nôtre.

De la même façon, une aventure de science-fiction ne s'observe pas nécessairement à travers le prisme de la Terre. Certaines aventures se situent dans des mondes complètement fictifs. Ainsi, ce genre se retrouve bien à la croisée entre le fantastique, défini par l'irruption de l'irréel dans le réel et de la fantasy, basée sur un univers complètement fictif.

Pour résumer, la science-fiction est un genre dont les histoires s'inscrivent dans un monde plus ou moins proche du nôtre, sans jamais l'être complètement. En effet, la temporalité est souvent différente, avec des récits se déroulant dans des périodes souvent ancrées dans le futur, mais ce n'est pas nécessaire. Parfois, le côté «futuriste» est seulement amené par une technologie ou une science qui nous est inconnue. Le choix de travailler sur le cinéma de science-fiction et non

3 ROTTENSTEINER, Franz, 1975

sur d'autres médias est venu de ma passion pour le septième art, ainsi que de ma volonté d'orienter ma carrière vers la décoration dans ce domaine. Les œuvres cinématographiques restent des productions artistiques avec des budgets considérables. C'est-à-dire que ce sont les films qui disposent des plus grosses équipes dont la tâche principale est de mettre en image des mots. On peut imaginer que ce sont ces projets qui mettent le plus de moyens à disposition lors de l'élaboration de l'univers. Ce n'est bien évidemment pas gage de qualité, mais on peut supposer une implication et une recherche physique et théorique supplémentaire lors de la définition de l'environnement de l'œuvre.

Selon Larousse, la science-fiction est un genre littéraire et cinématographique qui invente des mondes, des sociétés et des êtres situés dans des espaces-temps fictifs (souvent futurs), impliquant des sciences, des technologies et des situations radicalement différentes.

Les œuvres appartenant à ce genre sont des outils critiques incroyables pour réfléchir à l'évolution de nos technologies et sur la façon dont nous vivons et habitons notre monde.

On comprend aisément que la clé pour créer une œuvre crédible est son univers fictif. Sa densité et les réflexions menées en amont de sa création vont jouer une part importante dans le

succès de l'œuvre. Cette crédibilité est dépendante de la phase de préproduction, où les décorateurs vont dessiner les futurs décors, mais elle est également extrêmement dépendante du repérage, du choix des lieux de tournage, qui faciliteront le jeu des acteurs (qui seront aidés par un environnement physique au lieu d'un fond vert) et un meilleur réalisme de la scène. Comment la science-fiction s'inspire-t-elle de l'architecture réelle pour en créer une fictive qui soit plausible, cohérente et « réaliste » ?

Afin de déterminer un angle pour appréhender et limiter un tel sujet, il convenait d'utiliser une méthodologie particulière. J'ai alors imaginé la Grille Star Wars, basée sur la saga homonyme.

Considérés comme des chefs-d'œuvre du genre, ce sont les films de science-fiction dont l'univers fictif est sans doute le plus documenté, ainsi la recherche de matière était facilitée. De même, ces films étaient les plus aisés à appréhender pour moi, les ayant vus un certain nombre de fois.

Après un visionnage de la saga entière, je suis parvenu à trouver deux principaux groupes, avec deux sous-groupes chacun pour essayer de trier l'architecture de l'univers de Star Wars.

Tout d'abord, il convenait de séparer les décors d'inspiration existante de ceux qui étaient visuellement futuristes et irréels.

Dans la première partie, il était possible de séparer les inspirations provenant d'une culture non occidentale, donc moins connue. Dans un second temps, il convenait de parler de l'inspiration d'architecture plus commune, mais plus ancienne, de manière à ne pas être trop réaliste. Bien entendu, l'idée n'est jamais de copier littéralement une architecture, mais bien de s'inspirer de principes transposables dans l'univers de la saga.

Dans la seconde partie, il était principalement question d'un imaginaire futuriste (dans le sens inconnu de notre monde). Mais il était nécessaire de séparer le futurisme actuel de ce que j'ai nommé le rétrofuturisme. Le premier décrit l'imagination d'une architecture future, mais depuis notre temps. Le rétrofuturisme est le fait d'imaginer une architecture futuriste, mais à partir d'un moment passé, avec un référentiel plus ancien. C'est un terme assez large qui prend son origine dans les romans de H. G. Wells ou de Jules Verne.

Il est également possible de rajouter à ce domaine l'usage d'une architecture d'avant garde, qui peut ne plus l'être maintenant, mais qui le fut. Ainsi, on retrouve des exemples dans l'inspiration baroque et Art-Nouveau de l'architecture présente sur la planète Naboo, notamment dans l'épisode I.

Afin de déterminer le plan de ce travail de recherche, je me suis basé sur la grille précédemment évoquée. J'ai ensuite fait

un travail de recherche et de visionnage afin de la réorganiser en prenant en compte d'autres classiques du genre permettant d'étayer cette grille.

Le but de ce travail n'est pas un manuel pour faire de l'architecture de science-fiction crédible. Un tel ouvrage serait bien entendu inutile, la réflexion devant se mener différemment selon les projets. Le véritable but est de déterminer les différentes inspirations utilisées dans ces classiques du septième art afin d'en tirer des conclusions sur ce qui peut faire architecture, à travers l'intemporel et l'universel.

Enfin, au cours de mes recherches, j'ai été mis en contact avec une autre vision de l'architecture de science-fiction. Cette fois-ci, elle n'était pas physique, mais plutôt virtuelle. C'est à partir de films comme *Matrix* ou *Ready Player One* que l'on commence à aborder ce sujet. Actuellement, peu de films se sont penchés sur le sujet, mais cela ne saurait tarder et ce mémoire méritera à ce moment-là une partie supplémentaire, traitant de la virtualité de l'architecture de science-fiction au cinéma.

Exotisme



Star Wars Episode IV : Un Nouvel Espoir (1977) 00:08:58

Quand on aborde la question de l'architecture réelle dans le cinéma de science-fiction, il convient de séparer les différents angles d'approches. Chaque projet est unique et nécessite une manière particulière d'appréhender l'histoire afin d'en tirer les meilleurs visuels.

Tout travail de décorateur de cinéma commence par une longue période de recherche et de collection de données sur l'univers lié au récit. De nombreux croquis sont nécessaires afin de mettre en image les mots du scénario. Pour autant, les premiers dessins ne seront pas nécessairement conservés. En effet, de multiples discussions avec le réalisateur vont permettre de faire un choix entre les différentes propositions. Ensuite, les repéreurs vont partir, accompagnés d'un cahier des charges mis en place par le décorateur et le réalisateur. Ils auront pour mission de trouver les lieux réels, existants, qui pourront accueillir le tournage des scènes.

Est-ce que le choix d'une architecture réelle ne va pas discréditer l'univers en élaboration ? Tout dépend du choix en lui même, donc de la façon dont le décor naturel sera sélectionné.

Une des premières techniques relevées est l'utilisation d'une architecture peu ou pas connue.

Que la cible de diffusion soit mondiale ou locale, il faut que

le film s'adresse à des spectateurs. Il n'est pas illogique de prétendre que bon nombre de films, notamment de science-fiction, s'adressent à une population occidentale (on entend par là les habitants de l'Union Européenne, ainsi que d'Amérique du Nord, d'Australie et de Nouvelle-Zélande, qui sont les héritiers d'une civilisation gréco-romaine). Ainsi, le public visé par les films de science-fiction s'adresse à une population qui partage certaines particularités sociétales.

Afin d'amener de l'extraordinaire dans l'univers d'un film, une des solutions est de s'inspirer d'une civilisation qui peut sembler étrangère à un spectateur lambda sans pour autant sembler irréaliste, car des gens vivent (ou ont vécu, la civilisation n'a pas la nécessité d'être encore existante) dans cet environnement. Ainsi avec cette solution on amène à la fois une notion d'exotisme sans craindre de manquer de crédibilité, ou de véracité.

Un exemple assez parlant de mise en application de cette théorie se retrouve dans la saga *Star Wars* avec l'utilisation de l'architecture typique de certaines villes du sud de la Tunisie. C'est au travers de l'épisode IV *Un Nouvel Espoir* (1977) que l'on aborde pour la première fois Tatooine, planète désertique, peuplée par toute sorte de créatures, notamment des humanoïdes. C'est d'ailleurs de la ville de Tataouine où



certaines séquences ont été tournées que la planète tire son nom.

Cet astre est seulement habitable dans une petite partie de l'hémisphère Nord. Les conditions climatiques sont extrêmes, un soleil cuisant le jour, un froid glacial une fois la nuit tombée. Si ce n'était pour la présence de minerais laissés à découvert au fur et à mesure de la disparition des océans, la planète n'aurait jamais été colonisée par une population humaine. Ces quelques colons courageux furent rapidement suivis par des esclavagistes et des hors-la-loi de toutes sortes, la planète étant hors de la juridiction impériale¹.

C'est dans cet environnement que le spectateur fera la rencontre pour la première fois des membres de la famille Skywalker, les héros des différentes trilogies *Star Wars*. C'est au début de l'épisode IV que l'on est en contact avec la première architecture non spatiale de l'univers. On plonge au sein du quotidien de Luke, jeune adulte adopté par son oncle et sa tante, la famille Lars. Leur habitat se présente comme un puits creusé à même sol et aménagé pour le confort de ses occupants. Une petite construction blanche à dôme est située à la surface. Elle abrite l'entrée du logement et rappelle

1 Star Wars Complete Locations, 2005

clairement les marabouts présents en Tunisie.

Il s'avère, comme souvent dans l'industrie cinématographique que le lieu où se situe l'entrée n'est pas le même que celui où se situent les scènes intérieures. Ainsi, la petite maison de la surface a été construite à proximité d'un autre plateau de tournage (représentant la ville de Mos Esley) situé à quelques kilomètres de la ville de Nefta.

L'intérieur de la demeure de la famille Skywalker est filmé à l'hôtel Sidi Driss dans la ville troglodyte de Matmata. Cette demeure n'a pas été construite pour les besoins de la production, c'est une véritable habitation troglodyte typique de la région de Tataouine.

Cette partie de la Tunisie est riche en habitats vernaculaires assez extraordinaires. Ces constructions restent inhabituelles, en effet, le spectateur lambda n'a pas nécessairement eu l'occasion d'être confronté à cette typologie de logement au cours de sa vie.

Pour commencer, il convient de rappeler que ces villes ne sont pas les hauts lieux du tourisme tunisien. Durant les dernières années, la Tunisie a essentiellement développé la branche balnéaire de son offre touristique. Ainsi, les pôles les plus importants sont notamment Tunis, la capitale, ou encore la zone regroupant la ville de Zarzis et l'île de Djerba.

Actuellement, on peut observer une véritable phase de



Hôtel troglodyte Tunisien, Matmata, Patrick Loez, 2007

développement du tourisme saharien, mais cette branche n'est pour l'instant que minoritaire par rapport à l'ensemble de l'industrie. Ce n'est pas pour autant que ces régions sont désertes, des gens y vivent tous les jours dans des habitats que l'on n'a pas l'habitude de fréquenter.

La plupart des spectateurs des *Star Wars* sont des personnes issues du monde occidental, que ce soit de l'Amérique du Nord ou de l'Europe. De même, une autre partie des entrées du film sera réalisée en Asie, mais encore une fois c'est une culture éloignée de celle du sud de la Tunisie. C'est encore plus vrai pour le premier épisode, sorti en 1977. À cette époque, la cible principale était le peuple américain, et personne n'imaginait alors l'engouement mondial qu'allait provoquer la saga. Ainsi, on comprend qu'une notion de dépaysement fut recherchée à travers une architecture inhabituelle, ou du moins peu présente dans le quotidien du spectateur. Pour autant, quels ont pu être les choix amenant à tourner ce premier film dans le Sud de la Tunisie ?

Tout d'abord, George Lucas, le réalisateur, souhaitait un endroit désertique pour ces scènes. Il existe de nombreuses zones répondant à ces critères dans le monde, même aux États-Unis, notamment dans la région de la Vallée de la Mort,



Sahara Tunisien, Jean-Christophe Loez, 2007



Sand Dunes, California, Jules Loez, 2018

qui présente l'avantage d'être relativement proche de Los Angeles, et donc des studios hollywoodiens.

Mais ici, l'action ne se passe pas sur la planète terre, mais sur la planète Tatooine. Ainsi, il n'est pas question de seulement trouver des étendues de sable, mais plus particulièrement un désert irréel, inhabituel, extra-terrestre.

Le désert du Sahara est sans doute un des déserts les plus connus au monde. Pour autant, peu de gens (notamment aux États-Unis) ont fait le déplacement pour l'appréhender physiquement. C'est un lieu que l'on fantasme plus que l'on ne contemple réellement. Ainsi, il y a, dès le choix du désert, une notion extrêmement importante d'imaginaire.

Le désert de la Death Valley, situé entre la Californie et le Nevada est un désert magnifique, mais présentant beaucoup moins d'étendues de sable. Cet emplacement possède de nombreux avantages, dont celui d'avoir une variété de paysages désertiques difficile à égaler. Entre l'étendue sableuse (finalement assez semblable au Sahara, mais beaucoup plus réduite) de Sand Dunes, au désert de sel blanc de Badwater ou aux sécrétions rocheuses colorées de Artist's Palette, une multitude d'ambiances désertique s'offre aux visiteurs.

Mais, en raison de sa présence sur le continent américain, il est nécessairement plus proche de la réalité, ou du quotidien

des spectateurs principaux que ne peut l'être un paysage situé à plus de 10 000km. De plus, les surfaces de ces étendues ne sont absolument pas comparables. La Vallée de la Mort appartient au Désert des Mojaves. Il est situé majoritairement en Californie, mais déborde quelque peu sur le Nevada et l'Arizona. Sa surface est estimée à environ 40 000km², ce qui n'est absolument pas comparable avec celle du Sahara, qui est de 9 000 000km². Ainsi, la probabilité de dénicher un endroit intéressant, sans trop de fréquentations (qu'elle soit touristique ou locale), est bien plus élevée en Afrique du Nord qu'en Amérique. En effet, il ne faut pas oublier qu'un des inconvénients de tourner un film en extérieur dans un site réel est que l'on s'expose à la présence d'un public, qui peut nuire à la bonne captation d'image et de son. Embaucher des personnes afin de tenir les spectateurs à distance engendre un coût supplémentaire pour la production.

Quand on aborde le sujet du prix, il convient de ne pas oublier que le cinéma est également une industrie et qu'il doit faire face à des coûts de production ainsi qu'à la notion de rentabilité. Durant la production d'*Un Nouvel Espoir* dans les années 1970, les budgets alloués aux films de science-fiction étaient bien moins importants qu'aujourd'hui. Si l'on reprend la liste des 13 films de science-fiction dont on parlait auparavant, on

remarque rapidement que le coût moyen d'une production de ce genre est actuellement d'environ 188 millions de dollars.² Pour autant, le budget du premier *Star Wars* est estimé à seulement 11 millions de dollars, ce qui semble ridicule comparé aux blockbusters actuels. Aussi, pour réaliser tout ce que George Lucas avait en tête, il fut nécessaire de faire des choix et des compromis.

Tourner un film dans un lieu existant et fréquenté, coûte de l'argent. On peut imaginer que la location d'un lieu moins connu et moins peuplé en Tunisie est moins onéreuse que celle d'une partie de la Vallée de la Mort, dont le parc reçoit chaque année plus d'un million de visiteurs.

Dans le cas de ce film et de cet environnement particulier, l'architecture a découlé du choix du lieu de tournage. En effet, les décorateurs imaginaient une planète totalement désertique. La population humanoïde y résidant devant nécessairement s'adapter, notamment au niveau de son architecture. Mais il est impossible d'imaginer des constructions adaptées au désert sans s'inspirer des constructions existant dans ledit désert.

Le réalisme de l'architecture présente dans cet extrait est principalement dû au tournage dans l'existant. On comprend que cette architecture est réaliste, car la base existe vraiment



Marabout Tunisien, environ de Matmata, Patrick Loez, 2007

dans le désert. Et c'est assez paradoxal, car comme mentionné plus haut, on ne connaît pas vraiment cette culture, ni cette architecture, car elle est assez éloignée de notre quotidien, or lorsque l'on se retrouve en présence de ces habitations on parvient à ressentir les siècles d'histoire et d'évolution qui ont permis à ces habitants de survivre malgré les conditions extrêmes du désert. Ainsi, l'architecture de cette planète est réaliste, par son inspiration de l'existant.

Elle a tout de même nécessité des modifications, qui sont plus de l'ordre du détail que de l'architecture. On retrouve notamment bon nombre d'interfaces électroniques ou de claviers au mur. Une des modifications les plus importantes est l'ajout d'une structure visiblement futuriste, car inconnu de notre quotidien au centre du puits, représentant un capteur d'humidité.

Si le choix avait été fait de filmer directement les bâtiments, sans modifications propres au film, il aurait peut-être été plus difficile de rentrer dans cet univers, car il ne faut pas que cela semble trop réaliste, trop terrestre. La question se pose alors de trouver le juste milieu entre l'existant et l'imaginaire. Entre le réaliste qui donne une partie de la crédibilité de l'environnement et l'extraordinaire, qui amène de l'incroyable sans tomber dans l'irréaliste. Ce qui est intéressant sur la façon dont est filmé



Star Wars Episode IV : Un Nouvel Espoir (1977) 00:17:24

cet environnement, c'est que le réalisateur ne s'attarde pas sur l'architecture elle-même mais plus sur l'environnement et le paysage. Par exemple, quand C3PO, le droïde protocolaire, est seul dans le désert, juste avant d'être capturé, il tombe nez à nez avec un squelette géant. A mi-chemin entre le dragon et le serpent géant, cette créature est bien entendue très éloignée de nos contrées terrestres. Ce genre de détail accentue le côté surnaturel et ajoute à la crédibilité futuriste. De la même façon, le fait que la planète Tatooine possède deux soleils est un exemple supplémentaire. Un seul astre solaire aurait sans doute semblé trop terrestre. C'est donc une façon simple de toucher le spectateur en jouant sur des repères inhérents de son quotidien. De plus, la mise en scène classique du héros face au soleil couchant (et implicitement également face à son destin) prend d'autant plus de poids quand l'astre est doublé.

Pour autant, l'architecture, bien que peu modifiée par rapport à l'habitat originel, est assez bien adaptée à un contexte de vie tatooinienne. La question qui se pose alors est la place du réel face à l'intention des auteurs du film. Il est important de toujours parvenir à faire la distinction entre architecture tournée dans du réel et celle inspirée du réel. Ce sont deux sujets différents.

Est-ce que l'architecture a été imaginée avant et qu'ensuite, les

décorateurs ont trouvé des lieux qui pouvaient être utilisés ou est-ce que c'est la recherche de lieux particuliers qui a amené un tel type d'architecture dans l'œuvre cinématographique ? Il s'avère que dans la plupart des œuvres cinématographiques actuelles, les recherches de lieux précis ainsi que les ébauches lors de la direction artistique sont concomitantes.

Dans le cas de *Star Wars* et de Tatooine, il a été imaginé dès le début une planète désertique. Le postulat initial demandait soit de recréer un désert, soit de trouver un désert dans lequel tourner.

Quand on demande à un décorateur d'imaginer l'architecture d'une planète ayant un climat désertique, il va nécessairement se renseigner sur les habitats dans ce type de contexte sur notre propre planète en amont. Dans cet imaginaire se forment des images liées à des constructions existantes ainsi que des détails provenant uniquement de l'imagination pure (ou d'autres sources également fictives). Par exemple, la maison qui abrite la famille Skywalker dans la prélogie est d'inspiration existante, reprenant les matériaux, l'épaisseur des murs, la forme des ouvertures. L'inspiration provient majoritairement de la morphologie des bâtiments présents sur le lieu de tournage.

La résidence des Lars combine une construction primitive



Habitation de Luke Skywalker dans l'épisode IV de Star Wars, *Star Wars Complete Locations*, 2005

avec de la haute technologie. Les chambres et la cuisine sont des espaces troglodytes avec des fenêtres et des rangements dans des recoins³. Comme on l'a vu, ces habitations s'organisent autour d'un puits sur lequel viennent se raccorder les différentes pièces.

Comme on peut le voir ci-contre, dans cette habitation, le puits est si profond qu'il permet plusieurs niveaux au sein du logement. Ainsi, toutes les pièces donnent dans cet espace qui acquiert, de fait, une fonction communautaire. Ce dernier est également utilisé comme moyen de communication avec l'extérieur comme on peut l'apercevoir dans le film.

On observe sur le document graphique que les espaces plus intimes sont situés dans les niveaux supérieurs, afin de limiter l'accès. Toutes les pièces collectives, comme la cuisine ou la salle de repas sont au niveau du sol, car toutes ces pièces doivent communiquer rapidement entre elles.

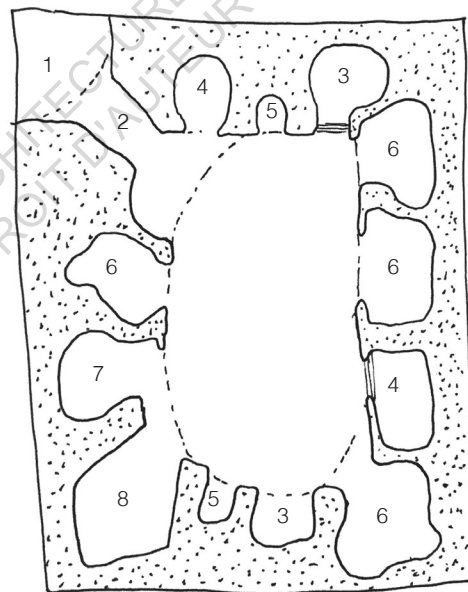
Quand on étudie l'architecture troglodyte typique de la région, il convient de replacer ces habitats dans leurs contextes. Actuellement, ces constructions sont souvent utilisées de manière saisonnière, notamment lors des semailles et des récoltes. C'est donc une solution intermédiaire entre un nomadisme, symbolisé dans la culture populaire notamment par les tentes berbères et l'habitat sédentaire, en dur, à la fois

3 CRAVEN, Jackie, 2018

grotte et hutte. On observe également une évolution du mode de vie en fonction de l'heure de la journée. Les parties plus ouvertes de l'habitat sont utilisées pendant les heures moins chaudes, alors que durant les moments les plus ensoleillés, la fraîcheur de l'habitat souterrain est privilégiée. Selon le doctorant Imem Saadaoui, qui a travaillé sur le sujet, la région de Matmata est l'expression la plus aboutie de l'habitat troglodyte tunisien⁴.

Une des particularités principales de ce type d'habitat est la quasi-invisibilité depuis l'extérieur. Au sein du paysage désertique monochrome, les quelques marabouts et buissons de végétation apparaissent comme des accidents de couleur. Il est nécessaire de découvrir les cratères et de s'en approcher pour distinguer réellement l'habitation. Ce qui induit une forme d'isolement vis-à-vis de l'environnement social. Ce principe fait sens dans l'épisode IV quand on est confronté au niveau de dangerosité de la planète.

Dans cette région, le logement s'organise le plus souvent autour d'un puits creusé dans le sol, avec une profondeur pouvant aller jusqu'à une dizaine de mètres. Les pièces sont ensuite creusées dans les parois de la fosse, sur un ou deux



1. Ecurie
2. Entrée
3. Cuisine
4. Remise
5. Four à pain
6. Chambre
7. Grenier à blé
8. Étable

Plan schématique habitation troglodyte sur deux niveaux



Star Wars Episode I : La Menace Fantôme (1999) 00:31:29

niveaux. L'accès au sol se fait depuis un tunnel qui peut soit donner directement à la surface par le haut (comme c'est le cas dans l'habitation de la famille de Luke Skywalker), mais parfois, donner directement dans une falaise au niveau du fond du puits (habitat sur deux niveaux, comme le montre le document ci-contre).

La maison abritant Luke dans l'épisode IV est composée de deux trous dans le sol avec des pièces disposées en éventail autour de l'orifice central. Pour autant, l'usage des différentes pièces a été modifié pour s'adapter à un environnement futuriste. Le premier puits possède la même fonction que dans les habitats réels. Le second sert de local technique ou de garage pour le vaisseau spatial de Luke.

Les pièces abritant les étables et autres remises sont devenues des pièces principalement à vocation technique, permettant le fonctionnement ou la maintenance de l'activité hydroponique. Mais encore une fois, ces espaces restent liés à une utilisation technique et non d'habitat, preuve de l'influence de l'existant sur les designs futuristes, car ces espaces conservent les mêmes catégories de fonction.

Cette typologie de logement existe réellement dans les environs de Matmata, comme on l'a vu plus tôt. Ici, c'est l'hôtel

Sidi Driss qui a été choisi pour le tournage.

Le fait de reprendre la même morphologie est logique, car elle découle de la volonté des Tunisiens de chercher de la chaleur, de se couper des vents chauds de la journée tout en voyant quand même le soleil, sans être enterrés complètement. Le principe de cette typologie est tout d'abord de profiter de l'inertie thermique du sol et de la diminution du linéaire de façade exposé au soleil. Ainsi, on observe une augmentation de la surface d'ombre portée et l'apparition d'une protection contre les vents et la poussière. Les tempêtes de sable sont connues pour être effectivement assez violentes dans cette région du désert.

Ainsi, les principes existentiels de cette architecture (au sens où ce sont les principes qui la font exister sous cette forme) sont repris au sein de l'œuvre cinématographique.

Quels sont donc les principes que l'on peut reprendre d'une architecture existante, sans tomber dans du pastiche pur et simple ? Ici ce sont des principes primaires, liés au climat propre à cette zone géographique. En effet, peu de personnes seraient capables de créer une architecture crédible dans un environnement désertique sans reprendre les principes évoqués plus haut concernant l'eau ou la chaleur. Ainsi, leur utilisation dans le film ne donne pas l'impression de « copier-coller », car ils sont inhérents au lieu.

Un exemple intéressant permet d'illustrer cette théorie. Certaines habitations tunisiennes possèdent, dans le fond du puits une citerne permettant d'emmagasiner le peu d'eau issue des précipitations. Dans Star Wars, les parents adoptifs de Luke sont l'équivalent de fermiers dont la principale activité est la récolte de l'humidité présente dans l'atmosphère en très faible quantité, de la stocker et de permettre la culture de végétaux en hydroponie. Ainsi, le principe tunisien, lié à l'habitat, de la récolte de l'eau est réutilisé dans l'architecture de science-fiction, tout en étant modifié et mis dans un contexte futuriste. Le juste milieu entre le futur et l'existant est ainsi atteint.

Concernant les matériaux utilisés, tout repose sur l'environnement particulier de cet exemple. Dans cette zone désertique, les habitants ne trouvent que des matières dérivées du sable. Les habitations sont construites avec de tels matériaux, car c'est tout ce que l'on trouve sur place, et que le niveau de vie n'est pas assez élevé pour importer des matériaux différents. Ainsi, on retrouve majoritairement du sable, du grès... Ce n'est donc pas choquant de retrouver dans les films les mêmes matériaux que dans la réalité. Mais cette fois, la raison de cette réussite est due au contexte économique et social de la société fictive. Tout comme les habitants réels de ces contrées, les indigènes de la planète ne

roulent pas sur l'or et font comme ils peuvent pour se bâtir des habitations. Ainsi, ils ont exactement les mêmes contraintes que les Tunisiens de cette région-là.

Durant la phase de construction des décors de l'épisode I : *La Menace Fantôme*, la ville de Mos Espa a été entièrement construite en Tunisie. Les ordres de George Lucas étaient de faire travailler des ouvriers locaux, avec des matériaux locaux, afin d'être le plus réaliste possible. Ce souci de crédibilité est extrêmement important lorsque l'on évoque l'architecture de cette saga. Il était primordial d'éviter la pâle copie sans l'apport d'une réflexion.

La notion de pastiche devient intéressante quand on en parle avec Michael Okuda, décorateur d'une partie de l'univers de Star Trek⁵. Selon lui, les spectateurs attendent « quelque chose de totalement identique, mais aussi en même temps de complètement différent ». Cette volonté de nouveauté sans trop casser les codes conduit à retrouver certaines similitudes dans la production actuelle, qui serait, trop « mainstream ». Pour autant, dans certaines œuvres, il est nécessaire de rajouter des références à notre environnement afin de ne pas perdre le spectateur. C'est le cas dans *Matrix*, qui explore, à travers la matrice un univers unique, inédit, qui peut désorienter

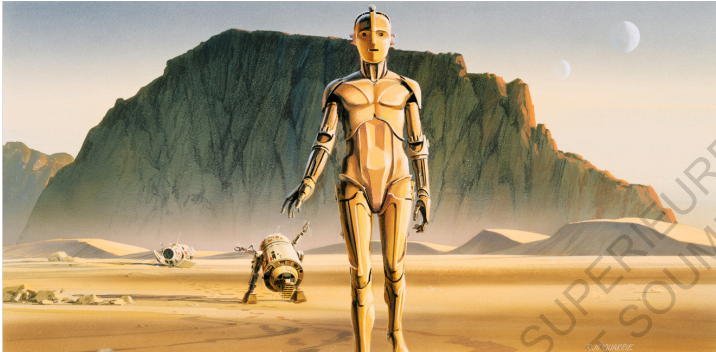
5 AVIDAR Pnina et SCHRIJVER Lara, OASE numéro 66, 2005

le spectateur.

La difficulté, selon Okuda, est que les chefs décorateurs doivent intégrer, durant la préproduction que les designs ne sont pas le sujet du film, mais qu'ils sont au service du récit. «On aimerait parfois pouvoir pousser plus loin le travail, la recherche de création sur un univers ou sur une civilisation particulière, mais bien souvent les contraintes budgétaires et temporelles liées au tournage rendent la chose impossible».

Lorsque l'on s'inspire d'une société existante, il convient de trouver un équilibre. «Si l'on arrive à évoquer la civilisation aztèque sans que cela soit trop voyant alors c'est réussi.»

Ce parallèle avec les sociétés sud-américaines est intéressant, car une autre partie de l'épisode IV de Star Wars se déroule sur la lune Yavin IV. Cette planète plutôt forestière a été représentée par les ruines mayas présentes au Guatemala.



Concept art pour l'épisode IV de Star Wars par Ralph McQuarrie (1977)

Archaïsme



Star Wars Episode IV : Un Nouvel Espoir (1977) 01:58:13

Comme on vient de le voir, les décorateurs de cinéma cherchent de l'inspiration partout, notamment dans les civilisations peu connues du public américain. Une autre part importante de la création des décors passe par des références aux civilisations plus anciennes, et donc à des styles architecturaux historiques.

Un exemple marquant est l'usage des ruines mayas de la cité de Tikal au Guatemala pour représenter la lune Yavin IV dans Star Wars épisode IV. Pourquoi un tel choix ?

Tout d'abord il convient de replacer le contexte de l'œuvre cinématographique. La Lune Yavin IV est un des satellites naturels d'un astre gazeux. Au cours de la Guerre Civile opposant les rebelles aux forces impériales, cette planète abritera la base principale des forces dissidentes jusqu'à la fin du quatrième épisode : *Un Nouvel Espoir*.

Il est intéressant de faire un point sur la vision manichéenne de l'univers de la saga. Dès le départ, le spectateur est mis en présence de la Force, qui sépare les êtres vivants en deux parties. Le côté lumineux, symbole du bien avec la caste des Jedi notamment. À l'opposé, le côté obscur, véritable repère du mal, répandu et entretenu par les Sith.

Tout le film s'organise autour de cette dualité extrêmement marquée et de la présence d'un équilibre à rétablir entre les

deux côtés. La différence entre ces deux visions du monde se ressent visuellement dans beaucoup d'éléments au sein des différents films. Un exemple marquant étant sans doute l'usage de couleurs différentes pour les lames des sabres lasers selon l'orientation de leur propriétaire. Ainsi, les Jedi sont connus pour posséder des armes aux lames claires, souvent bleues ou vertes alors que leurs adversaires possèdent invariablement des lames d'un rouge couleur sang. Les Jedi répandent ainsi une idée d'ordre naturel pacifique, à travers les couleurs représentatives de la végétation et de l'eau, deux éléments indispensables à la vie. Le choix de ces couleurs n'est pas un hasard, il sert à affirmer l'appartenance d'un protagoniste à un camp.

Ce n'est pas le seul élément visuel illustrant la division du monde de Star Wars. On peut également la noter au niveau de l'architecture ou du moins du choix de représentation de l'environnement direct d'une des parties. En effet, les forces du mal sont constamment représentées dans des espaces froids, gris et constamment dénués d'humanité.

Au sein de l'Étoile Noire, la base galactique de l'Empereur, il est impossible de distinguer la présence d'une simple plante, d'une fleur, ou même d'un animal. Les seules entités que l'on voit se déplacer sont soit des robots ayant diverses tâches à accomplir, soit des soldats vêtus du même uniforme

déshumanisant. La couleur grise est prépondérante dans leur environnement, là où les clones (appartenant au côté clair de la Force) possèdent des couleurs distinctives. Durant la première trilogie (1999 à 2005) les couleurs sont jaunes, rouges, bleues... Quand on les retrouve des années après dans la seconde trilogie (1977 à 1983) elles se limitent au blanc et au noir. Ce sont pourtant les mêmes soldats, mais qui ont changé de camp.

Il est probable que ce soit une tentative déguisée des créateurs de l'univers afin de rendre leur disparition moins traumatisante. En effet, quand les forces rebelles détruisent la première Etoile Noire dans le film de 1977, des millions de soldats ennemis meurent sans qu'aucun des personnages ne montre le moindre signe d'empathie. Cette façon de déshumaniser les soldats impériaux est sans doute une façon de supprimer le choc lié à leur mort, au moins pour le spectateur.

Alors qu'aucun vaisseau impérial ne présente de couleur vive, les forces rebelles sont parées de couleurs diverses, allant même jusqu'à les utiliser pour identifier les différents bataillons, comme notamment les fameux Red Leader ou Blue Leader.

Au delà de la couleur, c'est également la place de la nature et de façon plus large des paysages naturels dans l'environnement qui interroge. Dans l'univers de Star Wars, la nature est liée

essentiellement aux forces du bien, alors que le côté obscur ne vit que par l'industrie, l'usine ou la machine.

Quand on observe le dernier film Star Wars sorti, *Le Dernier Jedi* (2017) il est intéressant de noter la façon dont est traitée la place forte abritant les «héros» des deux camps. Dans le cas du Leader Suprême Snoke, symbole du mal, il évolue dans une grande pièce, assez vide, dotée d'un sol réfléchissant et d'une sombre structure entièrement métallique. Les deux couleurs symboliques du mal y sont prépondérantes : le rouge et le noir. Face à cette vision, on peut opposer l'île sanctuaire de Luke Skywalker, ancien héros de la rébellion, ayant délaissé le monde pour s'isoler. Il a choisi pour sa retraite une île sur une planète éloignée de tout. La particularité de cet endroit est qu'elle a vu s'y abriter les premiers Jedi et a donc assisté à la naissance de l'ordre. L'île est restée très naturelle. Il est seulement possible de distinguer un village bâti de pierres sèches, et de facture très rudimentaire, illustrant adroitement le côté monacal de l'ordre Jedi.

Dans notre monde, cette île se situe en Irlande. Le choix de cet endroit est plus subtil que celui de la Tunisie. En effet, il n'était pas nécessaire de trouver un endroit existant que l'on puisse transformer afin qu'une population non terrestre puisse y vivre. Il était nécessaire, selon le scénario, de trouver un endroit qui fut habité, mais qui ne l'est plus, du moins par une race

humanoïde. C'est cette nuance qui permet une recherche plus large, notamment dans des pays européens. En effet, de nos jours, la saga Star Wars est un succès planétaire et rares sont les personnes à n'en avoir jamais entendu parler. L'argument précédent stipulant l'utilisation d'une culture moins connue du spectateur lambda n'est plus tellement valable pour cette nouvelle trilogie.



Star Wars Episode VII : Le Reveil de la Force (2015) 02:04:42

Ainsi, la recherche se porte sur des ruines, ou du moins des constructions délibérément anciennes. Le choix s'est porté sur l'île Skellig Michael en Irlande, de par son côté peu connu, et assez particulier. Le fait que l'île soit méconnue permet d'éviter des frais de location exorbitants. Il est moins cher de privatiser quelque temps une petite île peu fréquentée par les touristes que de cesser toute activité extérieure au tournage sur un lieu très prisé, comme la Chaussée des Géants, pour reprendre un exemple irlandais. De même, un lieu très particulier et très connu devra nécessiter plus de maquillage. En effet, sur un lieu peu présent dans l'imaginaire collectif des spectateurs, il nécessite moins de travaux d'adaptations, alors qu'un site célèbre engendrera des modifications importantes pour le rendre méconnaissable.

Cet aspect de lieu nécessitant du maquillage est assez



Star Wars Episode I : La Menace Fantôme (1999) 02:06:26

paradoxal quand on repense au choix d'utiliser des ruines mayas pour la lune Yavin IV. En effet, la zone de Tikal est un des plus grands sites archéologiques liés à cette civilisation. Pour autant, le contexte autour de la présence des forces rebelles à cet endroit est différent. Là où Luke Skywalker cherche un endroit pour y finir ses jours, la rébellion cherche un endroit où se cacher. Ainsi, l'emplacement de cette base n'est pas choisi pour sa cohérence avec ses occupants, mais plutôt pour le côté noble et majestueux amené par les ruines. De plus, cette lune semble inhabitée et donc parfaite pour abriter une base recherchée par les forces de l'ordre. Malgré le côté anecdotique de ce lieu de tournage, on retrouve encore une fois la présence du côté naturel et la bienveillance de la nature, induite par le lieu.

Cette forte représentation de la nature dans les lieux reliés au côté clair de la force est particulièrement bien illustrée avec la ville de Theed sur la planète Naboo que l'on découvre notamment dans l'épisode I : *La Menace Fantôme* (1999). Cet astre ressemble beaucoup à la planète Terre, dans la mesure où elle est composée de paysages naturels assez semblables à notre monde. Des montagnes viennent créer de grandes plaines végétales qui bordent des océans bleu-turquoise. Une certaine forme de paradis émerge de cet

environnement. Par ces similitudes avec la Terre et cette notion de jardin d'Eden, on retrouve l'association vue précédemment entre les forces du bien et les paysages naturels.

C'est pour trouver de tels endroits que les décorateurs Rick McCallum et Gavin Bocquet ont sillonné l'Europe pendant plusieurs mois avant le tournage de l'épisode I, comme ils le racontent dans le making-of de ce film. «Gavin et moi, nous sommes allés en Tunisie, au Portugal, au Maroc... En fait, un peu partout en Europe. [...] Pourtant, George ne s'était même pas encore attaqué à la rédaction du script. On avait juste une vague idée des sites dont il pouvait avoir besoin. [...] Nous sommes également partis à la recherche des lieux possibles pour figurer la planète Naboo. George voulait des jardins, un paysage très vert, très luxuriant pour Naboo, je savais qu'on pouvait trouver ce genre de site au Portugal parce que j'y avais déjà tourné un film. Gavin et moi nous sommes mis en route six mois avant que George n'écrive une ligne.»¹

Quand on s'intéresse à la conception de cette planète, on découvre que l'aspect de Theed évoque à la fois la beauté et la paix. C'était une des directives de Lucas, qui cherchait différentes formes d'architecture assez éclectiques. Une de ses inspirations était la ville de Venise, où l'on peut rencontrer



Star Wars Episode II : L'Attaque des Clones (2002) 00:38:35

¹ BOUZEREAU Laurent, DUNCAN Jody, TOUSSAINT Jean-Marc, 1999

différents styles architecturaux côte à côte. Au fur et à mesure de l'évolution des concepts, de plus en plus de références furent faites à l'architecture de la Renaissance ainsi qu'au style mauresque.

Cet aspect se retrouve également dans le choix des lieux de tournage. Par exemple, la résidence royale de Theed utilise pour la plupart des scènes le Palais de Caserte, près de Naples. Cet édifice appartenait à la famille des Bourbons de Naples.

Ce gigantesque bâtiment fut construit avec la volonté d'être le Versailles italien, et reprend sensiblement les mêmes codes architecturaux issus du classicisme européen en vigueur à l'époque. Le choix logique d'utiliser une architecture royale italienne pour illustrer une résidence tout aussi royale est assez logique, et ajoute à la crédibilité de l'ensemble. Le faste, le luxe, l'architecture soignée et travaillée du Palais de Caserte donne un sentiment de noblesse, de richesse et de puissance, tout en étant relié à une certaine forme de douceur. En effet, ils auraient pu, comme on le verra plus tard, représenter la puissance de cette famille par une architecture essentiellement démesurée. Mais le choix d'utiliser les codes de la Renaissance et du classicisme ajoute un côté bienveillant (notamment grâce au cadre naturel idyllique qui l'entoure) malgré les dérives des

pouvoirs des nobles que l'Histoire nous a permis de découvrir. Les scènes montrant la relation naissante entre la Reine Amidala et le jeune Jedi Anakin Skywalker au cours des épisodes I et II de la *Guerre des Etoiles* se situent dans ce palais sur la planète Naboo. Dans le contexte de l'œuvre, il marque comme une respiration, comme une forme de pause au milieu de la guerre qui ravage la galaxie.

Deux résidences distinctes furent choisies pour accueillir le tournage de ces scènes. La première est le Palais de Caserte, comme on l'a vu. La seconde est la Villa Balbianello, somptueuse demeure de style Renaissance datant du XVIII^e siècle. Cette résidence est située dans un cadre idyllique que l'on retrouve quasiment sans modification dans les images de Star Wars. En effet, elle borde le lac de Côme, sur une pente raide couverte de forêts verdoyantes. Elle fut construite par un cardinal aisé, puis habitée par différentes familles aristocrates par la suite. Elle appartient aujourd'hui au Fonds Italiens pour la protection de l'Environnement.

Aucun décor en plateau ne fut réalisé pour ces séquences, mais le Palais dut être redécoré afin de correspondre à la réalité de l'univers de Star Wars. Une longue phase de recherches pour trouver les palais correspondants aux attentes du réalisateur fut réalisée par Rick McCallum et Gavin Bocquet, comme ils



Plaza de Espana, Séville, Jean-Christophe Loez, 2018

le racontent. «Nous étions à la recherche de grands palais, avec d'immenses couloirs et d'imposantes pièces. Il fallait que l'endroit soit monumental.» Pendant longtemps, ils crurent ne pas trouver une demeure correspondant à leurs critères, mais au moment où ils pénétrèrent dans le Palais Royal de Caserte ils furent comblés !

Un problème se posa alors. En Italie, après le Vatican, ce palais était le site le plus visité. Ils parvinrent à négocier un plan de travail avec le conservateur en tournant la nuit, en dehors des horaires de visite. On retrouve ainsi un problème récurrent pour les productions cherchant des lieux bien particuliers, symbolisant des univers. Ce Palais est unique en son genre et très connu, donc particulièrement apprécié des touristes, qui représentent une manne financière importante. Les prix se négocient, tout comme les horaires, et parfois un équilibre est trouvé comme ce fut le cas durant ce tournage.

Pour continuer avec la planète Naboo, nous avons évoqué l'influence du style mauresque sur l'architecture de la planète, couplé avec le classicisme de la Renaissance. Les scènes se déroulant dans les espaces publics de la capitale, Theed, furent tournées en Espagne, plus particulièrement sur la Plaza de Espana à Séville. Cette place fut construite en 1929 à l'occasion de l'Exposition Ibéro-américaine. Elle fait partie



Star Wars Episode I : La Menace Fantôme (1999) 00:13:53

des architectures qui donnèrent quelques lettres de noblesses au style néo-mauresque. Ce courant architectural reprend les codes des anciens Maures, populations berbères d'Afrique du Nord pendant l'Antiquité. À partir du XVIIe siècle et jusqu'au XIXe, on observe en Europe un engouement particulier pour les architectures qui reprennent les codes de ces civilisations. Ainsi est construite la Place d'Espagne, un des derniers bijoux du genre. Ce gigantesque demi-ovale symbolise alors la puissance de l'Espagne et le regard qu'elle porte vers ses anciennes colonies. Elle illustre parfaitement la puissance de la civilisation de Naboo face à l'envahisseur symbolisée par des robots de combats tous identiques. On retrouve encore une fois cette vision manichéenne transmise par le biais de l'architecture.

Pour terminer avec cette planète paradisiaque, il convient d'aborder une civilisation dont on ne parle que trop peu. La race des Gungans qui partage la planète avec les humains (pour autant, ils entretiennent très peu de rapports). Les suivants de la Reine Amidala vivent dans des palais, à la surface, surplombant des vallées et des lacs somptueux. Les Gungans vivent sous les eaux de Naboo dans une cité amphibie d'un style résolument différent des constructions de la surface. Leur ville se compose d'une multitude de bulles



Maison de Victor Horta, Bruxelles, Jules Loez, 2014

de tailles variables, maintenues par des structures de forme très organique. On ressent une véritable inspiration venue de l'Art nouveau. Ce courant né à la fin du XIXe siècle, s'appuie sur des motifs organiques inspirés des formes présentes dans la nature. Pour autant, dans nos villes, l'Art nouveau a tendance à se traduire essentiellement par de la décoration et du parement. Mis à part quelques rares exemples comme la maison de Victor Horta à Bruxelles qui pousse le concept dans ces derniers retranchements, la structure reste le plus souvent assez classique. Ici, la magie de la technologie futuriste induite par l'univers de Star Wars permet à ces bulles de maintenir de l'air respirable en leur sein grâce à des champs de force. La structure est donc là pour une question d'esthétisme plus qu'un véritable squelette constructif. Les lignes courbes tendent à rappeler des plantes, des algues sous marines, ou même des animaux, à l'image de leurs vaisseaux spatiaux reprenant des typologies propres aux pieuvres ou aux raies. Le principe même de l'Art nouveau est de s'inspirer de motifs naturels, comme les courbes des végétaux, ou les spirales de coquilles d'escargots. Tout est réfléchi pour nous emmener dans l'univers d'un peuple en communion avec la nature. Ils appréhendent l'eau comme une contrainte constructive qu'ils parviennent à utiliser pour rendre leur ville extrêmement belle et agréable.

Les décorateurs auraient tout à fait pu utiliser seulement des bulles, sans rien ajouter, car la technologie leur permettait de se passer de ce type de structure. Pourtant, ils ont fait le choix d'ajouter ces éléments inspirés de l'Art nouveau. «Nous avons essayé de baser nos environnements et nos styles architecturaux sur des éléments réalistes afin de donner quelques clés tangibles aux spectateurs. Si vous concevez des choses qui sont complètement abstraites, qui n'appartiennent pas à notre monde, il y a de grandes chances pour que le public n'adhère pas à votre vision».

Ainsi on comprend l'importance du réalisme, au moins architectural, face à la technologie futuriste qui pourrait justifier énormément de principes nous étant inconnus. Pour autant, seulement parce qu'ils sont technologiquement justifiables, cela ne signifie pas qu'ils seront réalistes et que le spectateur parviendra à entrer dans l'univers.

Le but principal, quand on observe l'architecture de la saga *Star Wars*, n'est pas de faire complètement vrai. C'est parfois le cas dans certains films du genre comme *2001 : l'Odysée de l'Espace* (1968), de Stanley Kubrick, qui a demandé l'assistance de spécialiste de la NASA afin d'être le plus proche possible de la réalité. Dans le cas de la saga galactique culte, le but recherché est que les spectateurs y croient et se disent que cela pourrait être vrai. Là est la nuance, le détail,

sur lequel repose une partie du succès des films Star Wars.

Les principes explicités dans cette partie évoquent la façon dont les décorateurs des films de science-fiction se servent du passé, notamment des courants architecturaux afin d'imaginer l'environnement de leurs œuvres.

Comme on l'a vu précédemment, une grande inspiration est puisée dans les mouvements et les styles architecturaux passés. Bien souvent, ces courants sont les reflets d'une pensée sociale ou sociétale et illustrent une civilisation bien particulière, comme l'explique le théoricien Gottfried Semper : «Partout où une nouvelle pensée prenait pied dans le sol de la culture et se voyait assimilée en tant que telle à la conscience générale, elle trouvait un soutien dans l'architecture pour en définir l'expression monumentale adéquate. Sa puissante influence civilisatrice fut toujours reconnue et ses œuvres marquées du sceau de sa volonté consciente, qu'elle éleva en symboles des systèmes religieux, sociaux et politiques dominants.»²

On comprend alors aisément qu'à certains moments au cours de l'histoire, lorsque certaines idéologies faisaient tout pour s'installer durablement, elles aient utilisé l'architecture comme moyen de propagande. C'est notamment le cas pour les régimes totalitaires qui ont secoué l'Europe au cours du XXe

siècle.

Il existe de nombreuses similitudes entre la façon dont l'Empire Galactique (seconde trilogie, de 1977 à 1983) ou le Troisième Ordre (troisième trilogie, à partir de 2015) sont dépeints, et la vision que l'on a du IIIe Reich. Dictature militaire, avec une idéologie forte de contrôle de la population, le régime nazi n'a cessé de vouloir montrer la grandeur de la civilisation aryenne à travers les arts, notamment le cinéma et l'architecture. On retrouve d'ailleurs des similitudes entre la façon qu'a le militaire de haranguer la foule au cours de l'épisode VII et certaines archives nous montrant des discours de dignitaires nazis. Tout est pensé pour nous faire comprendre que le régime en place dans la galaxie est tyrannique.

Régime idéologiquement opposé, mais pouvant également être considéré comme une forme de dictature, on trouve l'URSS et ses parades militaires reprises également dans les différents épisodes de la saga, afin d'exprimer la puissance militaire du gouvernement. Mais là où l'architecture communiste nous intéresse, c'est dans sa volonté de production d'ouvrages gigantesques, véritables odes au régime. En effet, le plus souvent, ces bâtiments sont extrêmement novateurs, pas nécessairement dans la technique, mais plutôt dans la forme. De nos jours, ces constructions sont pour beaucoup à l'abandon et peuvent donc présenter un intérêt supplémentaire

2 NEUMANN Nathalie, SOULILLOU Jacques, 2007

dû à cette dégradation. Il devient possible de représenter des univers post-apocalyptiques, dont le thème est un sous-genre de la science-fiction.

Lors de l'été 2018, une exposition a été organisée au Museum Of Modern Art de New York, centrée sur les constructions réalisées en Yougoslavie en 1948 et 1980. Le but de cet évènement était de mettre en exergue les utopies en béton construites durant cette période. Les architectes étaient pressés de tous côtés, avec l'influence européenne et capitaliste face à la puissance du bloc soviétique de l'Est.

L'exposition montrait des plans, des coupes et des photos de nombreux bâtiments yougoslaves, illustrant ainsi l'urbanisation de masse, la technologie dans le quotidien, le consumérisme ou encore le traitement du monumental et du mémorial. Plusieurs des édifices ainsi illustrés présentent des aspects extrêmement atypiques, s'insérant de manière unique dans le paysage. La plupart des régimes totalitaires se caractérisent par une architecture particulière. Le plus souvent dans le majestueux et le grandiloquent. Le but de telles créations est de susciter des sentiments précis, allant de la peur au respect immodéré. Il s'agit avant tout d'utiliser l'architecture comme un moyen de propagande marquant la puissance du régime en question.

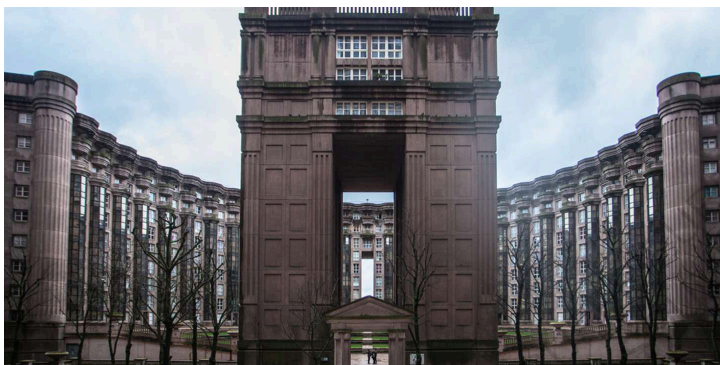




Images tirées de l'exposition *Toward a Concrete Utopia, Architecture in Yugoslavia, 1948-1980*, MoMA, New York, 2018-2019

Dans ces architectures, ce qui marque particulièrement le spectateur c'est le côté unique. On ne voit que rarement des monuments aussi particuliers que ceux présents en Europe de l'Est. Pour autant, les Grands Ensembles, réalisés après la Seconde Guerre Mondiale afin de pallier à l'insalubrité grandissante du logement en France présentent de nombreuses similitudes avec le brutalisme soviétique. Les deux interviennent à une grande échelle et construisent des édifices très grands dotés de volumes considérables. Tels des gigantesques paquebots posés sur la terre ferme, ils détonnent du reste du parc architectural français.

C'est d'autant plus le cas dans le cadre de certaines opérations menées par des architectes aux idées particulièrement marquantes. Un exemple très explicite est sans doute l'utilisation par le cinéma de l'ensemble immobilier Les Espaces d'Abraxas à Noisy-Le-Grand, construit par Ricardo Bofill entre 1978 et 1983. Cet aménagement présente plusieurs centaines de logements à l'architecture particulière, d'inspiration néo-grecque, répartis sur plus de 40.000m². L'ensemble se compose de trois grands bâtiments, le Palace, l'Arc et le Théâtre. Ces entités se devaient d'être monumentales afin qu'elles deviennent «les points de rencontres et de référence de la ville nouvelle»³. Cette simple citation renseigne bien



Les Espaces d'Abraxas, Noisy-Le-Grand, Le Monde, 2014

sur l'état d'esprit de Bofill lors de l'élaboration du projet. Il est effectivement question, dès le début de la conception, de créer une ville nouvelle. Ce projet est donc la vision de l'immeuble du futur par un architecte à un instant précis. Pour autant, Bofill admet, avec 35 ans de recul, que le projet présente des lacunes et ne fonctionne pas correctement, étant trop renfermé sur lui-même et n'ayant pas eu la population multiculturelle initialement prévue.⁴

Les trois édifices s'articulent entre eux de façon à créer un espace public rendu noble par les grandes façades qui l'entourent. Le caractère également baroque de l'espace est indéniable. Ce bâtiment fut un des premiers à utiliser des modules de préfabrication, ce qui permit, selon Bofill, un langage architectural complexe, rendant la lecture du bâtiment possible à différents niveaux. Les jeux constants sur l'échelle ainsi que les références à Gaudi ou à Ledoux donnent un vocabulaire éclectique au projet. La composition mélange des proportions «à la française, interrompues par des manipulations volumétriques et par un second élément historique qui contredit le premier : la frise, inspirée par les corniches des bâtiments de Boullée ou de Ledoux».

4 Ricardo Bofill : « Je n'ai pas réussi à changer la ville », lemonde.fr, 2014

La dimension théâtrale et cinématographique du projet était présente dès la conception, avec la création d'un amphithéâtre naturel extérieur.

Dans ce cas-ci, c'est l'aspect atypique de cette œuvre qui attire le regard des cinéastes. Le bâtiment est unique, notamment grâce à son esthétique éclectique. L'ensemble était prévu pour être la cité du futur. Comme Ricardo Bofill l'explique, il était jeune et utopique et souhaitait changer la ville. Les années nous montrent maintenant que cette tentative semble avoir échoué. Personne n'a suivi le modèle ni reproduit les idées exprimées ici. Bofill explique cet échec par une création trop originale venue trop tôt, prétextant que les années 60 n'étaient pas propices au changement.⁴ Il n'empêche que cette architecture fut extrêmement novatrice et reste à l'heure actuelle un édifice unique dans le paysage français.

C'est également pour ces raisons que cet ensemble a accueilli les tournages de plusieurs films, dont principalement des œuvres de science-fiction. On notera plus particulièrement la tétralogie *Hunger Games* (2012 à 2015) ainsi que le film *Brazil* (1985) réalisé par Terry Gilliam.

Ce dernier, dans la lignée des Monty-Python, raconte l'histoire de Sam Lowry, fonctionnaire au ministère de l'information d'un état totalitaire. Le héros se contente de peu, de sa vie simple. En somme, il mène la même vie qu'un citoyen lambda.



Hunger Games - La Révolte : partie 2 (2015) 00:47:18

Il se retrouve alors confronté à l'arrestation d'un innocent. Il décide de se charger de l'affaire et réalise peu à peu la machination que représente l'état dont il est un rouage. Il se retrouve à combattre ce système qui lui seyait confortablement auparavant et qui le considère de plus en plus comme un élément indésirable.

Dans *Hunger Games*, on retrouve un futur dystopique où la population est séparée en districts et l'ensemble est contrôlé par un état totalitaire. Afin de mater toute forme de rébellion, le pouvoir en place organise chaque année des jeux, en sélectionnant deux adolescents de chaque district qui devront s'affronter à mort jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un.

Il est assez intéressant de noter que ces deux films, bien qu'étant extrêmement différents et présentant des univers assez éloignés s'articulent autour du même concept. Ils font tous les deux mention d'un état totalitaire contrôlant les masses populaires. Comment se fait-il que la même architecture, c'est-à-dire *Les Espaces d'AbraXas* de Boffil, fût choisie pour représenter le pouvoir totalitaire ? On retrouve les idées précédemment évoquées à propos de l'architecture communiste. Ici, il est évoqué l'utilisation d'un seul et unique style architectural afin de loger plusieurs centaines, voire milliers, de personnes dans un même ensemble. Il est vrai que les politiques urbaines ayant amené ce genre d'aménagement

sont difficilement comparables avec notre réalité. En effet, elles furent promulguées au lendemain du plus grand conflit mondial que notre planète ait connu, dans une France ravagée par la guerre et par plusieurs années d'occupation nazie. Près d'un quart du parc immobilier français est endommagé pendant la guerre, des millions de familles vivent dans des appartements insalubres. La situation est critique il faut faire quelque chose pour relever l'immobilier français et il faut le faire rapidement. De nombreuses lois sont alors passées et la France connaîtra les Grands Ensembles, ces opérations de logement à grande échelle. Au départ, elles suivent les principes du modernisme, puis peu à peu des courants qui suivirent. C'est le cas pour l'œuvre de Ricardo Boffil à Noisy-Le-Grand, qui décrit sa démarche comme «opposée à celle du Corbusier»⁵. Pour autant, il y a tout de même des similitudes qui sont propres à une opération de Grand Ensemble, comme la grande échelle ou l'utilisation d'un seul style, bien qu'il soit éclectique et assez particulier ici, sur l'entièreté du complexe immobilier.

Ainsi, l'architecture de Grand Ensemble peut-être comparée à une forme d'architecture assez totalitaire au sens où ce sont des opérations de grande envergure, faites pour loger le plus grand nombre, et que, même avec toute la bonne volonté

du monde et une énorme considération architecturale, il est presque impossible de ne pas donner cet aspect totalitaire à une opération d'une telle envergure, notamment quand elle est réalisée par une seule firme d'architecture.

Ainsi, dans les films de science-fiction, la représentation d'une architecture totalitaire peut se faire via ces Grands Ensembles, qui sont une forme de totalitarisme architectural, non pas au sens d'un régime autoritaire, mais de la prépondérance d'une vision unique de l'architecture.

Quand on observe les gigantesques structures datant de l'URSS on se demande si elles ne sortent pas tout droit d'un vieux film d'anticipation. Il serait intéressant de voir la part qu'à la science-fiction dans l'élaboration de tels ouvrages. En effet, les décorateurs puisent dans l'architecture réelle afin de crédibiliser leurs univers, pour autant la réciproque est également vraie. Certains architectes s'inspirent de la science-fiction, que ce soit au travers de films ou d'œuvres littéraires. Par exemple, l'architecte français Jean Nouvel admet s'être inspiré du film *Alien* de Ridley Scott pour construire le pavillon de la France à la biennale d'architecture de Venise de 1992. Il raconte sur le site de son agence que «*Tel Alien, un monolithe de métal jaillit au milieu du corps du pavillon actuel*»⁶.

On peut également citer le collectif Archigram qui a rédigé un

ouvrage expliquant leurs idées architecturales sous la forme d'une bande dessinée «comics» de science-fiction. Ce genre est un moyen extrêmement utile pour transmettre des idéaux particuliers.

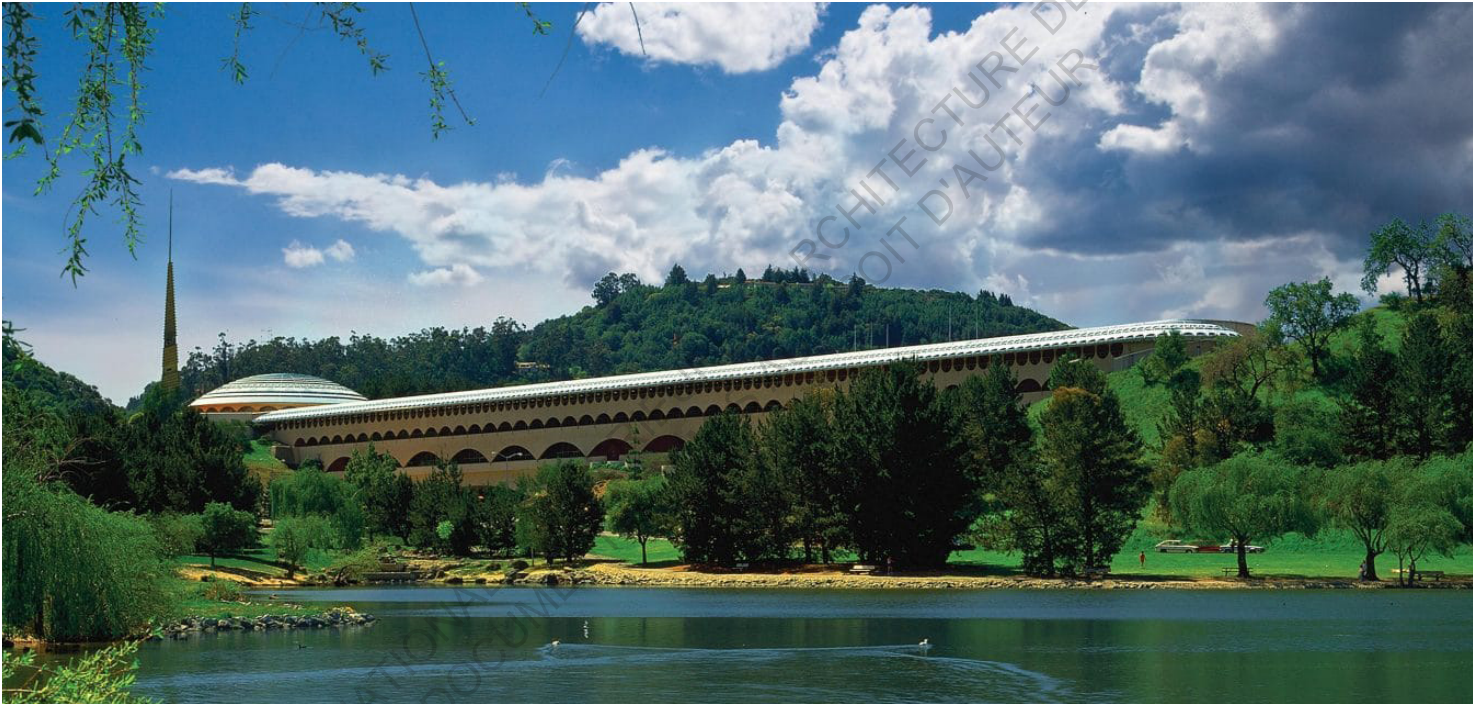
Concernant l'architecture totalitaire, le Fascisme en Italie ne fut pas en reste, mais le lien entre ce régime et les films de science-fiction est moins avéré. Ce sujet nécessiterait une étude plus approfondie.

En revanche, il est possible de déceler des similitudes entre les œuvres cinématographiques de science-fiction et le mouvement avant-gardiste du futurisme italien, avec leur chef de file, l'architecte Antonio Sant-Elia. De nombreux films traitent de la ville du futur et font référence aux travaux de ces artistes italiens, que ce soit au sein de *Blade Runner* ou de *Métropolis*. On observe également de nombreuses similitudes avec le mouvement des modernistes.

En effet, quand on observe les villes futuristes représentées dans les films, on remarque un traitement particulier notamment lié au phénomène d'expansion urbaine. La critique de ce mouvement urbain est rendue encore plus pertinente quand les films s'inspirent délibérément de l'architecture moderne et contemporaine.

6 jeannouvel.com

Modernisme



Marin County Civic Center, F. L. Wright, franklloydwright.org

Les bâtiments créés sous les régimes totalitaires résultent, la plupart du temps, d'une influence moderne. Le courant moderniste est majeur dans l'histoire de l'architecture. Il est fortement responsable de l'aspect qu'ont les nouvelles constructions de nos jours. Ce style a marqué les architectes et conjointement les décorateurs pendant des décennies. Le cinéma s'est nécessairement inspiré de ce mouvement artistique majeur et il est intéressant de voir ce qu'il a pu produire dans les décors des films de science-fiction.

Ainsi, lors de la période moderne, certaines architectures emblématiques ont été utilisées par des productions contemporaines, car à l'époque, elles étaient extrêmement novatrices. Ce qu'il est important de comprendre ici c'est que l'innovation architecturale seule n'est pas le seul critère à remplir pour donner un décor futuriste crédible. Il convient également qu'un véritable travail esthétique ait été réalisé afin que le bâtiment ressorte, et ce même des décennies après son inauguration, par rapport aux autres constructions.

C'est notamment le cas de l'architecture de F. L. Wright, un des pères du modernisme, qui exerça de façon prolifique jusqu'à sa mort en 1959. Considéré par beaucoup comme le plus grand architecte américain de l'histoire, il a réalisé plus de 400 projets au cours de sa vie, dont de nombreuses œuvres architecturalement novatrices, encore vues, à l'heure actuelle,

comme de véritables chefs-d'œuvre.

Ses créations furent utilisées dans de nombreux films et le sont encore actuellement. Pourquoi des bâtiments vieux de plus de 50 ans aujourd'hui encore tout droit sortis du futur ?

Un des exemples les plus marquants est l'utilisation du dernier bâtiment réalisé par F. L. Wright, le Marin County Civic Center, construit dans les années 60 dans le comté de San Rafael en Californie.

Ce bâtiment a été dessiné en 1957, soit seulement deux ans avant la mort de Wright. Il ne l'a donc jamais vu achevé. C'est également le seul bâtiment public qu'il ait réalisé.

Le bâtiment se compose de deux ailes reliées par une bibliothèque coiffée d'un dôme. Véritable articulation, elle sépare le bureau administratif du comté, construit en 1962, du palais de Justice, construit en 1970. Chaque aile est en réalité composée de deux bâtiments distincts se rejoignant par endroits. L'espace entre ces deux constructions est surplombé d'une verrière qui amène de la lumière grâce au puits séparateur.

Chaque aile est composée d'une succession de colonnes et d'arcades et relie, tel un aqueduc antique, deux collines. Le toit est entièrement couvert de panneaux de plastiques teintés, donnant cette teinte bleue si caractéristique du projet (bien que ce ne fût pas le premier choix de l'architecte). L'entièreté du



Marin County Civic Center, F. L. Wright, wikipedia.org, 2006

projet semble être en béton, or, il s'avère que seul le rez-de-chaussée de la colonnade l'est réellement. Les autres niveaux sont en stuc, maintenu par une structure en acier. Les parois qui séparent les différents bureaux sont amovibles, de façon à anticiper les évolutions des différents départements. L'intérieur de l'édifice est élégant de par sa simplicité.

Selon Wright, le but de ce bâtiment était de combattre les idées déshumanisantes de l'architecture de cette époque, ce qui est assez paradoxal quand on étudie les films l'ayant utilisé comme lieu de tournage.

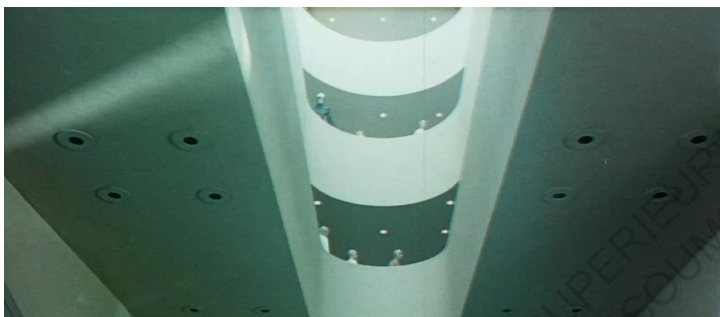
Ce projet, notamment par son intégration au contexte, était déjà extrêmement novateur pour l'époque. Wright est parvenu à inscrire le bâtiment dans la théorie qu'il développait sur la planification urbaine et la ville du futur, notamment Broadacre City. Ce bâtiment symbolise sa vision pour la ville du futur, dans laquelle les habitants se déplacent grâce à des petites soucoupes volantes. Comme dans la plupart des projets de l'architecte, sa cité idéale porte une attention particulière à l'insertion des bâtiments au sein de leur environnement. C'est une problématique qui a toujours eu de l'importance pour Wright, comme on peut le voir sur le Marin Civic County Center ou encore sur la célèbre Fallingwater House. Il est intéressant de noter qu'il a un rapport particulier avec les moyens de



Broadacre City, F. L. Wright, franklloydwright.org, 1935

transport. Les lignes de trains sont en retrait, privilégiant des mobilités autonomes. Pour autant, il ne va pas jusqu'à séparer les différents modes de transport à la manière du Corbusier. Dans tous les documents traitants de ce projet, à chaque fois les constructions sont noyées dans un océan de végétation. Par bien des aspects, Broadacre City est une vision avant-gardiste de l'écologie urbaine que l'on voit apparaître aujourd'hui. On comprend alors que l'œuvre de Wright ait présenté un intérêt particulier pour les décorateurs apparentés à la science-fiction.

Cet édifice a été utilisé à plusieurs reprises, notamment dans le premier film de George Lucas : *THX-1138* (1971). Dans un futur dystopique, daté du XXVe siècle, l'humanité ne connaît que les couloirs identiques du complexe souterrain dans lequel elle évolue, sans jamais voir la lumière du jour. Drogés par le régime totalitaire qui dirige la société, les humains n'ont quasiment aucun rapport entre eux, jusqu'à ce que le travailleur THX 1138, sous l'influence de sa compagne, décide d'arrêter les médicaments donnés par les robots, garants de l'autorité. Une prise de conscience s'installe peu à peu en lui. Il est par la suite condamné à une peine de prison, pour finalement parvenir à s'échapper et remonter à la surface de la Terre. Tous les environnements dans lequel le héros évolue sont uniformément blancs, symbole de pureté, d'hygiénisme.



THX-1138 (1971) 00:07:46

Les humains n'agissent plus comme des entités pensantes autonomes, mais comme des êtres vivants dénués d'initiative. L'autorité est représentée par des robots identiques, sans visages personnalisés, mais possédant quand même les capacités humaines d'interaction avec les humains et parfois même de bienveillance. Pour les besoins du film, le bâtiment fut épuré. Toutes les formes d'ornementations, de décoration ou même d'objets usuels furent ôtées. On ne parvient à distinguer que l'architecture vide, pure. Ainsi, ce décor met en exergue l'aspect inhumain des machines qui contrôlent ce monde. En faisant disparaître chaque détail qui fait d'une personne ce qu'il ou elle est (par exemple, tous les cheveux sont rasés de la même façon, sans distinction de genre, d'âge, ou encore de fonction au sein du complexe), le décor est déshumanisé et uniformisé, pour qu'il ne reste que l'espace seul. L'architecture de Wright est différente selon chaque projet. Elle peut parfois être forgée sur l'accumulation d'un motif particulier, ou, dans ce cas-ci, sur une forme de simplicité et de dénuement qui sied, sans trop de modifications, à l'univers de l'œuvre de Lucas.

Mais la performance la plus marquante de ce bâtiment reste sans doute dans le classique *Bienvenue à Gattacca* sorti en 1997. L'histoire prend place dans un futur, encore une fois, dystopique, où la population pratique une forme d'eugénisme

via la sélection génétique des gamètes. La population tend vers un idéal humain. Pour autant, le héros est un enfant né naturellement, donc sans modification préalable de son génome. Il rêve de devenir astronaute, mais cette profession lui est inaccessible, car il ne remplit pas les critères. En effet, selon les codes sociaux, il est cantonné, de par sa non-perfection génétique, à un rôle de second plan. Il décide alors de se modifier, et entreprend plusieurs pratiques illégales dans le but de s'améliorer. S'en suivent plusieurs péripéties. À la fin, il parvient à s'enfuir, grâce à la complicité du docteur chargé de faire les contrôles génétiques. Ce film est une belle leçon d'humanisme dans un monde où, bien que les gens semblent proches de la perfection, ils n'en ressortent pas plus humains.



Bienvenu à Gattaca (1997) 00:03:51

Le tournage se déroule, entre autres, dans le Marin County Civic Center de Wright. Comment ce bâtiment, vieux de 40 ans lors de la production du film à pu être utilisé pour représenter l'architecture du milieu du XXI^e siècle ?

On en revient au principe d'innovation inégalée. Ce bâtiment était, comme on l'a vu, extrêmement novateur à l'époque de sa construction. Pour autant, ces principes fondateurs n'ont pas été repris par la suite dans les architectures plus courantes. Cet édifice est resté comme un OVNI, un bâtiment spécial et singulier. Il n'a pas lancé un véritable mouvement architectural

basé sur ses propres principes, il est toujours resté unique. Afin de l'adapter à l'univers sobre et dépouillé propre au film, Bob Craft, le Location Manager, raconte qu'ils ont dû enlever tous les éléments susceptibles d'être anachroniques, comme les pancartes, les poubelles et même les portes. Chaque matin de tournage, le sol était poli afin d'amener encore plus ce sentiment d'épuration. Ce bâtiment étant à usage public, il a été impossible de le fermer durant le tournage, il a donc fallu que des assistants empêchent les usagers de se déplacer librement lors des captations. De plus, le bâtiment étant extrêmement bruyant, il fallait également que ces foules restent silencieuses.¹ Ainsi, cette production s'est exposée à de véritables difficultés lors du tournage, principalement dues aux problèmes de tourner dans des bâtiments existants encore en fonctionnement.

Heureusement pour eux, la présence d'acteurs ayant une certaine notoriété a permis aux personnes présentes d'accepter plus facilement cette intrusion. Toujours est-il que selon Bob Craft, les usagers du centre civique semblaient tout de même heureux de les voir partir au bout d'une semaine.

Ainsi, un bâtiment plus ancien, à pu, sans grandes modifications, symboliser l'architecture du futur. Il s'insérerait particulièrement bien dans l'univers sobre et extrêmement dépouillé des deux

films précédemment cités. Pour autant, rien ne prouve que cette même architecture reste aussi crédible dans un univers représentant un futur encombré, noir, façonné d'accumulations prétendument anarchiques.

Il est facile de comprendre que le choix d'utiliser une architecture existante afin de représenter les bâtiments du futur peut se faire tout à fait logiquement. Il devient nécessaire que les principes constructifs du bâtiment soient assez similaires aux principes qui régissent le film. Il convient de trouver une certaine forme de concordance entre l'univers du film et du bâtiment afin que l'ensemble soit réaliste et cohérent. Pour autant, il convient également de trouver des constructions présentant un aspect singulier qui pourra les différencier. Il faut que l'on sache que ce bâtiment est intéressant et que c'est de lui dont on traite dans le film et non pas des centaines d'autres édifices semblables qui l'entourent.

La singularité se retrouve particulièrement dans les architectures anciennes. Quand on observe ce genre de bâtiments plus âgés en comparaison avec l'architecture actuelle, on se rend compte du décalage et du côté singulier de l'œuvre. Il est beaucoup plus difficile de parvenir à dénicher une architecture actuelle qui conserve cette singularité. Bien sûr, des bâtiments remplissent actuellement ces critères, mais qui sait s'ils ne lanceront pas une certaine mouvance

1 LAMSTER, Mark, 2000

reprenant leurs principes esthétiques et s'ils deviendront, dans les années à venir, plus ou moins une nouvelle forme de norme architecturale ? Une architecture peut être unique à un instant précis et devenir complètement banale le moment suivant. Pour autant, il existe quelques exemples d'architecture plus contemporaine qui furent utilisés dans des films d'anticipation.

C'est notamment le cas dans le film *Impostor*, de Gary Fleder (2002). Prenant place sur la Terre en 2079, le film raconte l'histoire d'un militaire à la tête d'un programme secret gouvernemental permettant la création d'une arme d'un genre nouveau. Le but de cette dernière est de parvenir enfin à éradiquer la menace des extra-terrestres centauriens, qui cherchent à envahir la planète depuis plusieurs années. Il est finalement trahi, et parvenant à s'échapper doit prouver à la fois son innocence, mais également le fait qu'il soit un humain et non un répliquant à la solde des ennemis. Le réalisateur souhaitait présenter un futur plausible et la production disposait d'un budget assez restreint. En effet, à l'heure des premières superproductions de science-fiction, le budget, de seulement 40 millions de dollars, semble assez réduit. Par exemple pour *Star Wars* épisode I, la production disposait d'un budget estimé à 115 millions de dollars, somme astronomique pour un film sorti en 1999.



Sidley House, Ed Niles, 1990, lamag.com

Ainsi, il a fallu imaginer des lieux de tournage permettant d'illustrer la vision du réalisateur sans pour autant nécessiter énormément de modifications ni de création de studios entiers. La maison choisie pour représenter l'habitation du personnage principal était contemporaine au film. Il fut choisi d'utiliser une demeure construite par l'architecte californien Ed Niles dans les années 1990 sur les hauteurs de Malibu. Cette maison est assez atypique. Elle se compose de formes assez diverses, avec notamment beaucoup de cercles et d'arrondis qui lui donnent un aspect unique. Construite principalement en acier et en verre, elle présente un visuel extrêmement innovant, jouant sur les pleins et sur les vides avec un grand travail sur les cadrages.

Selon Bob Craft, qui a également travaillé sur cette œuvre, la maison a été choisie, car «elle ressort de façon aussi frappante à l'écran que sur le paysage.»² Malheureusement, encore une fois ce fut compliqué à réaliser. Le propriétaire n'étant pas particulièrement intéressé par ce projet il fallut une somme d'argent conséquente pour le décider. Le principal inconvénient fut qu'il possédait une importante collection d'art qu'il fallut déplacer. Une telle opération nécessita une caution très élevée. Preuve, encore une fois de la difficulté du tournage dans l'existant, qui plus est lorsqu'il est occupé. L'atmosphère

épurée et résolument moderne convient parfaitement au style du film. L'utilisation de l'acier et du verre apportant une touche résolument moderne. Le choix des matériaux est également prépondérant dans la qualité de l'univers imaginé. Chaque civilisation possède des matières principales qu'elle utilise pour l'édification. Ils peuvent être amenés à changer, mais ils sont souvent liés à des avancées techniques et il devient nécessaire d'attendre la prochaine pour commencer une nouvelle phase. Il est donc possible de corréliser la prépondérance d'un matériau à une période, ou du moins à une technologie.

Pour autant, l'important n'est pas la période à laquelle le bâtiment a été construit, mais plus particulièrement l'innovation mise dans l'élaboration de ce projet, que ce soit au niveau de sa morphologie ou de sa structure.

À l'heure actuelle, on observe une véritable inspiration venue du passé, notamment du passé récent, dans la production cinématographique. Cette tendance peut se traduire par une affection particulière envers les mouvements «rétros», notamment par la reprise d'anciennes franchises cinématographiques ayant fait le bonheur des spectateurs par le passé, comme on peut le voir avec *Star Wars* (débuta en 1977) ou *Blade Runner* (1982).

2 LAMSTER, Mark, 2000

Le rétrofuturisme exprime littéralement l'invention d'un futur à partir d'une époque déjà passée. Cette définition simpliste nécessite tout de même quelques nuances. Par exemple, un film tourné dans les années 1980 comme *Blade Runner*, représentant un futur daté de notre époque actuelle (le Los Angeles de 2019) en est une forme particulière. En effet, quand il a été conçu, il représentait une vision purement futuriste. Mais replacé dans le contexte actuel, le décalage est extrêmement visible. Ce film n'a jamais eu pour but d'être rétrofuturiste, mais il l'est devenu malgré lui au cours du temps.

Ce qui est intéressant quand on observe cette œuvre culte, c'est l'utilisation d'une autre architecture de Frank Lloyd Wright, la Ennis House. Cette maison est une des réalisations les plus connues de l'architecte américain. Elle a été construite en 1924 dans le quartier de Los Feliz à Los Angeles. Une des particularités est la construction en blocs de béton. Ces éléments préfabriqués reprennent des motifs mayas sur l'ensemble de l'édifice. La maison est très grande et sa forme suit en partie le contour du relief sur lequel elle s'installe, non loin de l'observatoire Griffith, somptueux point de vue sur la ville des anges. Composée d'innombrables blocs de béton à motifs, le dessin de sa façade la rendit célèbre. Wright déclara même plus tard qu'il avait sans doute poussé le concept trop



Ennis House, Frank Lloyd Wright, 1924, franklloydwright.org



Blade Runner (1982) 00:30:55

loin, entraîné par l'effervescence créatrice de son succès³. Des colonnades entières de blocs à motifs sont utilisées pour cadrer les espaces et les vues, intérieurs comme extérieurs. Malgré sa présence massive sur la colline la maison comporte assez peu de pièces, mais la plupart présentent tout de même un grand volume. L'espace principal est un grand salon, mélange assez particulier entre un loft et un hall de château gothique. Les circulations, et notamment les nombreux escaliers permettant l'accès aux différents niveaux, sont logés dans l'épaisseur des parois entre des blocs à motifs.

Ce bâtiment n'est pas extrêmement récent, au regard de l'architecture dite moderne, et ne présente pas une esthétique futuriste classique, c'est-à-dire épurée. En effet, la maison présente, avec tous ces blocs à motifs, une forme d'épaisseur et de densité qui évoque une masse et une accumulation de détails inhabituelle dans les architectures modernes plus classiques, souvent composées d'un blanc uniforme.

Cette maison possède une véritable histoire hollywoodienne, si l'on s'intéresse au nombre de productions l'ayant utilisée pour des tournages divers et variés. On la voit notamment dans *La Nuit des Mystères* (1959), *Grand Canyon* (1991), *Les Aventures de Rockeeter* (1991) ou dans la série *Buffy Contre les Vampires* (1997-2003). Pour autant, son rôle le plus

marquant est sans doute celui qu'elle tient dans *Blade Runner*, véritable classique de la science-fiction. Ce film réalisé en 1982 par Ridley Scott dépeint un futur complètement dystopique, et véritablement différent des films que l'on a pu visionner jusqu'à présent. L'histoire se déroule à Los Angeles en 2019 et raconte les pérégrinations de Deckard, un Blade Runner, un policier chargé de retrouver et de mettre hors d'état de nuire des répliquants en situation irrégulière. Ces derniers sont des androïdes façonnés à l'image de l'homme afin d'effectuer les tâches que les humains ne désirent pas accomplir. Étant programmés pour être très semblables aux humains, certains échappent parfois au contrôle de leur propriétaire. C'est dans ces cas là que les Blade Runners doivent intervenir. Dans l'intrigue du film, une bande d'androïdes s'est échappée des colonies humaines dans l'espace. Ils cherchent à tout prix à retrouver leur créateur afin d'augmenter leur espérance de vie, limitée à quatre ans par sécurité. S'ensuivent alors plusieurs péripéties, menant à la poursuite finale entre Deckard et Batty, le chef des répliquants. Celui ci prend le dessus sur le policier et finalement ne le tue pas, sentant la fin de sa propre vie arriver, se montrant ainsi plus humain que ne le sont de véritables hommes. Survient alors une scène intense, connue notamment pour le Monologue des Larmes sous la Pluie, discours considéré comme un des meilleurs de l'histoire du

3 CUITO Aurora, KLICZKOWSKI Sol, 2003

cinéma.

L'environnement de *Blade Runner* est extrêmement particulier, c'est un des premiers films du genre à imaginer le futur comme une ville noire, perdue dans l'accumulation de dizaines de détails de toute sorte et non comme un futur blanc épuré. Dans la plupart des films de science-fiction, le décor est réductif, le non essentiel est enlevé afin de simplifier la conception et de mettre l'accent sur l'action. Dans *Blade Runner* il est additif, grâce à un empilement d'images et d'associations diverses. Selon William Gibson, auteur reconnu de cyber-punk : «Scott a compris l'importance de la densité de l'information, pour atteindre une surcharge de la perception. Quand *Blade Runner* fonctionne le mieux, il induit une forme d'indigestion malade d'information, la quintessence d'un cocktail moderne d'ecstasy et d'effroi.»⁴

En effet, quand on observe la ville, on ne peut s'empêcher de se perdre dans les innombrables petites fenêtres allumées dans la noirceur de la cité ou d'être interloqué par les grandes cheminées crachant du feu, symboles des industries lourdes et pourtant situées en pleine ville. C'est l'élaboration de cet univers si particulier qui a fait partie le succès de cette œuvre.

Ridley Scott a pris l'habitude, pour ces films, de demander de l'aide à des designers ou des illustrateurs avant le début de la phase de préproduction, afin de parvenir à mettre en image l'univers. *Blade Runner* n'y fait pas exception en la personne de Syd Mead, designer industriel spécialisé dans l'automobile et les concepts-cars qui fut engagé pour dessiner les véhicules de types «spiner». Au fur et à mesure de ces recherches il commence à ajouter des décors et des scènes pour contextualiser ses créations automobiles et Scott les apprécia à un point tel qu'il demanda à Mead de formaliser l'univers dans son ensemble. Le dessinateur déclara plus tard que l'univers suivait des consignes très précises du réalisateur : «Tout doit avoir l'air vieux, miteux et bizarre. Une vision étrange, compacte, et bondée, qui exagère le danger et le côté sans espoir du quotidien de ces habitants. Selon moi, les films sont une réalité alternative, il suffit de l'adapter à ce que les gens croient être réel.»³

Ridley Scott a admis avoir eu de nombreuses sources d'inspiration lors de la création de son univers, notamment des gravures montrant la ville de Londres au cours du XVIIIe siècle, époque marquée par la Révolution Industrielle qui transforma la ville en une véritable fourmilière industrielle. De façon assez semblable, il s'inspira des photos des marchés aux puces new-yorkais, ou encore des affiches et illustrations

4 ALBRECHT Donald, NEUMANN Dietrich, 1999

réalisées par l'artiste belge Moebius qu'il décrit comme massives, décoratives et brutales. Des qualificatifs qui peuvent également décrire la construction de Wright sur les collines californiennes.

Ainsi, la singularité de cette maison est intéressante, car elle ne ressemble à aucun autre bâtiment. Ce qui est particulièrement marquant dans ce cas précis, c'est que l'architecture partage les mêmes principes que le film. Les mêmes idées sont à l'origine de ces deux œuvres et leur complémentarité à l'écran est évidente.

Ainsi, la crédibilité d'une architecture dans un univers de science-fiction n'est pas dépendante seulement de l'innovation ou de l'esthétique de la construction. Il est nécessaire que le projet architectural s'insère parfaitement dans l'ambiance recherchée au sein de l'œuvre cinématographique. Il est intéressant de noter que la production de F. L. Wright est telle qu'il est possible d'utiliser ses bâtiments pour exprimer des univers futuristes diamétralement opposés, la sobriété dans *THX-1138* face aux détails de *Blade Runner*.

Il est intéressant de noter comment différentes approches (parfois du même architecte) peuvent amener à des visions complètement différentes de l'architecture moderne. Ce

courant offre un terrain de jeu fabuleux pour les décorateurs de cinéma, car il recense beaucoup de constructions répondant à leurs besoins. Le besoin d'innovation se retrouve vite épanché, tant la période fut faste et très avant-gardiste par rapport à la production architecturale des mouvements précédents. De même, la plupart des théoriciens ne s'accordaient pas sur la même vision, ce qui amena de multiples courants secondaires responsables de la diversité de l'architecture actuelle. Comme on a pu le voir, la différence est majeure entre des édifices plutôt épurés, dépourvus d'ornement et des constructions ne jurant que par l'accumulation de motifs.

Cette période faste fut également très intéressante pour les innovations ramenées à l'échelle urbaine. La vision de la ville héritée de cette époque fut une grande source d'inspiration pour les cinéastes.

Futurisme



Métropolis, de Fritz Lang, 1927
La ville haute, dessin préparatoire, Erich Kettelhut, Deutsche Kinematek (Berlin)

Le modernisme est un courant qui s'est voulu l'expression d'une forme d'architecture particulière. Selon ces maîtres à penser, avec notamment Le Corbusier en chef de file, ce style devait illustrer la ville du futur. Lorsque l'on se penche sur certains plans et certains projets à grande échelle, comme le Plan Voisin (1922-1925) qui imagine une nouvelle vision de Paris, composée de grandes tours cruciformes permettant de loger des millions de personnes, on réalise que l'innovation qu'ils souhaitaient introduire n'est pas seulement repérable à la taille du bâtiment. La forme de ces architectures était novatrice, tout comme l'était leur implantation, qui suivait des principes très stricts. Mais ce courant possédait également une vision très particulière de bien des aspects ayant trait à la ville. Par exemple, l'idée de séparation des transports, avec des niveaux réservés à des voies automobiles et de grandes esplanades servant uniquement aux piétons. On peut apercevoir une certaine formalisation de ces principes à Bordeaux, au niveau de l'espace Mériadeck, véritable éloge urbain aux principes modernistes.

Cette vision de la ville particulièrement stricte a amené des architectes à réfléchir différemment aux cités du futur, notamment au travers de la science-fiction. Comme on l'a vu précédemment, ce genre reprend des principes issus d'un événement, d'une époque ou d'une technologie tels que notre

monde ne l'a pas encore connu. Ainsi, les œuvres appartenant à ce registre sont particulièrement intéressantes quand il s'agit de mettre en relation notre société actuelle et d'en tirer une critique dans un univers d'anticipation.

Le futurisme est donc un genre à part dans la science-fiction, imaginant, à partir de notre époque, un moment qui n'est pas encore existant et qui ne le sera sans doute jamais. Ainsi, il permet de libérer complètement les esprits des décorateurs afin de partir d'un canevas, non pas complètement vierge, mais garant d'une certaine liberté créatrice. L'architecture utilisée est complètement fictive, mais elle n'en est pas moins tirée d'un certain imaginaire ou du moins de certaines sources d'inspirations spécifiques. La question se pose alors de trouver comment relier ces bâtiments et ces villes imaginaires à notre monde et comment faire en sorte qu'elles ne soient pas irréalistes. Il convient en effet de conserver une certaine crédibilité décorative au service du scénario et de ne pas perdre de vue que le travail effectué l'est au service du film et non de l'architecture en elle-même.

Par exemple, un sujet fondamental de notre environnement bâti est la gravité. Elle détermine la forme architecturale et la structure d'une construction. Il n'existe aucune architecture,

des premières voûtes romanes aux constructions modernes en acier, qui ne sont pas soumises aux effets de la gravité sur les structures et aux limites matérielles qui lui sont inhérentes. L'architecture réelle doit fonctionner dans le monde réel qui est gouverné par les lois de la science.

La gravité détermine également la façon dont nous occupons et nous déplaçons dans l'espace. Nous marchons sur le sol. Les murs et plafonds déterminent des limites, mais nous ne sommes pas obligés d'entrer en contact avec ces parois si l'on ne le souhaite pas.

Imaginer un monde sans gravité nous obligerait à interroger la logique derrière chaque chose que nous voyons. C'est un exemple de ce que le médium du film offre comme liberté pour les décorateurs.

Dans la plupart des films ayant des scènes se déroulant dans l'espace, les lieux sont pratiquement tous dérivés des traditions constructives terrestres. Un sol reste un sol, des murs restent des murs, le plafond reste le plafond. Mis à part quelques lignes courbes ou en biais, les espaces sont le plus souvent rectilignes et semblent familiers, car ils suivent une logique terrestre. De plus, la plupart du temps, les personnages continuent d'évoluer dans cet espace comme s'ils étaient encore sur terre, on marche sur le sol, on évite les parois verticales et l'on effleure le plafond...



2001 : L'Odyssée de l'Espace (1968) telerama.fr

Une des rares exceptions est sans doute *2001 : l'Odysée de l'Espace* de Stanley Kubrick (1968). Durant l'élaboration de ce chef d'œuvre du 7e Art, les décorateurs ont mis au point un plateau rotatif permettant cette scène mythique où l'acteur fait une rotation à 360° devant la caméra. En réalité, il est resté à marcher sur place pendant que le plateau, et la caméra qui y était fixée, ont effectué une rotation. Ainsi lorsque l'on stabilise l'image, le personnage donne l'impression de monter sur les murs, parcourir le plafond et redescendre sur la paroi opposée. De nos jours, l'exploitation d'architectures réelles pour tourner des séquences dans des bâtiments complètement fictifs est devenue de plus en plus difficile. La plupart des scènes se déroulant dans des espaces architecturés sont le plus souvent tournées sur fond vert ou bien dans un décor construit de toute pièce, ce qui ne correspond pas vraiment au thème abordé dans cette recherche.

Pour autant, lorsque l'on observe les premiers films de science-fiction, qui n'ont pas eu accès à ces technologies de pointe, ils parviennent tout de même à donner une image réaliste aux villes fictives. C'est notamment le cas dans le pionnier de la science-fiction au cinéma, *Métropolis* de Fritz Lang (1927). Ce film expressionniste muet nous narre l'histoire d'un homme, issu d'une famille aisée, n'ayant jamais eu à



Métropolis (1927) 01:59:27

travailler, qui découvre que beaucoup de gens ne vivent pas dans la même opulence qui lui. Il tombe amoureux d'une femme issue des quartiers pauvres et tente de faire changer les choses. Malheureusement, son père ne le voit pas de cet œil et tentera, grâce au soutien d'un sorcier de faire cesser la révolte qui gronde. Ce dernier trahira le bourgeois afin de servir seulement ses propres intérêts. Toute l'histoire se situe dans une ville futuriste ordonnée, composée de structures monumentales, immensément hautes, reliées par des passerelles à différentes altitudes. Le réalisateur, Fritz Lang, a suivi en Allemagne un début de formation d'architecture, il y est donc particulièrement sensible. C'est en visitant New-York pour la première fois qu'il a été frappé par la densité, la hauteur et l'ordonnement de Manhattan. La démesure de l'architecture de cette ville l'a marqué si profondément qu'il en a imprégné les décors de son film.

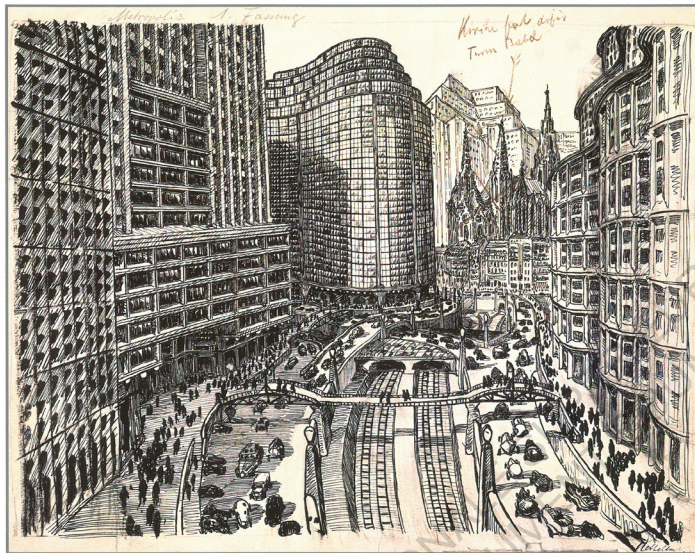
Le film explore l'idée d'une société encore plus inégalitaire que la nôtre, avec une séparation littéralement physique entre les classes sociales. En effet, les pauvres vivent en bas, dans les sous-sols, les niveaux techniques. Ils vivent dans ces espaces, travaillent un étage plus haut, sans jamais voir la lumière du jour. Au contraire, les riches sont tout en haut, dans une ville verticale qui n'est pas sans rappeler la folie des gratte-ciels américains. Dans le film, les jardins où jouent les

enfants aisées rappellent une forme d'Eden. Ils sont composés de végétaux, de jeux d'eau et autres activités ludiques. Le contraste entre les deux zones habitables n'en est que renforcé, tant les quartiers populaires sont faits seulement de murs lisses, sans ornements ni plantes et dépourvus d'accès à la lumière naturelle.

Ici, on aborde un sujet qui sort légèrement de notre postulat de départ, car ce film a été principalement tourné en studio et non dans des bâtiments réels. Pour autant, on sent, à travers l'étude de cette œuvre que les constructions réalisées pour le bien du tournage ne sont pas complètement tirées de l'imagination et relèvent d'une réalité de l'architecture de cette époque, c'est-à-dire de l'effervescence du mouvement moderne.

L'émergence de l'architecture verticale est principalement due aux avancées technologiques, et notamment structurelles. En effet, c'est avec l'invention du béton armé de métal que l'on parvient à libérer le plan, à créer de grands plateaux aménageables et surtout superposables. Cela conduit, au fil du temps, à une certaine démesure que l'on retrouve actuellement dans les pays du Golfe, notamment au Qatar ou aux Emirats Arabes Unis.

Dans *Métropolis*, on nous montre une ville qui semble sans limites, composée de gigantesques bâtiments qui, comme aujourd'hui, symbolisent une séparation verticale des classes



Métropolis, de Fritz Land, 1927

La ville haute, dessin préparatoire, Erich Kettelhut, Deutsche Kinematek (Berlin)

sociales.

Bien qu'étant illustrée par une œuvre d'anticipation, cette séparation sociétale n'est pas nouvelle, car elle est présente dans nos villes depuis la Révolution Industrielle, mais sous une forme horizontale. En effet, lors de cette période, les villes prolifèrent à une vitesse jusque là inédite. On observe alors une forme de ségrégation spatiale à travers les positionnements des différents quartiers. Ces derniers devinrent plus ou moins prisés en fonction notamment des vents dominants. Pendant la Révolution Industrielle, les usines étaient beaucoup plus nombreuses que maintenant et elles étaient, pour la plupart, positionnées à proximité du centre ville, car c'était là où vivaient la plupart de la population ouvrière. Or, à cette époque, l'énergie nécessaire à leur fonctionnement était majoritairement créée à partir de la combustion de charbon, ce qui provoque des nuages de fumée noire, et une pollution de l'air importante. Ainsi, les quartiers qui, grâce aux vents dominants se retrouvaient à l'air pur devinrent très prisés et donc la cible d'habitants plus aisés. On observe alors, à l'échelle des villes, une véritable séparation sociale horizontale, encore présente aujourd'hui, mais légèrement différente. Actuellement, la gentrification provoque un retour des classes aisées dans les quartiers autrefois ouvriers, notamment dans les centres urbains. Ces mouvements ont pour conséquence d'augmenter

les prix des logements, obligeant les classes moins favorisées à s'éloigner des centres pour se loger en périphérie où les temps de transport sont plus importants, et les loyers plus faibles. Cette séparation continue à s'étendre de façon horizontale encore aujourd'hui. Mais de la même façon, on peut observer l'apparition d'une forme de ségrégation sociale verticale, celle illustrée dans les films futuristes présentant des villes en hauteur. De nos jours, cette différenciation sociale liée à la hauteur de l'appartement est moins présente que dans ces œuvres, nous rappelant encore une fois que la science-fiction est un outil de critique des sociétés actuelles. Par exemple, dans *Immortel (ad vitam)* d'Enki Bilal (2004), la ville est divisée en différents niveaux. L'appartenance, à travers le lieu résidence, à tel ou tel étage, dicte notre niveau social et notre place dans la société. Ainsi quand l'héroïne cherche à se procurer de la drogue, elle descend dans un certain niveau et pas dans un autre : « Vous vous approvisionnez en bas ? Au niveau 3 ? À Little Paris ? Chez les non humains. »¹ Cette citation corrobore ainsi l'hypothèse de la ségrégation verticale dans les villes de science-fiction.

L'architecture verticale, véritable symbole de ce genre cinématographique, se retrouve parfaitement dans les films étudiés ici. La planète-ville de Coruscant, présente dans la



Star Wars épisode III : La Revanche des Sith (2005) 00:23:47

1 BILAL, Enki, 2004, 15 minutes

prélogie de *Star Wars*, en est un archétype. Cet astre est entièrement recouvert d'une ville sans fin. Comment exprimer au mieux la dégénérescence verticale si ce n'est en ne distinguant jamais le sol, seulement des tours se perdant dans la brume. George Lucas souhaitait présenter «une grande variété de paysages et différentes vues de la planète»². Beaucoup de styles différents furent alors mis en commun. L'accent fut mis sur trois constructions particulières qui apparaissaient plus que les autres dans la saga. L'environnement qui entoure ces trois édifices se devait d'être différent afin de parvenir à les distinguer plus aisément. Le plus important est sans doute l'immeuble du sénat, qui abrite les représentants de chaque planète de la galaxie, dépositaires du pouvoir législatif. Ralph McQuarrie, qui fut l'illustrateur responsable de la première trilogie (1977 à 1983) avait produit lors de ces tournages énormément de pièces graphiques, illustrant des détails de l'univers de *Star Wars* qui n'avaient jamais été montrés à l'écran. Quand le tournage de la prélogie débuta, il refusa d'y prendre part, considérant qu'il avait déjà tout donné pour cet univers. Les décorateurs qui travaillèrent alors sur cette nouvelle trilogie s'inspirèrent énormément de son travail. C'est notamment le cas pour la ville de Coruscant. Doug Chiang, qui

prendra le poste de directeur des effets visuels pour ces films raconte que le travail de McQuarrie fut d'une grande aide. Pour l'immeuble du Sénat, il reprit ses visuels et exagéra l'échelle. L'édifice se devait d'être monumental. Au-delà du fait qu'il est censé accueillir l'ensemble des sénateurs de chaque planète de la République, il représente le pouvoir législatif et donc doit imposer visuellement une certaine forme d'autorité. Chiang opte pour un visuel résolument moderne en incorporant de l'acier, du verre et des composants en plastiques.

L'utilisation du verre dans l'architecture est assez ancienne, et pourrait remonter à plusieurs millénaires. Pour autant, dans le domaine de l'architecture il prendra ses lettres de noblesse durant la période médiévale ou il devient un matériau d'apparat, notamment sous forme de vitraux dans les constructions religieuses. Les deux autres matériaux cités sont beaucoup plus récents à l'échelle de l'histoire de l'architecture. L'acier est apparu avec l'avènement de la métallurgie pendant la Révolution Industrielle. Le plastique est apparu vers la fin du XIXe siècle. On comprend donc que Chiang ait choisi d'utiliser ces matières pour représenter des bâtiments futuristes. Les deux derniers sont très récents et transmettent cette caractéristique à la construction qu'ils épousent. Pour autant, le verre est très ancien, mais son utilisation dans le cadre de l'architecture est devenue complètement universelle.

2 BOUZEREAU Laurent, DUNCAN Jody, TOUSSAINT Jean-Marc, 1999

La plupart des civilisations l'utilisent actuellement et le font depuis des millénaires. Aussi, il est extrêmement difficile de le considérer comme un marqueur temporel. Pour autant, selon le langage utilisé avec le verre, on peut donner des sentiments d'époque différents. De petites fenêtres, avec des meneaux maintenant le verre peuvent témoigner d'une architecture plus ancienne, ne possédant pas les connaissances requises pour assurer des percements de taille conséquente dans les parois. Au contraire, de grandes ouvertures ou des baies vitrées peuvent montrer une civilisation plus avancée, qui maîtrise des technologies constructives supérieures.

La planète-ville de Coruscant est une énorme mégapole, construite sur plusieurs niveaux, ayant chacun des fonctions différentes, introduisant encore une fois une séparation sociale verticale. La planète entière est divisée en secteurs géographiques, avec des activités attirées. Ainsi, avec une ville organisée de manière fonctionnaliste, et se basant sur une séparation des transports selon les niveaux, on retrouve beaucoup de principes issus du courant moderne. Pour autant, quand on regarde l'échelle de cette cité, il est difficile d'imaginer une autre façon de procéder pour organiser une telle métropole. Sa taille est quand même celle d'une planète, qui est littéralement le centre politique de la Galaxie entière. Tout est excessif dans cette ville, que ce soit la masse des

bâtiments importants comme le Sénat, la densité des voies aériennes de circulation, ou la taille des bâtiments, dont beaucoup dépassent les 6000m de hauteur.³ !

On se retrouve face à une ville forgée d'une accumulation de structures gigantesques formant une sorte de fourmilière géante.

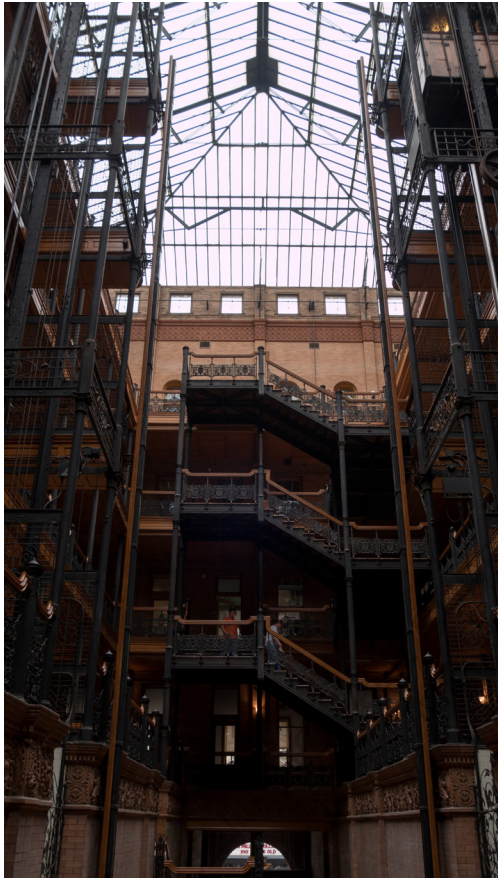
C'est cette même idée d'accumulation qui régit l'univers de *Blade Runner* comme on a pu le voir auparavant.

L'univers de *Blade Runner* est constitué d'une accumulation incessante de détails, de références. Durant la préparation de son film, Ridley Scott cherchait à tout prix à éviter le cliché «des fermetures éclair en diagonales et des cheveux argentés»⁴. Selon lui, «les films présentent majoritairement le futur comme épuré et austère alors qu'il y a plus de chance que ce soit l'opposé.»⁴

Mead et Scott supposèrent que dans une ville de 90 millions d'habitants, la pollution serait démultipliée, entraînant les classes aisées hors des centres-villes afin d'y chercher un environnement plus sain. Ainsi, ces espaces pollués seraient laissés aux populations défavorisées n'ayant pas la possibilité de déménager. La fuite des capitaux hors des villes supposerait un délabrement des bâtiments existants.

3 *Star Wars Complete Locations*, 2005

4 ALBRECHT Donald, NEUMANN Dietrich, 1999



Bradbury Building, Los Angeles, Jules Loez, 2018

C'est en partie pour cette raison que le choix de tourner au sein du Bradbury Building s'est fait. Immeuble emblématique de la ville de Los Angeles, il est construit en 1893 et financé par le milliardaire éponyme. À la surprise générale, ce dernier fait appel à George Wyman, jeune dessinateur travaillant dans la firme d'architecture de son oncle pour le construire. La façade en brique rouge s'inspire de la Renaissance italienne afin de donner un sentiment de néo-classicisme, pour autant, l'extérieur est absent du film *Blade Runner*. C'est dans l'intérieur que Scott trouve son intérêt. Il se compose d'un grand hall sur lequel donnent tous les différents niveaux du bâtiment. Une grande verrière permet de faire rentrer la lumière jusqu'au rez-de-chaussée. Ce qui frappe dans cette entrée, c'est la sculpture des différentes balustrades, et l'usage de la ferronnerie, notamment dans les ascenseurs. Tous ces détails amènent une ambiance particulière, au travers des jeux de lumières et de son. La caméra fait régulièrement des plans montrant la verrière avec des véhicules volants passant au-dessus, propageant leur publicité. De même, l'unique habitant de ce complexe, J. F. Sebastian, un généticien travaillant pour Tyrell, vit comme un ermite dans ce complexe abandonné de tous, car devenu insalubre. On entend constamment de l'eau goûter des plafonds et l'on note une accumulation de déchets à chaque étage. Mais l'utilisation de ce bâtiment, et de son

style assez particulier, s'associe assez bien avec l'univers du personnage de Sebastian. Vivant seul, il utilise son temps libre pour construire des automates et en faire ses amis. Ainsi, on retrouve une référence au courant du steampunk. Mouvement qui se situerait au moment de la Révolution Industrielle ou de l'époque Victorienne, et qui utiliserait de façon futuriste les technologies de cette période, notamment au travers d'automates. Ainsi, Scott nous fait entrer dans un univers décalé au sein du monde de *Blade Runner*, se mariant parfaitement avec la mentalité du personnage qui habite le Bradbury Building.

Cet exemple, un peu atypique dans l'œuvre de Ridley Scott nous montre bien l'importance du mélange de styles et de courants pour permettre cette accumulation de références qui rend l'univers si réussi.

Quand on étudie l'univers de cette oeuvre cinématographique, le parallèle entre le film de Ridley Scott et *Métropolis* est simpliste. Les classes aisées, représentées notamment par la famille Tyrell, qui possède l'entreprise éponyme créatrice des « répliquants » est sans doute une des organisations les plus puissantes de ce monde. Or, elle loge dans une pyramide énorme, qui surplombe la ville.

Là où *Métropolis* nous amène dans des jardins luxuriants,



Blade Runner (1982) 00:15:51

avec de jeunes gens aisés dansant inconsciemment, Ridley Scott nous montre une ville noire, polluée, où la lumière peine à percer les nuages sombres. Ce futur ne semble pas joyeux, en témoigne le manque de luminosité, notamment dans les bas fonds de la ville, réservés aux marginaux, aux délaissés, aux déchets de la société. La classe aisée, dont fait partie la famille Tyrell, possède donc sa propre mégastructure au milieu de la ville de Los Angeles, d'une forme pyramidale, symbole de leur puissance.

La pyramide est un bâtiment qui nous parvient principalement de la préhistoire. On note les premières apparitions de ce type de bâtiments dans les ziggourats mésopotamiennes. Elles servaient alors principalement de tombeau, de lieu de culte ou du moins de prière. Durant cette époque, cette typologie architecturale était sûrement plus utilisée par nécessité technique que par volonté artistique. En effet, les techniques de construction ne permettaient sans doute pas de construire à des hauteurs importantes sans avoir une base massive pour ensuite réduire les étages au fur et à mesure de l'ascension. On retrouve ces préoccupations constructives dans les travaux de Henri Sauvage, architecte hygiéniste du début du XXe siècle. En effet, il dépose en 1912 un brevet pour bâtir des immeubles à gradins ressemblant à s'y méprendre à des ziggourats. Cette typologie était pour lui la seule façon

de densifier les centres-ville, lieux de forte pression urbaine⁵. Ainsi ces immeubles permettaient de construire suffisamment haut, d'offrir des espaces extérieurs en balcon, de permettre un meilleur ensoleillement aux rues et de libérer un espace en cœur d'immeuble pour des parkings. Finalement, seulement deux projets verront le jour à Paris et les idées modernistes privilégiant la construction en tours et en barres, telles que nous les connaissons, prendront l'avantage. Toujours est-il que ce genre de projet montre l'importance de la forme pyramidale dans l'imaginaire architectural lié au futur, que ce soit au travers de projets utopiques hygiénistes ou de films d'anticipation.

Pour autant, si cette forme particulière marque notre imaginaire collectif c'est bien par l'Égypte antique. En effet, durant cette période, les pharaons, grands maîtres suprêmes, considérés par leurs sujets comme des dieux vivants, se sont fait ériger d'énormes monuments leur servant de demeure après leur trépas et symbolisant l'importance de leur règne terrestre. On retrouve cet imaginaire de façon direct dans le film de science-fiction *Immortal (Ad Vitam)* réalisé par Enki Bilal tiré de la bande dessinée *La Trilogie du Nikolop* du même auteur. Dans cette œuvre, on voit une pyramide parfaite voler au-dessus de

New York en 2095. Or cet édifice abrite des dieux égyptiens et toute l'histoire tourne autour des sept jours restants à Horus, le Dieu des Cieux, avant le retrait de son immortalité. Ainsi on est vraiment dans une représentation archétypale de la pyramide primitive égyptienne.



Immortal (ad vitam), (2004) 00:02:46

On comprend bien que, peu importe la civilisation, cet édifice symbolise la puissance de l'occupant, notamment de celui qui évolue dans les plus hautes sphères. Cette symbolique qui lie la puissance et la hauteur du bâtiment se retrouve dans les tours sans fin. Pour autant, la pyramide ajoute un aspect symbolique supplémentaire. Au-delà de la hauteur, c'est sa forme qui caractérise un autre rapport. Avec une base plus grande que le sommet, on peut imaginer une évocation du nombre de personnes comprises dans les différentes classes sociales. Ainsi, plus on grimpe l'échelle sociale et moins on rencontre de personnes avec des conditions de vie similaires. De plus, la pyramide reste un bâtiment très massif, qui impose son volume. Une tour, la plupart du temps, reste un bâtiment linguiforme, alors que la pyramide est beaucoup plus large à la base. On peut logiquement imaginer un sentiment d'écrasement. La puissance de son occupant s'impose par la masse de son logement, notamment du point de vue du piéton, qui, dans l'univers de *Blade Runner*, symbolise les citoyens les

plus défavorisés.

Il est possible que Ridley Scott ait doté la famille Tyrell d'une pyramide pour montrer que leur puissance dépasse celle des institutions ou des empires commerciaux que nous connaissons, que ce soit les forces armées ou gouvernementales. Ainsi, on comprend aisément, juste en voyant l'édifice, que la famille n'est pas seulement riche (sinon pourquoi ne pas lui donner une simple tour, comme c'est le cas dans d'autres films), mais qu'elle est aussi extrêmement puissante, et qu'aucun autre protagoniste ne semble pouvoir rivaliser avec elle.

La forme pyramidale fut également, durant l'Histoire, synonyme de puissance religieuse. C'est le cas notamment avec les anciennes ziggourats de Basse-Mésopotamie en 5000 avant Jésus-Christ ou encore une fois des pyramides égyptiennes. On retrouve ce parallèle avec la puissance divine dans *Blade Runner*. Eldon Tyrell est le créateur des répliquants, automates extrêmement ressemblants aux humains. Quand Batty, le chef du groupe rebelle traqué par le *Blade Runner*, parvient à rencontrer son créateur pour lui demander d'augmenter son espérance de vie, on ressent entre les deux une sensation de filiation poussée à l'extrême, tenant quasiment plus d'une relation entre un adorateur et son dieu. Pour autant, quand l'androïde se rend compte de sa propre mortalité, il prend également conscience de celle de Tyrell et décide donc

d'abrégier ses jours. Ainsi, l'utilisation de la pyramide dans l'univers de *Blade Runner* reprend plusieurs principes illustrant différentes caractéristiques de la famille Tyrell. La hauteur exprime, comme dans notre réalité, la richesse. La masse exprime la puissance écrasante de la famille alors que la forme pyramidale donne une dimension divine au personnage.

La place de la pyramide dans la science-fiction est extrêmement intéressante, car elle reprend tous les principes évoqués précédemment en une seule architecture, que ce soient les notions d'exotisme, d'éloignement géographique, d'ancienneté, d'intemporalité, de cohérence des principes constitutifs, d'innovation, d'intégration à son environnement ou encore de critique sociale...

Conclusion

Pour conclure, il convient de rappeler que la principale solution pour rendre un univers de science-fiction crédible au cinéma est de travailler avec l'architecture réelle. Mais chaque film possède sa recette propre, impliquant des façons de procéder et des choix d'architectures complètement différents les uns des autres. Pour autant, il est possible d'établir certaines règles, que l'on retrouve de façon récurrente dans de nombreux films.

Afin de résumer les différentes parties, focalisées sur des aspects différents du travail avec l'architecture réelle, il peut être intéressant d'utiliser le cas archétypal de la pyramide dans la science-fiction.

Issue majoritairement de l'imaginaire égyptien, il est possible de considérer cette architecture comme à la fois le mélange d'une forme d'exotisme et d'un certain archaïsme. Ainsi, on retrouve une construction que l'on n'a pas l'habitude de côtoyer, car appartenant à la culture d'un pays lointain, en l'occurrence l'Égypte ou l'ancienne Mésopotamie. Ces dernières sont les civilisations les plus connues à avoir utilisé cette morphologie architecturale.

Ainsi, au-delà de l'éloignement géographique, elles sont également très liées à l'histoire. Par exemple les pyramides de Khéops à Gizeh sont debout depuis plus de 4500 ans. Ainsi, c'est une forme, qui bien qu'antique, reste intemporelle, car elle

ne donne pas d'indications sur l'époque. En effet, l'humanité a toujours connu des pyramides et en connaîtra toujours.

Un des premiers éléments à maîtriser lors de la création d'architecture fictive réaliste, c'est de ne pas s'inspirer d'une architecture trop commune, que le spectateur ciblé connaît sur le bout des doigts. De plus, il est conseillé de travailler avec des formes et des principes intemporels, comme la pyramide.

En cas de tournage dans l'existant, on a découvert, en étudiant le tournage de *Star Wars* en Tunisie qu'il était vital de s'inspirer du lieu où les prises de vue étaient effectuées. Si cet endroit a été choisi, c'est qu'il correspond, sans modifications majeures à l'idée développée de l'univers. Ainsi, il est nécessaire de trouver une cohérence locale, sans pour autant copier littéralement l'architecture vernaculaire. Dans le cas de la pyramide, cela passera par un travail sur sa morphologie détaillée, notamment au travers de l'élaboration, ou non, de percements dans l'enveloppe ou encore des matériaux utilisés. Par exemple, la pyramide de Khéops et celle du Louvre appartiennent à la même classification géométrique, mais ne sont pas du tout traitées de la même façon et renvoient à des univers, des ambiances et des époques complètement différentes. C'est une subtilité à garder à l'esprit.

L'utilisation d'architectures anciennes est intéressante, mais

ne se prête pas toujours à la science-fiction. Il est alors intéressant de se pencher sur la place de l'innovation au sein de l'architecture. De nombreux courants furent avant-gardistes et apportèrent des détails novateurs au sein du paysage architectural. C'est notamment le cas du mouvement moderne, qui fut pendant longtemps décrié, tant sa rupture avec son environnement le rendait particulier. De nombreuses constructions datant du siècle dernier fonctionnent parfaitement au sein d'une œuvre cinématographique de science-fiction. Certaines furent tellement innovantes lors de leur élaboration qu'elles ressortent encore actuellement de la même façon qu'à leur premier jour. C'est notamment le cas pour le travail de Frank Lloyd Wright, dont de nombreuses créations sont utilisées. Ses œuvres sont utilisées dans des univers complètement différents, de l'épuré *THX-1138* au condensé *Blade Runner*. Ces architectures furent bâties avec des principes similaires à ceux demandés lors de l'élaboration de ces films. Le Marin County Civic Center est un grand complexe simple et épuré se mariant assez bien au premier film de George Lucas alors que la Ennis House est extrêmement massive, pleine de détails et de motifs répétés, comme l'univers noir de Los Angeles dans le chef d'œuvre de Ridley Scott. C'est encore le cas avec l'usage de la pyramide dans *Blade Runner*, habitation des grands magnats de ce monde, et qui représente la puissance, la richesse, le pouvoir et induit une sorte de culte autour de la

famille Tyrell, à la manière des dieux égyptiens antiques.

Il est donc primordial que l'architecture utilisée pour un tournage ait été bâtie avec le même état d'esprit que celui présent lors de l'élaboration des films.

Pour terminer, il ne faut pas oublier le sous-genre du futurisme, qui tourne rarement dans des architectures réelles, mais qui s'en inspire fortement. En effet, une des clés de l'élaboration d'un univers réaliste se déroulant dans le futur est de trouver les principes sociaux que l'on souhaite prendre dans nos civilisations actuelles et développer dans ces univers fictifs. Au-delà d'être juste une simple référence à notre monde, ces inspirations servent à mettre en exergue certains principes que nous vivons quotidiennement afin de les exagérer, la plupart du temps, dans le but de développer le regard critique du spectateur. C'est encore le cas avec l'utilisation de la pyramide, qui est un symbole de l'organisation en classe de notre société. Elle illustre particulièrement bien la façon dont les personnes aisées bénéficient de plus d'aisance alors qu'ils sont moins nombreux que les classes défavorisées, qui peinent à s'en sortir décemment alors que ce sont les plus nombreux. On retrouve ce parallèle dans de nombreuses œuvres du genre, avec notamment *Métropolis* et *Blade Runner* en chef de file.

Il est intéressant de noter la façon dont la science-fiction devient, à travers ces univers, un outil de critique des sociétés.



La matrice de Matrix (1999)

L'architecture a toujours été une forme artistique permettant l'expression des points de vue de ces créateurs. De même, c'est un art complexe qui touche à beaucoup de domaines, qu'ils soient mathématiques, comme la structure ou la thermique, ou plutôt de l'ordre des sciences humaines, à travers la sociologie.

Forte de cette capacité à utiliser son environnement réel afin de transmettre des messages, souvent critiques et pouvant amener au développement d'un regard, si ce n'est neuf, au moins différent sur l'univers qui nous entoure, l'architecture évolue, à l'heure actuelle dans un univers réel, physique, palpable. Pour autant, il est extrêmement intéressant de se demander ce que pourrait donner l'usage de l'architecture dans un monde complètement virtuel, notamment par le biais du septième art. À l'heure actuelle, peu de films, à part peut-être la trilogie Matrix, explorent l'idée d'un univers architectural virtuel sans se cantonner aux codes qui régissent notre monde. De la même manière que l'architecture dans l'Espace (notamment les vaisseaux spatiaux) ne contient que peu d'exemples d'univers allant véritablement repousser les limites du déplacement au sein du vide. Il n'est pas possible d'imaginer complètement une autre façon d'appréhender l'espace, car la construction dans l'espace reste reliée à un référentiel immuable qui est, dans ce cas précis, le corps

humain. Même si notre façon d'appréhender et d'évoluer dans l'espace évoluait complètement, elle resterait cadrée par les limites physiques du corps humain.

Là où le monde virtuel amène une réflexion supplémentaire, c'est qu'il permet de s'affranchir de toutes les contraintes qui font notre univers. Aucune loi physique ne peut régir systématiquement ce genre d'espace. D'ailleurs peut-on parler d'espace à proprement parler tant l'essence même du virtuel est insaisissable, car constamment sous le coup d'une évolution ?

Par exemple, même dans *Ready Player One*, de Steven Spielberg, sorti en 2018, qui évoque cette thématique, le spectateur n'est pas dépaysé par la façon dont est traité le monde virtuel, c'est à dire comme n'importe quel jeu vidéo actuel.

Les possibilités dès lors qu'il s'agit d'une architecture virtuelle sont quasiment infinies. Il est probable que le cinéma de science-fiction aborde de plus en plus ces thématiques au cours des années à venir, tant le champ des possibles est sans limites.

Remerciements

La réalisation de ce mémoire a été possible grâce au concours de plusieurs personnes à qui je voudrais témoigner toute ma reconnaissance.

Je voudrais tout d'abord adresser toute ma gratitude au directeur de ce mémoire, Laurent LESCOP, pour sa patience, sa disponibilité et surtout ses judicieux conseils, qui ont contribué à alimenter ma réflexion.

Je désire aussi remercier les professeurs de l'école d'architecture de Nantes, de Bordeaux et de Montréal qui m'ont fourni, durant mon cursus, les informations nécessaires à la réussite de mes études dans ces établissements.

Je tiens à remercier spécialement à remercier les personnes rencontrées lors de mon stage à l'Agence pour le

Développement Régional du Cinéma, notamment Christian Landais et Rodolphe Lerambert pour leurs conseils avisés.

Je voudrais exprimer ma reconnaissance envers les amis et proches qui m'ont apporté leur soutien moral et intellectuel tout au long de ma démarche, notamment Auriane MOREAU pour sa patience, Nicolas DEBEST pour son soutien lors des périodes difficiles, Mélissa MAZZOLA pour ses conseils et sa présence comme intermédiaire à l'école de Nantes et Alexandra LAFOND, qui n'a pas hésité quand j'ai eu besoin de retrouver des écrits disponibles seulement à Montréal.

Je remercie également toutes les personnes ayant accepté que j'utilise leurs photos, notamment Patrick et Jean-Christophe LOEZ.

annexe 1

Films de SF sortis en France en 2017

TITRE DU FILM	Budget (en millions de dollars US)	Nombre d'entrée en France (en millions)		
Star Wars VIII : Les derniers Jedi	300	5,35		
Valérien et la Cité des Mille Planètes	225	4,04		
Les Gardiens de la Galaxie 2	200	3,14		
La Planète des Singes : Suprématie	150	2,82		
Thor Ragnarok	180	2,46		
Spider Man Homecoming	175	2,32		
Logan	97	2,27		
Justice League	300	1,71		
Transformers : The Last Knight	260	1,32		
Alien Covenant	97	1,27		
Blade Runner 2049	150	1,26		
Rogue One : A Star Wars History	200	1,06		
Ghost In A Shell	110	1,02		
TOTAL	2444	30,04		
MOYENNE (par film)	188	2,31		
Total d'entrées des 56 films ayant dépassé le million d'entrée en 2017		116,18		
Pourcentage sur entrées sur les entrées des 56 films les plus vus (en %)			25,86	

Webographie

lemonde.fr

wikipedia.org

ricardobofill.com

jeannouvel.com

ft.com

moma.org

thoughtco.com

architectsjournal.co.uk

oxfordbibliographies.com

archdaily.com

awn.com

articles.latime.com

franklloydwright.co

telerama.fr

Filmographie

Abrams Jeffrey Jacob, *Star Wars épisode VII : Le Réveil de la Force*, États-Unis, Lucasfilm, 2015, sonore, couleur, 135mn

Bilal Enki, *Immortal (ad vitam)*, France, 2004, film d'animation, sonore, couleur, 103mn

Edwards Gareth, *Rogue One : À Star Wars Story*, États-Unis, Lucasfilm, 2016, sonore, couleur, 133mn

Fleder Gary, *Impostor*, États-Unis, Dimension Films, 2001, sonore, couleur, 102mn

Gilliam Terry, *Brazil*, Royaume-Uni, Regency Enterprises, 1985, sonore, couleur, 143mn

Johnson Rian, *Star Wars épisode VIII : Les Derniers Jedi*, États-Unis, Lucasfilm, 2017, sonore, couleur, 152mn

Kubrick Stanley, *2001 : L'Odyssée de l'Espace*, États-Unis et Royaume-Uni, Métro-Goldwyn-Mayer, 1968, sonore, couleur, 149 à 156 minutes selon les versions

Lang Fritz, *Métropolis*, Allemagne, Universum-Film AG, 1927,

muet, noir et blanc, 145mn

Lawrence Francis, *Hunger Games - La Révolte : Partie 2*, Allemagne et États-Unis, Color Force, 2015, sonore, couleur, 137mn

Lucas George, *Star Wars épisode I : La Menace Fantôme*, États-Unis, Lucasfilm, 1999, sonore, couleur, 136mn

Lucas George, *Star Wars épisode II : l'Attaque des Clones*, États-Unis, Lucasfilm, 2002, sonore, couleur, 142mn

Lucas George, *Star Wars épisode III : La Revanche des Sith*, États-Unis, Lucasfilm, 2005, sonore, couleur, 140mn

Lucas George, *Star Wars épisode IV : Un Nouvel Espoir*, États-Unis, Lucasfilm, 1977, sonore, couleur, 125mn

Lucas George, *Star Wars épisode V : L'Empire Contre Attaque*, États-Unis, Lucasfilm, 1980, sonore, couleur, 127mn

Lucas George, *Star Wars épisode VI : Le Retour du Jedi*, États-Unis, Lucasfilm, 1983, sonore, couleur, 136mn

Lucas George, *THX-1138*, États-Unis, American Zoetrope, 1971, sonore, couleur, 88mn

Niccol Andrew, *Bienvenu à Gattaca*, États-Unis, Columbia Pictures, 1997, sonore, couleur, 106mn

Scott Ridley, *Alien*, États-Unis et Royaume-Uni, 20th Century Fox, 1979, sonore, couleur, 116 ou 117 minutes selon les versions

Scott Ridley, *Blade Runner*, États-Unis, The Ladd Company, 1982, sonore, couleur, 111 à 117 minutes selon version

Spielberg Steven, *Ready Player One*, États-Unis, Warner Bros, 2018, sonore, couleur, 140mn

Villeneuve Denis, *Blade Runner 2049*, États-Unis, Black Label Media, 2017, sonore, couleur, 163mn

Wachowsky Andy et Larry, *The Matrix*, États-Unis et Australie, Warner Bros, 1999, sonore, couleur, 136mn

Bibliographie

- Aurivel, Frédéric. Cinema & architecture. Iris, No. 12. Paris: Méridiens Klincksieck, 1991.
- Barnwell, Jane. Production Design: Architects of the Screen. Short Cuts. London: Wallflower, 2004.
- Barsacq, Léon. Le décor de film: 1895-1969. Paris: Veyrier, 1985.
- Berthomé, Jean-Pierre. Le décor au cinéma. Paris: Cahiers du Cinema, 2003.
- Bouzereau, Laurent, Jody Duncan, et Jean-Marc Toussaint. « Star wars »: le making de l'épisode I, «La menace fantôme». Paris: Éd. Hors collection, 1999.
- Courtiau, Jean-Pierre. Paris, un siècle de fantasmes architecturaux et de projets fous. Paris: Editions First, 1990.
- Desplechin, Marie. Repères Pratiques : Le Cinema. S.I.: Cle International, 2017.
- Forget, Thomas. The construction of drawings and movies: models for architectural design and analysis. London ; New York: Routledge, 2013.
- Fortin, David Terrance. Architecture and science-fiction film: Philip K. Dick and the spectacle of home. Ashgate studies in architecture series. Farnham, Surrey [England] ; Burlington, VT: Ashgate, 2011.
- Lamster, Mark, éd. Architecture and film. 1st ed. New York: Princeton Architectural Press, 2000.
- Lori, Renato. Scénographie et réalisation des décors pour le cinéma. Saint-Denis-sur-Sarthon: Éditions de Grenelle, 2016.
- Lund, Kristin, Richard Chasemore, et Hans Jenssen, éd. Star wars: complete locations. 1st American ed. New York: DK, 2005.
- Mottet, Jean, éd. Les paysages du cinéma. Pays/paysages. Seyssel: Champ Vallon, 1999.
- Neumann, Dietrich, Donald Albrecht, Film Architecture : Set Designs from Metropolis to Blade Runner, et David Winton Bell Gallery, éd. Film Architecture: Set Designs from Metropolis to

Blade Runner. Munich: Prestel, 1999.

Ortega, Josette. Cinéma fantastique et de science-fiction. Paris: PAC, 1985.

Puaux, Françoise. Architecture, Décor et Cinéma. Courbevoie: C. Corlet, 1995.

Puaux, Françoise, et Joël Magny. Le décor de cinéma. Les petits cahiers. Paris: Cahiers du cinéma, 2008.

Schrijver, Lara, et Pnina Avidar. Virtually Here: Ruimte in Cyberfictie = Space in Cyberfiction. Rotterdam: NAI Publishers, 2005.

Semper, Gottfried, Jacques Soullou, et Nathalie Neumann. Du style et de l'architecture: écrits, 1834 - 1869. Collection Eupalinos : série arts. Marseille: Éd. Parenthèses, 2007.

Stierli, Martino. Toward a concrete utopia: architecture in Yugoslavia, 1948-1980. 1st edition. New York, NY: Museum of Modern Art, 2018.

Tashiro, C. S. Pretty pictures: production design and the history film. 1st ed. Austin: University of Texas Press, 1998.

Titelman, Carol, et George Lucas, éd. The Art of Star wars. 1st ed. New York: Ballantine Books, 1979.

Vanoye, Francis, Francis Frey, et Anne Goliot-Lété. Le cinéma, 2017.

Wright, Frank Lloyd, Sol Kliczkowski, et Aurora Cuito. Frank Lloyd Wright. Gloucester, Mass: Rockport Publ, 2003.

Wright, Frank Lloyd, présentation de Maumi Catherine, Broadacre City, la nouvelle frontière, Editions de La Villette, Textes fondamentaux modernes, Paris, 2015