



HAL
open science

Learning from Blade Runner : les résonnances entre cinéma de science-fiction et architecture

Tom Gouy

► **To cite this version:**

Tom Gouy. Learning from Blade Runner : les résonnances entre cinéma de science-fiction et architecture. Architecture, aménagement de l'espace. 2023. dumas-04275438

HAL Id: dumas-04275438

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-04275438>

Submitted on 8 Nov 2023

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

LEARNING FROM
BLADE RUNNER

LEARNING FROM BLADE RUNNER...
Les résonances entre cinéma de science-fiction et architecture

Mémoire de fin d'études en architecture
Tom Gouy

REMERCIEMENTS

Je remercie Laurent Lescop pour son encadrement et sa patience dans l'élaboration de cette recherche.

Je tiens à adresser mes remerciements les plus sincères à George-Henry Laffont pour son suivi et son soutien, son engagement et ses précieux conseils, sans lesquels ce travail n'aurait pas pu aboutir.

Un grand merci à Corentin Grassin et Clément Coliaux pour avoir généreusement accordé de leur temps. Leurs regards de cinéastes ont apporté une réflexion considérable à ce travail.

Merci à Joshua Guiffrey pour sa relecture et les échanges enrichissants qui ont grandement contribué à la cohérence de cette recherche. Je souhaite également remercier chaleureusement Justine Genin pour sa contribution lors des dernières étapes de cette recherche.

Enfin, je tiens à exprimer ma profonde gratitude envers mes parents et à tous mes proches pour leur réconfort, leur motivation et leur présence indéfectible.

maquette et mise en page : Tom Gouy

copyright des illustrations : tous les documents visuels utilisés sont explicitement crédités et ne font l'objet d'aucune demande préalable. Toutes les utilisations sont à des fins académiques et non commerciales. Les auteurs sont libres de se manifester pour revendiquer leurs droits et des mesures nécessaires seront prises pour corriger toute erreur ou violation potentielle.

Cinéma et architecture sont des arts qui provoquent enthousiasme et fascination. Ce mémoire est le résultat d'une passion pour ces deux arts, il a la volonté de percevoir les relations existantes entre les deux disciplines ainsi que les imaginaires qui en découlent. En effet, après cinq années en études d'architecture et deux années en études d'urbanisme, j'ai compris qu'il était essentiel de ne pas perdre notre imaginaire et à l'inverse, de le nourrir. Puisque c'est tout d'abord en imaginant que l'on planifie, que l'on dessine et que l'on construit. C'est par la pensée que l'on commence l'élaboration d'un projet. Un imaginaire, qu'il soit architectural ou urbain, se forme par la connaissance de multiples références de projets réels déjà construits. Les deux disciplines, matières pluridisciplinaires, sont aussi complémentaires, si l'urbanisme imagine la ville, l'architecture la réalise. En outre, elles sont étayées par d'autres disciplines et autres formes d'arts tels que le cinéma.

Le septième art est un médium qui vient nourrir notre imaginaire ainsi qu'une discipline qui se rapproche fortement de l'architecture. Mélange d'art et de technique et créations collectives s'adressant au public, l'architecture et le cinéma portent les mêmes valeurs, celui d'un monde moderne. Ancré dans le temps, le cinéma permet d'encapsuler une vision subjective de l'histoire, souvent scénarisée : un présent fantasmé ou détourné, un futur projeté, décrié, dystopique. L'architecture apporte un contexte à l'histoire d'un film, pour la situer dans une époque et dans un lieu donné. L'architecture, comme le cinéma, procure des émotions et des sensations. Outre le divertissement, le cinéma, comme toute autre forme d'art, amène-lui aussi à des réflexions sociales sur son époque. En analysant les longs-métrages avec du recul de plusieurs années, on peut facilement révéler les enjeux sociaux de l'époque et les questionnements sur le futur de nos sociétés humaines. Une analyse architecturale et urbaine de projets construits et antérieurs mène à des réponses semblables, comme les standards et la qualité de vie d'une époque, les besoins des usagers et les enjeux sociaux présents et futurs des régions dans lesquelles les projets ont été érigés.

Trouver un sujet précis dans ce vaste thème qui est la relation entre l'architecture et le cinéma n'est donc pas des plus évidents. Cependant, s'il y a bien un genre au cinéma qui me fascine le plus, c'est la science-fiction. Entre une image de la ville souvent dystopique et une mise en scène d'une société futuriste cultivant notre imaginaire, la science-fiction est un genre qui me séduit et m'influence. Au cinéma, les univers de science-fiction semblent parfois inventés de toutes pièces, permettant alors un dépaysement total et un voyage unique dans les méandres de l'imaginaire de l'artiste qui l'a construit. Cependant, le cinéaste qui a façonné son univers de science-fiction s'appuie sur son imaginaire, obligatoirement nourri par de multiples références réelles. En architecture, il faut lier contraintes techniques et physiques à un aspect artistique et créatif, pour produire de l'espace. En urbanisme, il faut planifier, anticiper et allier l'architecture avec

des enjeux politiques et sociaux. L'objectif de ce mémoire est de plonger exclusivement dans l'univers de la science-fiction afin de saisir comment ce genre cinématographique établit un dialogue étroit avec la conception architecturale, tout en y apportant sa propre contribution.

Dans ce travail de recherche, je vais me concentrer uniquement sur l'une des sagas les plus emblématiques de la science-fiction : *Blade Runner*. Réalisée par Ridley Scott en 1982, puis par Denis Villeneuve en 2017 avec *Blade Runner 2049*, cette saga cinématographique a captivé spectateurs, cinéastes et architectes par sa plastique visuelle saisissante et son exploration dystopique d'un futur urbain. Ce film m'a énormément marqué par son atmosphère lourde et son esthétisme empreint d'une certaine mélancolie et de solitude. J'ai admiré la mise en scène et sa dimension artistique presque uniquement travaillée pour la diégèse du film. Un univers urbanisé jusqu'à son paroxysme dont on se demande tout le temps ce qu'il se passe en hors-champ, faisant alors participer grandement notre imaginaire personnel à la narration et, inversement, en l'enrichissant grâce à des visuels singuliers. Les deux films nous plongent dans un Los Angeles futuriste, sombre et pluvieux, où la frontière entre l'humain, la technologie et la machine est devenue floue. Les décors architecturaux de ces films sont bien plus que de simples toiles de fond. Ils deviennent des protagonistes à part entière, des témoins silencieux des drames humains qui se déroulent dans cet univers où l'architecture y trouve une aspiration prométhéenne.

SOMMAIRE

REMERCIEMENTS	5	III. AU-DELÀ DE L'INFLUENCE, L'APPORT DE <i>BLADE RUNNER</i> À L'ARCHITECTURE	109
AVANT-PROPOS	7	1. Architecturer <i>Blade Runner</i>	110
INTRODUCTION	13	a. La manipulation du point de vue	110
- <i>Science-fiction et anticipation</i>	14	b. Le mouvement dans l'espace	119
- <i>Blade Runner, un univers architectural et urbain au cinéma</i>	16	c. L'espace tridimensionnel	123
I. ART ET ARCHITECTURE, RELATIONS ET ÉVOLUTIONS	19	2. Créer l'espace architectural	131
1. Le rapprochement des arts et de l'architecture	20	a. De l'espace cinématographique à l'espace architectural : lecture de deux séquences du film	131
a. L'architecture dans l'histoire de l'art	20	b. L'apport de l'espace cinématographique à l'architecture : la séquence et l'ambiance	144
b. Le mouvement moderne et le <i>Gesamtkunstwerk</i> (Art total)	25	3. Penser l'espace différemment	156
c. Artistes et architectes dans un monde contemporain, à l'aube du XXI ^e siècle	35	a. <i>Blade Runner 2049</i> , le cinéma contemporain par excellence. Denis Villeneuve et son rapport aux espaces	156
2. Cinéma et architecture	37	b. Des progrès techniques cinématographiques qui impactent la conception architecturale	160
a. Le cinéma, un art du temps et de l'espace	37	CONCLUSION	167
b. Rapport et similitudes entre architecture et cinéma	40	BIBLIOGRAPHIE	171
3. Le XXI^e siècle, un monde d'images	45		
a. La place de l'image dans la société contemporaine	45		
b. La production architecturale contemporaine et son rapport à l'image	47		
c. L'étude des images	51		
II. L'HÉRITAGE DE <i>BLADE RUNNER</i>, OU L'INFLUENCE DE LA SCIENCE- FICTION SUR L'ARCHITECTURE ET L'URBANISME	55		
- <i>Synopsis des films</i>	56		
1. Imaginer l'avenir du monde urbain ?	60		
a. Dystopie et cyberpunk : exacerber le présent pour se projeter dans le futur	60		
b. Des horizons alternatifs comme réponse aux enjeux contemporains	64		
2. La représentation (et la monstration) de nos villes futures	71		
a. La ville-machine, reflet d'une condition humaine urbaine et technicisée	71		
b. Visions futures d'espaces urbains hostiles menant à la perte de l'individu	74		
3. L'influence d'un genre sur l'architecture contemporaine	81		
a. La genèse d'un univers singulier	81		
b. L'empreinte cinématographique du cyberpunk sur l'architecture	91		
c. L'héritage d'une saga iconique	101		

« La relation du cinéma à l'architecture est génétique, l'un à l'autre ils sont dès l'origine enchaînés. Et s'il n'y a pas de cinéma sans architecture, réciproquement, il n'y aura pas d'architecture sans scénario que l'architecte se donne de projeter »¹. Pour certains comme Sergei Eisenstein, l'architecture serait l'ancêtre du cinéma, en tant qu'art spatial et appréhendable dans le temps. De plus, selon lui, le cinéma permettrait à l'architecture d'y trouver une nouvelle place, au-delà de notre réalité physique. « Pour les cinéastes ayant une approche d'étude ou académique de l'architecture, comme Sergei Eisenstein, l'absence de limitations physiques concrètes (gravité, fonctionnalité, etc.) permet au cinéma d'aller encore plus loin que l'architecture (entendue ici comme une pratique de conception et de construction de bâtiments) en termes d'expériences spatiales »². Aujourd'hui cette relation cinéma et architecture est devenue très étroite, et c'est avec certitude que nous pouvons dire que les deux disciplines entretiennent un rapport d'influence réciproque. « Plus que des métaphores architecturales dans le discours cinématographique, ce sont des métaphores cinématographiques que l'on retrouve aujourd'hui dans le discours architectural »³. Pour d'autres, l'architecte serait le metteur en scène de la vie quotidienne, et l'habitant, un acteur qui se promène dans le dédale de décors que le cinéaste-architecte aurait construit. Il est donc évident que c'est dans l'essence même des arts que de se nourrir des autres disciplines. Pour ce travail de recherche, il s'agira de voir précisément quelle est l'influence du cinéma sur l'architecture et l'urbanisme avec comme porte d'entrée l'imaginaire : la science-fiction au cinéma à travers une de ses figures iconiques.

Science-fiction et anticipation

La science-fiction est un genre narratif qui consiste à raconter des fictions reposant sur des progrès scientifiques, techniques, technologiques. Ces fictions s'ancrent dans un futur plus ou moins lointain, parfois dans un passé fictif ou dans un univers parallèle au nôtre, mettant alors en scène des progrès scientifiquement et techniquement impossibles en l'état actuel de nos connaissances. Les intrigues peuvent se passer sur Terre, dans l'espace, dans notre monde, ou dans une galaxie lointaine, très lointaine... L'architecture est alors souvent le premier indice visible à l'écran de l'époque qui se déroule sous nos yeux. Dans le septième art, l'architecture devient alors une matière malléable dans laquelle le réalisateur se libère des contraintes réelles liées à la construction. Le réalisateur d'un film de science-fiction devient alors un architecte de l'impossible, nous offrant la possibilité d'appréhender des villes que l'on ne verra sans doute jamais.

1 GUIHEUX Alain, *Ambiance*. Tiré de GUIHEUX Alain dir., *Acteurs et Architectes*, 2019.

2 BARRATO Romullo, *How Architecture Speaks Through Cinema*, traduit par VALLETTA Matthew, Archdaily, 2022.

3 KAROLYI Elisabeth, *L'influence du cinéma sur l'architecture, le cas de Jean Nouvel*, 2002.

Une des franchises iconiques de la science-fiction au cinéma est sans doute *Star Wars* de George Lucas, débutée en 1977. Cependant, celle-ci ne fait pas partie du registre de l'anticipation, au contraire de *Metropolis* de Fritz Lang, de *Bienvenue à Gattaca* d'Andrew Niccol, jusqu'au *Blade Runner* de Ridley Scott, pour ne citer qu'eux. Anticiper, c'est se projeter dans un futur avec le bagage de notre présente réalité, c'est s'imaginer comment pourrait-être demain avec les connaissances d'aujourd'hui. Même si les histoires se déroulant dans des univers parallèles déconnectés du nôtre sont passionnantes, l'attache à la réalité apporte de nouvelles façons d'apprécier une œuvre et plusieurs niveaux de lecture.

Tout comme la science-fiction, l'anticipation est un genre littéraire et cinématographique décrivant de façon hypothétique le futur de notre monde. Les artistes s'inspirent souvent de l'actualité de leur époque, et en la transposant dans un futur proche ou lointain, cela apporte un réalisme à leur futur imaginaire. Bien que ce genre fasse souvent référence à la science-fiction, l'anticipation n'en est pas son synonyme. Par exemple, l'intrigue de *Star Wars* se déroule dans « Une galaxie lointaine, très lointaine... » ce qui en fait une œuvre de science-fiction mais n'en fait pas une œuvre d'anticipation. L'anticipation doit obligatoirement s'ancrer dans le réel ; « La caractéristique [...] d'anticipation est la crédibilité de cet avenir, sa vraisemblance car malgré l'irréalité et la fictivité du monde qui y est décrit, le but est d'ancrer le récit dans le réel, de le rendre crédible de façon à y faire entrer le lecteur involontairement, même malgré lui. Pour cela des détails sont empruntés à la réalité actuelle et quotidienne et des événements véridiques sont mélangés avec d'autres imaginés »⁴. Abordant les notions d'utopie et dystopie, l'anticipation relève souvent d'une critique de la société poussant le spectateur à réfléchir sur le monde qui l'entoure et de ce qu'il pourrait devenir.

Réfléchir, critiquer, questionner, tant de notions que l'on aborde en architecture, souvent sous le prisme de l'habiter. Si ces notions commencent à relier l'architecture à la science-fiction, c'est bien avec l'aspect d'anticiper que ce genre cinématographique se lie à l'urbanisme. Complémentaire à l'architecture en s'inscrivant dans une échelle de temps plus grande, l'urbanisme est la discipline régissant l'image de nos villes et l'aménagement de nos territoires. La ville au cinéma, entre fiction et réalité, décor et personnification ; la place et l'image de la ville sont des sujets qui ont largement été abordés. « Les théories de l'urbanisme et de l'architecture, les projets ou les réalisations des acteurs de l'aménagement, les écrits et les analyses sur la ville tout comme les dynamiques urbaines contemporaines de la réalisation des films influencent presque autant qu'ils inspirent les mises en scène cinématographiques d'espaces urbains, villes dans leur ensemble, quartiers, lieux emblématiques de telle ou telle cité ou

4 L'Anticipation, Une prospective de l'avenir... Ou du passé, pochesf.com

encore simples bâtiments »⁵. Ainsi, à l'image de l'objectif d'une caméra, je tournerai mes recherches et réflexions exclusivement vers la saga *Blade Runner*. En effet, *Blade Runner* est une référence iconique dans l'univers de la science-fiction et de la ville futuriste, mais est aussi souvent convoquée dans la discipline de l'architecture. Dans ce travail de rédaction, je souhaite alors m'intéresser en détail à cette franchise. Pour comprendre les raisons de son succès, de son impact sur les représentations de la ville future et donc de son influence sur l'architecture. La recherche se concentrera donc sur les deux films constituant aujourd'hui de l'univers de *Blade Runner* sur grand écran : le film originel de Ridley Scott, *Blade Runner* premier du nom⁶, et du film de Denis Villeneuve, sa suite directe sobrement intitulée *Blade Runner 2049*. De ce fait, le développement n'abordera pas l'univers étendu⁷ mais se cantonnera à l'étude des deux films, qui offre l'opportunité de confronter les différents imaginaires des futurs, tous deux élaborés dans leur époque respective, 1982 et 2017.

Blade Runner, un imaginaire architectural et urbain au cinéma

Blade Runner est un film de science-fiction réalisé par Ridley Scott et sorti en salle en 1982. Ce long-métrage est inspiré du roman de Philip K. Dick, *Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?* édité en 1966. Ce film est aujourd'hui de ce que l'on peut appeler de « culte », « iconique » ou de « chef-d'œuvre » pour certains. Bien qu'à sa sortie en salle le film fut un échec total, c'est avec plusieurs versions rééditées pour aboutir à un « *Final Cut* » en 2007 que le film devient un incontournable du genre.

Utilisant la forme du Polar, le film aborde des enjeux de notre monde contemporain, notamment la perte d'identité de l'individu, se noyant dans la masse d'une société devenue incontrôlable. Ce film vient alors plus globalement requestionner notre définition de l'humanité, toujours ambiguë et réversible, en faisant de son personnage principal, le lieu même de ce doute. Sous la forme de l'anticipation, le film nous présente un Los Angeles de 2019 à l'architecture symbolique et gigantesque, et aux espaces urbains tentaculaires à l'atmosphère lourde et mystérieuse.

Suite directe du premier opus, *Blade Runner 2049* sort dans nos salles obscures en 2017. Réalisé par le Canadien Denis Villeneuve, scénariste et réalisateur de renom, le film relate et restitue le même univers 30 années

⁵ OLAGNIER Pierre-Jacques, *Les imaginaires urbains du cinéma de science-fiction ou le leitmotiv de la figure de la ville dystopique*, Urbia n°16, 2016.

⁶ Le film a eu plusieurs rééditions, un « *Director's Cut* » en 1992 et le « *Final Cut* » en 2007. Ce mémoire s'intéressera plus particulièrement à la version « *Final Cut* ».

⁷ L'univers étendu de *Blade Runner* se compose d'une série télévisée, *Blade Runner Black Lotus* (2019) ; de courts métrages, 2036 : *Nexus Dawn* (2017), 2048 : *Nowhere to Run* (2017), *Blade Runner Black Out 2022* (2017) ; de romans, *The Edge of Human* (1995), *Replicant Night* (1996) ; de comics, *Blade Runner 2019* (2019), *Blade Runner 2029* (2020) ; de la bande dessinée, *Blade Runner : Origins* (2021) ; de jeux vidéo, *Blade Runner* (1985 et 1997).

après la fin du premier film. Prenant l'héritage de la forme du polar et de l'enquête, ce long-métrage nous présente une nouvelle facette du Los Angeles de 2019. Le film s'autorise à dépasser les limites de la ville en nous montrant ses périphéries et les manières dont les espaces ont été spécialisés et compartimentés, pour subvenir aux besoins des habitants du centre-ville. Denis Villeneuve nous présente une ville plus organisée et moins crépusculaire, mais dont la météo n'en reste pas du moins engageante. Toujours sous la pluie et dans une atmosphère nimbée de mystère, la ville présente à l'écran est le décor d'une nouvelle histoire, repoussant la thématique de l'humanité et son environnement. Les différents aspects notables visuels et narratifs témoignent cependant d'une autre manière de penser la ville futuriste de l'époque du premier film. Bien que le scénario et le rythme du récit furent critiqués, la réalisation technique et la mise en scène ont été largement saluées par la critique. De par une direction artistique talentueuse, Denis Villeneuve nous montre de nouveaux aspects pour présenter la ville futuriste au cinéma. *Blade Runner 2049* est un film visuellement envoiement et dont la grandeur des espaces nous octroie une sensation tout autant oppressante que fascinante.

La franchise *Blade Runner* est constituée principalement de ces deux films, mondialement connus et piliers de la science-fiction d'anticipation au cinéma. Ceux-ci se déroulent dans un univers urbain singulier, relatant un conte philosophique moderne abordant la notion d'identité et des questionnements sur le futur de notre société. Alors, pour ce travail de recherche et d'étude, il s'agira de voir en quoi *Blade Runner*, en tant que film, en tant que projection d'images sur un écran et agencement linéaire de plans et de séquences rendant compte à la narration, peut exercer une influence sur la conception architecturale. Quelle est l'influence du cinéma de science-fiction sur l'architecture ? En utilisant plus particulièrement les deux films : quels est l'influence, l'apport et les questionnements que provoque *Blade Runner* sur l'architecture ? Les possibilités d'exploration de ce sujet sont multiples et variées. Il ne s'agira donc pas de vérifier des théories et de les appliquer, mais plutôt de réagir à des situations et des relations, afin d'identifier des influences et intérêts communs qui vagabondent entre les disciplines. De ce fait, le début de la recherche va se concentrer sur la relation qu'entretient l'architecture avec les autres formes d'arts, afin d'amorcer la rencontre entre celle-ci et le cinéma, avec la place de l'image comme interface principale. S'ensuivra, l'image de la ville dans les deux films, entre réflexion, représentation et influence du cinéma de science-fiction sur l'architecture. Enfin en résultera la recherche des effets de cette influence sur l'armature même de l'architecture : au travers de la mise en œuvre et de la réalisation des films, révéler l'apport de ce cinéma dans la conception architecturale contemporaine.

***I. ART ET
ARCHITECTURE,
RELATIONS ET
EVOLUTIONS***

1. Le rapprochement des arts et de l'architecture

a. L'architecture dans l'histoire de l'art

Dans l'histoire de l'art l'image de la ville a toujours été un sujet ayant une influence importante pour les praticiens, ainsi, la ville « *comme protagoniste ou comme le référent implicite du récit des œuvres, constitue une présence constante qui accompagne, depuis une époque fort éloignée, la production picturale occidentale, tout en affichant des implications idéologiques et culturelles chaque fois différentes* »¹. Une des références marquantes démontrant cette place de choix que s'est taillée la ville dans les arts est sans aucun doute *La Cité idéale*, *La Città ideale* en italien. La question de la représentation de la ville se retrouve au centre de l'attention des peintres² et vient alors convoquer l'architecture, qui est à la fois prétexte et sujet ; « *les trois panneaux de la Città ideale rendent manifestes les liens que la pensée de la Renaissance tisse entre l'architecture et l'horizon. De dimensions variées et très probablement de mains différentes, ils sont généralement présentés dans l'ordre suivant : Urbino, Baltimore, Berlin* »³. Ainsi, ces tableaux, aussi appelés « trois vues urbaines » ou « panneau d'Urbino », viennent mêler la peinture à l'architecture au travers de la culture et de l'idéologie de l'époque par le biais des sciences. Que ces sciences soient techniques, politiques et sociales, celles-ci constituent une caractéristique majeure de l'homme de la Renaissance. Dans ce contexte, ces trois œuvres représentent à elles seules le « *paradigme de la ville idéale, conçue par la logique rigoureuse de la pensée humaine et modèle harmonieux de vie civile* »⁴ de l'époque. C'est aussi dans cette période de la Renaissance que le peintre et architecte Leon Battista Alberti établit un lien édifiant entre l'espace de l'œuvre, l'espace de papier où se couche la peinture, et le regard de l'artiste lui-même. Cette relation entre l'art et l'architecture se cristallise pour Alberti dans un lien entre le cadre du tableau et celui de la fenêtre, « *autrement dit entre le regard sur le monde extérieur et le regard sur l'œuvre d'art. La phrase est célèbre : "Je trace d'abord la surface à peindre un quadrilatère de la grandeur que je veux, fait d'angles droits, et qui est pour moi une fenêtre ouverte par laquelle on puisse regarder l'histoire, et là je détermine la taille que je veux donner aux hommes de ma peinture"*⁵. Ce lien ne fut pas démenti par la suite »⁶. Il est intéressant de relever que le nom de Leon Battista Alberti revient souvent

1 MALVANO Laura, *La représentation de la « modernité » dans l'art du XX^e siècle : l'image de la ville*. Tiré de LIGEIA Dossier sur l'art, *Art et Architecture*, n°33-34-35-36, 2000, 2001.

2 « Si l'on sait peu de choses sur la provenance de ces panneaux, l'hypothèse de leur origine urbinata est confirmée par plusieurs auteurs ». FLECHEUX Céline, *De l'horizon à l'atmosphère*. Tiré de GUIHEUX Alain dir., *Acteurs et Architectes*, 2019.

3 FLECHEUX Céline, *De l'horizon à l'atmosphère*. Tiré de GUIHEUX Alain dir., *Acteurs et Architectes*, 2019.

4 MALVANO Laura, *La représentation de la « modernité » dans l'art du XX^e siècle : l'image de la ville*. Tiré de LIGEIA Dossier sur l'art, *Art et Architecture*, n°33-34-35-36, 2000, 2001.

5 ALBERTI Leon Battista, *De la peinture*, livre I, traduction de SCHEFER Jean-Louis, 1992.

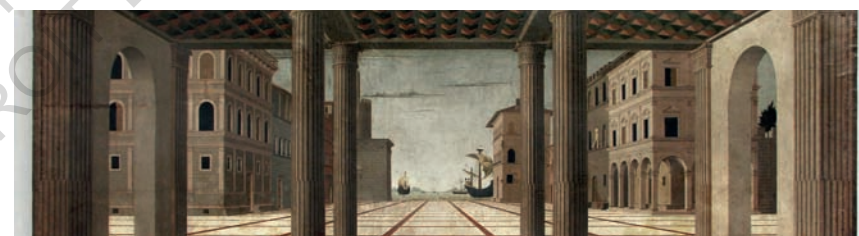
6 GOLIOT-LETE Anne, *La fenêtre ou l'alignement des regards : L'enfant sauvage, François Truffaut, 1970*. Tiré de GUIHEUX Alain dir., *Acteurs et Architectes*, 2019.



Urbino, années 1480. © Galleria Nazionale delle Marche.



Baltimore, années 1480. © Walters Art Museum



Berlin, années 1480. © Gemäldegalerie

lorsque l'on tente de chercher les origines des peintres des trois panneaux d'Urbino de *La Cité idéale*.

La ville comme sujet dans l'art a de ce fait évolué au gré des époques, l'architecture en tant qu'art de bâtir s'en serait alors nourrit et aurait entretenu une relation d'influence réciproque. Ainsi, les réflexions sur l'image de la ville et la ville comme image d'une société de son époque ont aussi impacté, peut-être même plus fortement, la discipline de l'urbanisme. En avançant avec un grand bond dans le temps et en arrivant au XVIII^e siècle, on peut aisément y ressentir l'influence qu'a eue *l'art de bâtir les villes*⁷ dans les conceptions artistiques mais aussi techniques. Ce ressenti est bien évidemment appuyé par le courant de pensée des Lumières, les artistes aiguisent alors une curiosité pour de nouvelles formes et de nouvelles manières de représenter, mais aussi de créer la ville. Un des artistes les plus majestueux de cette époque et qui nous a livré de fascinantes visions d'architecture et sans nul doute Etienne-Louis Boullée. N'ayant pas pour vocation d'être construits, ces dessins, d'une précision et d'une poésie singulière, représentent parfaitement « *à quel point la*

7 Cette expression est uchronique puisque la discipline de l'urbanisme comme l'art de bâtir les villes, c'est-à-dire d'avoir une vision de l'urbanisme selon ses propres fondements, relations et influences artistiques, n'a été théorisée que bien plus tard. Environ un siècle après les Lumières à la fin du XIX^e siècle. C'est avec l'ouvrage fondateur de Camillo Sitte, *L'art de bâtir les villes*, publié en 1889 que cette vision du fondement artistique de la discipline amenant à de nouvelles réflexions sur la ville contemporaine a été écrit.



Projet de palais national, coupe passant par la salle d'assemblée. Étienne-Louis Boullée, 1792. © BNF



Coupe intérieure du cénotaphe de Newton. Étienne-Louis Boullée. © BNF

curiosité perçante des artistes nourris de la culture des Lumières permettra au regard jeté sur les rues, les places, les bâtiments d'une ville de devenir un puissant instrument de connaissance »⁸. Art, plaisir et beauté amenant à des réflexions qui, éminemment sont les principes de la culture des Lumières, « ces différents édifices par leur disposition, par leur structure, par la manière dont ils sont décorés, doivent annoncer au spectateur leur destination ; et s'ils ne le font pas, ils pèchent contre l'expression et ne sont pas ce qu'ils doivent être »⁹. Boullée prend ainsi au pied de la lettre cette définition de l'architecture comme étant l'Art de bâtir. « Boullée était habité par son époque. Il a exploré pleinement dans son art les réflexions philosophiques, sociales et esthétiques des philosophes des Lumières. Son œuvre puissante et novatrice eut un grand retentissement, jusque de l'autre côté de la Manche et même de l'Atlantique. Certains principes de l'architecture parlante furent par exemple repris dans la construction du Capitole. Avant sa mort, Étienne-Louis Boullée légua ses dessins à la Bibliothèque nationale, renouvelant par ce geste son engagement sincère pour la transmission de la connaissance »¹⁰.

8 MALVANO Laura, *La représentation de la « modernité » dans l'art du XX^e siècle : l'image de la ville*. Tiré de LIGEIA Dossier sur l'art, *Art et Architecture*, n°33-34-35-36, 2000, 2001.

9 BOULLEE Etienne-Louis, *Essai sur l'art*, 1796-1797.

10 DUCHENE Delphine, *Etienne-Louis Boullée, architecte : le Beau et le Bien*, 2021. Publié dans PAJ – Patrimoine, architecture et jardins, le magazine digital du patrimoine.

Le XIX^e siècle est traversé par de nombreux bouleversements historiques, économiques et politiques, du règne de Napoléon 1^{er} à la Restauration, ainsi que les événements des Trois Glorieuses¹¹. Ce début de siècle mouvementé se verra marqué dans la peinture par le magnifique tableau d'Eugène Delacroix, *La Liberté guidant le peuple*, réalisé en 1830. Représentant la lutte et l'avancé du peuple sur les barricades de Paris, le tableau est ainsi autant imprégné d'un langage allégorique de la peinture d'histoire, qu'autant marqué par le réalisme brutal de cet événement. Privilégiant la dimension sociale des personnages et des lieux qu'ils traversent, la mise en scène picturale permet la coexistence du symbole politique à la représentation réelle de la ville, notamment du Paris populaire du Faubourg Saint-Antoine. Mais cette image d'un Paris confronté à ces événements historiques n'est pas la seule représentation qui va témoigner du XIX^e, la fin du siècle sera traversée par une autre image de la capitale et de la ville en générale. L'insouciance et l'ordinaire de la vie quotidienne seront ainsi le terrain des jeux des artistes de la seconde moitié du siècle.

« La ville apparaît alors comme le lieu de la sociabilité et des loisirs. C'est ainsi qu'on la connaît, captée par le regard rapide des peintres Impressionnistes : Paris et ses boulevards étincelants, avec ses flâneurs élégants et ses gens de petits métiers, avec ses guinguettes, avec son Moulin de la Galette et l'effervescence joyeuse de son public du dimanche, dansant la valse, immortalisé par le pinceau chatoyant de Renoir »¹². *Le Pont-Neuf*, peint en 1972, démontre l'habileté d'Auguste Renoir à se saisir de cette vie certes quotidienne mais passionnante des Parisiens. Les personnages sont esquissés et contrastes avec l'architecture détaillée du pont et de la capitale en arrière-plan. L'ambiance est chaleureuse et présente se fourmillement urbain et perpétuel de la ville de Paris à cette époque. Ainsi, l'architecture se mêle à l'art et participe à l'ambiance de la peinture. Devenu iconique, le Pont-Neuf, représenté à travers l'histoire de l'art, se verra en 1985, près d'un siècle après le tableau de Renoir, entièrement recouvert d'un drapé. Empaqueté par les artistes Christo et Jeanne Claude, le pont et son architecture se verront alors de nouveau mêlés à l'art et révélés aux yeux des Parisiens. À cette même période de fin XIX^e, c'est le critique et naturaliste Émile Zola qui encourage les artistes à parler, expliquer et dépeindre leur époque au travers de leurs arts. Inspiré par ses contemporains et quittant Argenteuil en quête de nouvelles inspirations urbaines, Claude Monet s'installe à Paris en 1859. Souhaitant être considéré comme un peintre de la vie moderne, il dédiera une série de douze toiles sur la Gare Saint-Lazare. Les personnages déambulent, descendent des trains ou sont prêts à embarquer, des nuages de vapeurs incessants viennent envelopper l'architecture métallique de

11 Appelées « Journées de juillet 1830 » ou les « Trois Glorieuses », sont des journées révolutionnaires des 27, 28, 29 juillet 1830, qui renversèrent Charles X et mirent fin à la Restauration.

12 MALVANO Laura, *La représentation de la « modernité » dans l'art du XX^e siècle : l'image de la ville*. Tiré de LIGEIA Dossier sur l'art, *Art et Architecture*, n°33-34-35-36, 2000, 2001.



La Liberté guidant le peuple, Eugène Delacroix, 1830. © Musée du Louvre



Le Pont Neuf, Pierre-Auguste Renoir, 1872. © National Gallery of Art



Le Pont Neuf, empaqueté, Christo et Jeanne-Claude, 1985. © Christo et Jeanne-Claude



La Gare Saint-Lazare, Claude Monet, 1877. © Musée d'Orsay

la gare. La ville sert alors de toile de fond, troublée par les fumées des machines et en second plan. On y ressent cependant l'atmosphère urbaine de la capitale. Monet vient alors coucher sur des toiles ses impressions au pinceau. C'est avec un entremêlement singulier de l'architecture de la gare et des coups de pinceau que s'en dégage une véritable ambiance de cette époque voulue moderne.

b. Le mouvement moderne et le *Gesamtkunstwerk* (Art total)

L'image harmonieuse de la ville et de la civilisation urbaine de la fin du XIX^e siècle s'effacera drastiquement face aux altérations profondes qui accompagneront le début et milieu du XX^e. Ce basculement se cristallise dans les projets utopiques, immenses et vertigineux de l'architecte futuriste Antonio Saint'Elia. En comparaison des hommes insoucians de Renoir, ici, l'homme n'est plus. Il ne s'y présente sur les dessins de Saint'Elia que de bâtiment tutoyant le ciel et où le rapport d'échelle n'existe presque plus, à peine perceptible par la taille des fenêtres et des balcons. L'architecture est ici au centre de l'attention, à la fois solution et aliénation, ces représentations de la ville révèlent le sentiment d'égarement de cette période. « Ici, il n'est plus question du bonheur d'un présent vécu au quotidien, mais de la tension d'un projet de "reconstruction futuriste de l'univers" [...]. Face à un présent trouble, il est maintenant surtout question d'hypothétiques villes à venir, suspendues entre le présent et le futur : "Nous devons inventer la ville futuriste à l'image d'un immense chantier tumultueux, agile, mobile, dynamique"¹³. [...] La ville moderne ne sera donc le triomphe de l'artificiel et du mécanique »¹⁴. La ville devient alors l'espace exclusif de la modernité, elle n'est plus en toile de fond, en second plan, mais est désormais le sujet en elle-même, « la modernité comme nouveau langage de l'art »¹⁵. Imaginant

13 SAINT'ELIA Antonio, *L'architecture futuriste – Manifeste*, 1914.

14 MALVANO Laura, *La représentation de la « modernité » dans l'art du XX^e siècle : l'image de la ville*. Tiré de LIGEIA Dossier sur l'art, *Art et Architecture*, n°33-34-35-36, 2000, 2001.

15 *Ibid.*



La Città Nuova, Antonio Sant'Elia, 1914. © Collection privée de la famille Saint'Elia

les environnements du futur, le mouvement futuriste rejette les vestiges du passé afin de créer quelque chose de nouveau embrassant totalement la modernité et ses différentes inspirations artistiques. Le futurisme s'ancre alors dans le mouvement d'Art total ou *Gesamtkunstwerk* en allemand. À la fin du XIX^e siècle, l'art officiel est devenu un art académique qui vient cliver les différents arts entre eux. Il y existe de ce fait deux catégories, les arts principaux comme la peinture, l'architecture et la sculpture. Ainsi que les arts mineurs comme les arts décoratifs. En début du XX^e, c'est cet art décoratif, considéré comme art de salon que les avant-gardes artistiques défendent, pour d'une part faire accepter les évolutions des principes artistiques, et d'une autre part, cesser de compartimenter les arts et de faire intervenir une influence réciproque entre eux.

C'est dans cette volonté de retrouver une unicité des arts face à l'académisme sévère qui ne permet pas l'évolution des pensées artistiques au XIX^e que le *Gesamtkunstwerk* apparaît. Le concept d'art total fait référence à une œuvre d'art qui combine différents types d'art pour créer une expérience artistique unifiée et totale. L'idée est que toutes les formes d'art, telles que la musique, la danse, le théâtre, la poésie et l'architecture, se réunissent pour former une œuvre d'art globale qui est plus que la somme de ses parties individuelles. Pour illustrer ce concept, nous pouvons prendre comme exemple l'opéra. L'opéra combine la musique, la danse, le théâtre, les décors et les costumes pour créer une expérience artistique totale. Les chanteurs chantent des airs dramatiques tandis que les danseurs et les acteurs interprètent des rôles sur scène. L'ensemble est souvent accompagné d'un orchestre qui joue de la musique en direct. Les décors et les costumes ajoutent une dimension visuelle à l'expérience. Trois ans après l'inauguration de l'Opéra Charles Garnier, en 1878, l'architecte



Palais Garnier, Charles Garnier, 1875. © Alexander Hoernigk 2010

explique dans son manifeste que, « l'opéra est un art riche – une synthèse des arts – et le lieu dans lequel les hommes viennent le goûter doit préparer, accompagner, compléter leur plaisir. Le bâtiment doit être à l'unisson ; il doit constituer un équivalent, dans l'ordre de l'architecture, de ce qu'est l'art lyrique dans celui du spectacle »¹⁶. Le concept d'art total semble être aussi rétroactif, puisque même si « cette expression fût créée au XIX^e siècle [...] le concept lui-même peut s'appliquer à l'art des temples antiques ou des cathédrales médiévales, soit des monuments dans lesquels à la fois la peinture, la sculpture et l'architecture s'articulent savamment dans un ensemble artistique unique »¹⁷.

L'influence de l'art total s'apparente, au début du XX^e siècle, sous la forme d'un objectif à atteindre, dans un renouveau dans l'art qui permettra une émancipation à toutes les formes artistiques : de l'Art nouveau au mouvement moderne et notamment le Bauhaus. De son nom, l'Art nouveau recherche et aspire à un style architectural nouveau. Provoquant une rupture avec la production architecturale du XIX^e siècle. Il s'agit d'inclure les différentes disciplines artistiques qu'elles soient mineures et majeures en un tout, unifié, qui serait l'architecture. L'architecte incarne donc le rôle de celui qui va composer, articuler et agencer avec les arts pour produire l'architecture. L'architecture se lie aux arts et devient un art total et globalisant. « L'architecte de l'Art Nouveau est l'unique maître d'œuvre de l'œuvre d'art total. C'est lui qui crée les moindres détails architectoniques du projet, qu'il fait ensuite exécuter par des artisans. Son travail avec les artistes plasticiens a lieu dès l'amont du projet, ce qui permet à leurs œuvres de participer à l'esprit dans lequel l'architecture est construite, de s'y intégrer et non pas d'y figurer comme des objets autonomes et décoratifs »¹⁸. Œuvre mythique de l'Art nouveau, le palais Stoclet de Bruxelles est construit par

¹⁶ GARNIER Charles, *Le Nouvel Opéra de Paris : Volume 1*, 1878.

¹⁷ KAROLYI Elisabeth, *L'influence du cinéma sur l'architecture, le cas de Jean Nouvel*, 2002.

¹⁸ *Ibid.*



Intérieur du palais Stoclet, salle à manger, Joseph Hoffmann, 1905-1911

l'architecte et protagoniste de la Sécession viennoise¹⁹, Joseph Hoffmann entre 1905 et 1911. Commandé par l'éminent homme d'affaires Adolphe Stoclet, l'architecte autrichien reçoit carte blanche et ne dispose d'aucune limite de budget pour réaliser cet hôtel particulier. Le palais Stoclet est un bâtiment rectangulaire de trois étages avec un toit plat, qui se distingue par sa façade en marbre blanc et ses riches décorations en bronze doré. L'architecture du bâtiment est caractérisée par une combinaison de lignes géométriques épurées et de formes organiques, ainsi que par l'utilisation de matériaux de haute qualité, tels que le marbre, le bois exotique, le cuir et le verre coloré. L'intérieur du palais est tout aussi impressionnant puisque l'architecte a laissé le soin d'aménager l'intérieur aux artisans du *Wiener Werkstätte*²⁰, avec des espaces de vie luxueux décorés avec des panneaux de marbre, des mosaïques en verre, des fresques et des sculptures. Les meubles, les tapisseries et les accessoires ont également été conçus par les artistes et artisans du *Wiener Werkstätte*, qui ont travaillé en étroite collaboration avec Hoffmann pour créer une œuvre d'art total, où chaque élément du bâtiment a été conçu pour être cohérent et harmonieux. De plus, la salle à manger est décorée par des fresques de l'artiste peintre autrichien Gustav Klimt. Les œuvres de Klimt sont en harmonie avec l'architecture du palais, car la stylisation des personnages et le traitement des surfaces en aplat répondent aux parois extérieures blanches et lisses. Les encadrements des œuvres rappellent également l'encadrement des fresques de Klimt, étant les seuls ornements présents sur les murs du Palais. La symbiose stylistique témoigne de la fusion artistique, faisant de cette œuvre multiple une entité unique : figure de proue de l'Art nouveau et parfait exemple d'œuvre d'art total.

La modernité rencontre alors l'art total, puisque le mouvement moderne appréhende autant l'architecture que les éléments architectoniques qui la composent, comme le soin du détail du mobilier, et utilisant ce même esprit

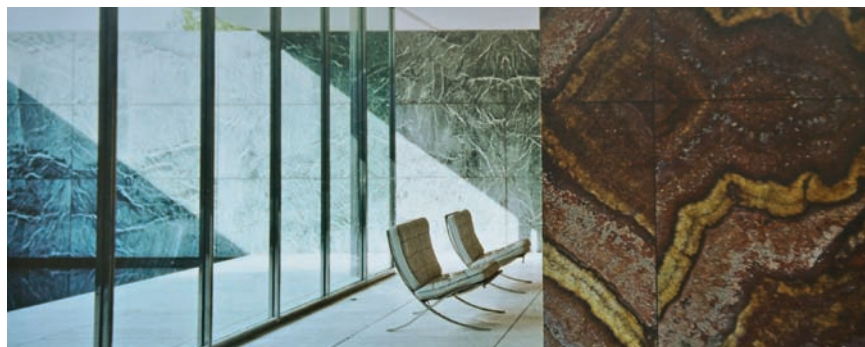
¹⁹ Courant artistique qui s'est développé à Vienne, en Autriche entre 1898 et 1910. Le terme « Sécession » vient du fait que les artistes impliqués dans ce mouvement se sont « sécessionnés » de l'Association des artistes viennois, qui était alors l'organisation artistique officielle de la ville. La Sécession viennoise était composée d'un groupe de jeunes artistes qui cherchaient à briser avec les conventions artistiques établies et à créer un nouveau style d'art qui refléterait la modernité et l'individualité de leur époque.

²⁰ Les Wiener Werkstätte ont été créés à Vienne, Autriche, en 1903, en tant qu'ateliers avant-gardistes pour les artistes et artisans, dans le cadre de la Sécession viennoise. Leur objectif était de produire des biens mobiliers de manière industrielle.

d'unicité des dimensions artistiques dans l'architecture. Cependant la théorie du mouvement moderne est rationaliste, rejetant l'ornementation et prônant la maxime de Louis Sullivan en 1896 : « *La forme suit la fonction* », « *Form follows function* », en anglais. La production architecturale devient plus simple et plus lisse. « *Toutes les choses ont dans la nature une forme, un aspect extérieur, qui nous indique ce qu'elles sont, ce qui les distingue par rapport à nous et entre elles... Il semble que la vie et la forme soient un tout inséparable et que le sens de l'accomplissement soit dans cette correspondance mutuelle. Qu'il s'agisse de l'aigle planant dans les airs ou du pommier en fleurs, du cheval de trait qui peine ou du cygne alerte, de l'eau qui suit les méandres de la rivière ou du chêne ramifié, des nuages qui passent ou du mouvement du soleil, la forme suit toujours la fonction et telle est la loi. Pas de changement de forme sans changement de fonction. La loi de tout ce qui est organique, ou inorganique, de toutes les choses physiques et métaphysiques, humaines et surhumaines, de toutes les manifestations effectives de la tête, du cœur et de l'âme, est que la vie est décelable par son expression, que la forme suit la fonction. Et telle est la loi* »²¹. L'architecte insiste alors sur le devoir structurel du bâtiment et l'influence de rendre compte de la fonction sur la forme volumétrique d'une production architecturale. Les œuvres d'art dans l'intégration des espaces bâtis sont choisies avec minuties et prudence, mettant en avant un esthétisme utilisant les jeux d'ombres et lumières.

C'est avec cette prudence et ce souci de simples détails que l'architecte Ludwig Mies van der Rohe conceptualise le Pavillon allemand de l'Exposition Universelle de Barcelone en 1929. Le pavillon a été démantelé à la fin de l'exposition, cependant une copie a été érigée entre 1983 et 1986 sur le même emplacement. L'œuvre architecturale tranche avec les bâtiments aux alentours, le pavillon est caractérisé par des formes géométriques simples, des lignes épurées et une utilisation minimaliste des matériaux. Il est principalement construit en marbre, en acier chromé et en verre, créant ainsi un jeu de transparence et de réflexion de la lumière. L'intérieur est organisé de manière fonctionnelle, comprenant une zone d'accueil, une salle d'exposition principale et une terrasse. Les murs intérieurs sont en travertin romain et en onyx, créant ainsi un contraste saisissant avec le marbre noir du sol. La sculpture abstraite *Femme* d'Alexander Calder habille l'espace central, dialoguant avec l'architecture environnante. Le pavillon représente à lui seul la fameuse l'expression de l'architecte : « *Less is more* », en anglais. Cette expression pourrait se traduire par « *Moins est plus* », « *Moins, c'est plus* » ou « *Dépouillement est richesse* ». Cette formule emblématique sera reprise dans la deuxième moitié du siècle par le courant du minimalisme. Le pavillon est considéré comme une œuvre d'art totale, où chaque élément, du mobilier aux tapisseries en passant par les luminaires, a été soigneusement conçu pour s'intégrer harmonieusement dans l'espace et contribuer à la création d'une expérience artistique immersive.

²¹ SULLIVAN Louis, *The Tall Office Building Artistically Considered*, 1896.



Pavillon allemand, Ludwig Mies van der Rohe, 1933-1986

Aujourd'hui, le pavillon allemand de l'Exposition Universelle de Barcelone de 1929 est devenu un symbole de l'architecture moderne et de l'esthétique minimaliste des années 60.

Cette union des arts au sein de l'architecture devient, en ce début du XIX^e siècle, le credo de l'école du Bauhaus, fondé à Weimar en 1919 par Walter Gropius. Pour l'architecte allemand, « à toutes les grandes époques de création, l'architecture sous sa forme supérieure a dominé les arts, elle a été elle-même un art social »²². L'architecture est fédératrice, regroupant alors autour de sa propre discipline, artisan et artiste travaillant l'espace. Réunir ces acteurs ainsi que les arts majeurs et mineurs est l'aspiration première du mouvement du Bauhaus. « Le Bauhaus est voulu au service du développement moderne de l'habitat, depuis le simple appareil ménager jusqu'à la maison complète »²³. Fort de la conviction que maison et mobilier doivent avoir entre eux une relation judicieuse, on cherche au Bauhaus à déterminer la forme de chaque objet d'après ses fonctions et ses contraintes naturelles, grâce à un travail systématique de recherche théorique et pratique dans les domaines de la forme, de la technique et de l'économie. [...] Dans ces laboratoires, le Bauhaus veut former pour l'industrie et l'artisanat un tout nouveau type de collaborateurs capables de maîtriser tout autant la technique que la forme. [...] La production du Bauhaus ne représente donc aucune concurrence pour l'industrie et l'artisanat, elle constitue plutôt pour eux un nouveau facteur de développement »²⁴. L'école du Bauhaus dispense des cours de toutes disciplines artistiques. Outre les apprentissages dans d'autres domaines artistiques, les élèves sont également initiés à l'art du cinéma dans le cadre de leur formation. Ils ont ainsi l'opportunité d'explorer la création et la réalisation cinématographique, ainsi que l'art de la photographie et du montage. Le diplôme final décerné est celui de maître d'œuvre, attestant de leur compétence dans la conception et la réalisation de projets artistiques de grande envergure. Selon Walter Gropius, « l'indolence générale du public en matière d'art et d'architecture, et les méthodes en vigueur dans l'enseignement artistique semblent avoir une influence réciproque. Il faut que l'homme commence par retrouver foi en l'importance fondamentale

²² GROPIUS Walter, *Architecture et société*. Tiré du chapitre *Projet pour une formation des architectes – Méthodes d'enseignement*, 1995.

²³ Texte écrit en 1923 et publié en 1925 dans le volume *Neue Bauhauswerkstätten*, volume repris sous ce titre aux éditions Florian Kupfenberg, Mayence/Berlin, 1981.

²⁴ GROPIUS Walter, *Architecture et société*. Tiré du chapitre *Principe de production du Bauhaus*, 1995.

de l'art et de l'architecture dans sa vie quotidienne, grâce à une éducation mieux conçue. Tant que nous tiendrons les questions artistiques pour une simple affaire de sentiment personnel, qu'on ne peut apprécier selon des critères objectifs, nous ne pourrons attendre qu'elles soient considérées comme fondamentales pour le progrès de l'éducation. Il faut redéfinir l'influence de l'art sur la société humaine. Grâce aux savants et à leurs méthodes précises, il nous faut réapprendre à apprécier de façon objective les composantes de l'art – non seulement techniques, mais aussi sociales et psychologiques –, et nous mettre d'accord sur leur importance »²⁵. En plus d'apprécier les différents domaines artistiques, le Bauhaus met aussi l'accent sur la prise en compte du contexte de leur époque. Cette volonté de tenir compte du contexte, permet bien évidemment la naissance d'un dialogue entre les œuvres et leur environnement, mais permet aussi à tendre vers l'apparition d'une nouvelle éthique. D'une ouverture d'esprit à l'environnement, qu'il soit physique, social et artistique. L'architecte allemand est ainsi « obsédé par une logique de la construction à partir de trois principes essentiels. Premièrement l'architecte est la résultante, ou le coordinateur, d'une "volonté artistique". Deuxièmement, il doit être de son temps, et donc utiliser au maximum l'apport des moyens techniques et des matériaux les plus récents. Troisièmement, tous ses efforts doivent le conduire à concevoir des formes nouvelles en fonction de l'efficacité sociale qui est exigée d'elles »²⁶.

Bien que ces mouvements soient populaires dans les milieux artistiques, la réalité du contexte économique et politique en Europe viendra frapper de plein fouet, comme dans beaucoup d'autres domaines, ces courants de pensée artistiques pendant les périodes sombres des guerres de l'histoire contemporaine. « Certes, dans les projets utopiques [...] du Bauhaus, la ville était censée devenir le paradigme inoxydable d'une modernité pure et dure, synonyme d'une rationalité à la fois formelle et sociale. La fin brutale, en Allemagne, de cette dernière expérience montrera avec une cruelle évidence à quel point l'image d'une modernité heureuse et rationnelle avait du mal à représenter la réalité complexe de l'histoire du XX^e siècle. [...] Avec la guerre, s'était effondré le rêve d'une ville cristalline où la couleur claire et éclatante, selon les mots de Léger, était devenue libre ».²⁷ Dans un contexte d'après-guerre, la recherche de plasticité en architecture auparavant portée comme objectif principal, s'efface pour des raisons économiques évidentes, lors de la reconstruction des territoires encore marqués au fer rouge. L'union des arts des théories modernes laisse place au fonctionnalisme et à l'intérêt économique rationaliste de l'époque. Les territoires se voient

²⁵ GROPIUS Walter, *Architecture et société*. Tiré du chapitre *Projet pour une formation des architectes – Méthodes d'enseignement*, 1995.

²⁶ GROPIUS Walter, *Architecture et société*. Tiré de la préface de RICHARD Lionel, 1995.

²⁷ MALVANO Laura, *La représentation de la « modernité » dans l'art du XX^e siècle : l'image de la ville*. Tiré de LIGEIA Dossier sur l'art, *Art et Architecture*, n°33-34-35-36, 2000, 2001.

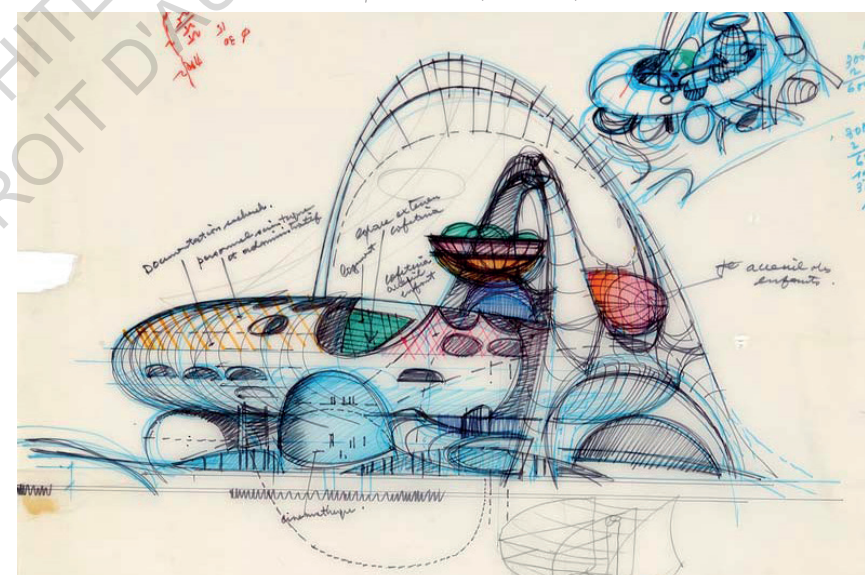
ériger en leur sein des barres et des tours d'une architecture sobre et rigide. C'est dans ce contexte difficile que certains artistes et architectes vont venir proposer de nouvelles solutions afin de réinjecter l'art dans la production architecturale. C'est avec le sculpteur, peintre, ingénieur et architecte André Bloc que se cristallise cette idée d'une nouvelle recherche esthétique dans le contexte d'après-guerre. Avec le peintre Felix del Marle, ils fondent ensemble le groupe Espace en 1951. Le groupe Espace avait pour but de promouvoir l'art abstrait géométrique et de défendre la primauté de la forme et de la couleur sur la représentation figurative. Il y avait dès lors une étroite collaboration entre artistes et architectes. Les membres du groupe ont ainsi exploré de nouvelles formes d'expression en travaillant avec des matériaux tels que le métal, le verre, le plastique et la lumière. Pour Felix del Marle, « l'art doit devenir spatial et viser à placer l'homme "non plus devant l'œuvre mais dedans" »²⁸. Le nom du groupe, Espace, reflète l'importance que les artistes qui le composaient accordaient à la notion d'espace dans leur démarche artistique. Après la Seconde Guerre mondiale, de nombreux architectes et artistes avaient tendance à privilégier la fonctionnalité et l'utilité pratique des bâtiments, au détriment de la qualité esthétique de l'espace dans lequel ils s'inscrivaient. Le groupe a cherché à remédier à cette situation en redéfinissant la notion d'espace dans l'art et l'architecture. Les artistes du groupe ont ainsi cherché à créer des espaces qui soient à la fois fonctionnels et esthétiques, en accordant une importance particulière à la forme, la couleur et la texture des matériaux utilisés. Cette nouvelle approche de l'espace a eu une influence significative sur la conception des bâtiments et des espaces publics de l'époque, mais aussi participé à la redéfinition de l'architecture moderne en France. Avec pour ambition de tendre vers une nouvelle définition des espaces, la démarche d'André Bloc se lie à la définition du courant de l'architecture-sculpture. Ce n'est ni un mouvement artistique, ni un style, mais plutôt un ensemble de démarches architecturales transdisciplinaires voulant se démarquer du rationalisme et du fonctionnalisme de cette période. « Leur approche de l'espace est résolument plastique et tend à réaffirmer la place de l'humain dans l'architecture. La mise au point de nouveaux matériaux, comme le plastique, et de nouvelles techniques, tel que le béton projeté, participe de cette libération de la forme architecturale »²⁹.

En 1951, l'Éducation nationale se voit dotée d'un arrêté, mettant en place la loi de 1936 appelée « 1% artistique ». L'initiative vise à encourager la création d'œuvres d'artistes-plasticiens contemporains en lien avec la conception architecturale de projets publics. Au départ cantonné aux bâtiments éducatifs, c'est en 1978 qu'une nouvelle réglementation étend la procédure du « 1% artistique » aux établissements publics relevant du ministère de la Culture. Puis, en 1980, une série d'arrêtés successifs permettent d'étendre cette procédure à l'ensemble des ministères, afin de favoriser l'intégration

28 MONNIER Gérard, ABRAM Joseph, *L'architecture moderne en France*, 1999.
29 FRAC Centre-Val de Loire, *Architecture-sculpture*, frac-centre.fr



Sculpture habitacle, André Bloc, 1962-1964. © FRAC Centre-Val de Loire

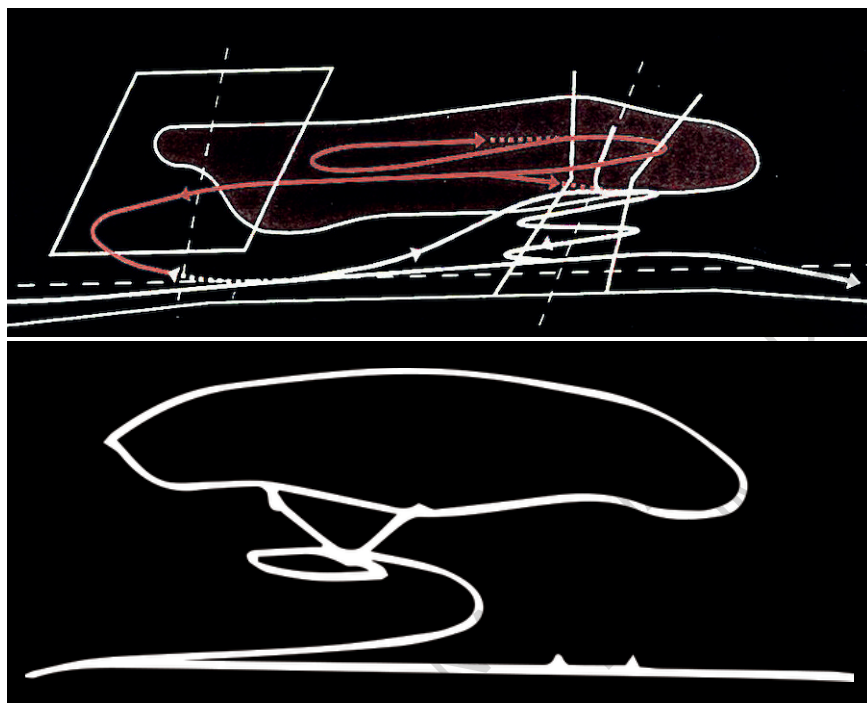


Dessin du projet du Centre Beaubourg, Chanéac, 1971. © FRAC Centre-Val de Loire

de l'art contemporain dans les constructions publiques. En parallèle, en 1965, André Malraux instaure un nouvel arrêté qui prévoit la nomination de « conseillers artistiques délégués à la création artistique ». Ces conseillers sont spécifiquement dédiés à la création artistique et sont chargés de faciliter l'élaboration de projets de décoration qui doivent s'intégrer avec cohérence dans les constructions publiques. Finalement, après la Seconde Guerre mondiale, les tentatives de regroupement des arts ont été moins idéalistes que celles des avant-gardes du début du XX^e siècle. Bien qu'il y ait eu quelques initiatives pour intégrer les artistes à la création architecturale dès le début du projet, ces tentatives ont eu du mal à créer une œuvre d'art totale. Seul le mouvement architecture-sculpture a réussi à intégrer la sculpture à la pratique de l'architecture. Ainsi, il est difficile de dire si le travail des artistes est mieux intégré dans l'architecture aujourd'hui, de savoir ce qu'il en est de la relation entre arts et architecture, et s'il existe encore des œuvres d'art totales dans notre monde contemporain.



Croquis du Centre des Sciences Phaeno, Zaha Hadid, 2005. © Zaha Hadid Architects



Croquis du musée des Confluences, Coop Himmelb(l)au, 2014. © Coop Himmelb(l)au

c. Artistes et architectes dans un monde contemporain, à l'aube du XXI^e siècle

L'architecture contemporaine a grandement été influencée par les démarches de l'architecture-sculpture. On retrouve dans certains travaux d'architectes cette recherche d'une plasticité, voulant toucher plus particulièrement les émotions que la raison. Nous pouvons prendre en exemple les travaux de Zaha Hadid. Sa recherche architecturale et tout d'abord plastique et émotionnelle que fonctionnaliste et rationnel. Les croquis exceptionnels et uniques de l'architecte irako-britannique n'ont pas beaucoup à voir avec les visions concrètes de ce qu'un projet sera finalement. Au contraire, ses dessins sont profondément influencés par son admiration pour l'abstraction artistique. La beauté réside dans la liberté formelle que Zaha Hadid exploite lorsqu'elle aborde ce qui deviendra finalement ses bâtiments. Les dessins décrivent des exercices formels, des conceptualisations spatiales, des compositions, des systèmes de construction, des structures ou des relations contextuelles. Ils sont une invitation à utiliser la liberté offerte par l'acte de dessiner. Dans cette démarche de repousser les limites artistiques en architecture, nous pouvons présenter le musée des Confluences à Lyon, réalisé par l'agence autrichienne Coop Himmelb(l)au, en 2014. Faisant office de « bâtiment-paysage » à la confluence du Rhône et de la Saône, le musée ne dispose pas d'une façade principale unique, mais plutôt de plusieurs facettes qui, en fonction des angles de vue, créent une silhouette distinctive, fluide et en constante évolution. « *Vivre ce bâtiment, c'est entrer dans le propos du musée. L'architecture matérialise cet équilibre entre le dedans et le dehors, entre le présent et l'histoire, entre nature et culture. À l'image des eaux du Rhône et de la Saône qui se mêlent sur plusieurs kilomètres après la confluence, le musée participe de son environnement autant qu'il l'explique* »³⁰. Ainsi, les dessins, qu'ils soient faits à la main ou numériquement, sont le résultat d'un processus personnel et intime de réflexion sur un projet et de définition d'une voie pour le développement général de la conception. Certains architectes utilisent des croquis pour définir les détails et créer leur conception à partir de ce point de départ, d'autres utilisent le dessin lui-même pour déterminer la forme d'un projet, et d'autres encore dessinent le contexte afin d'imaginer l'emplacement spécifique de leur projet.

En prônant l'architecture comme œuvre d'art dans la ville, les architectes reprennent une des idées de l'école du Bauhaus : « [...] l'accent principal a été mis sur un facteur : la création. Voilà qui signifie que, dans la formation d'un architecte de talent, la quête importe plus que l'enquête »³¹. Cette dimension artistique de l'architecture déconstructiviste, comme une recherche d'une œuvre sculpturale, comme une fin en soi, n'en fait pas pour autant de ces bâtiments des œuvres d'art total. De plus, cette architecture

³⁰ MUSÉE DES CONFLUENCES, *À la confluence du Rhône et de la Saône, une pointe de terre qui ouvre aux horizons du Monde*. Museedesconfluences.fr

³¹ GROPIUS Walter, *Architecture et société*. Tiré du chapitre *Projet pour une formation des architectes – Méthodes d'enseignement*, 1995.

ne fait pas l'unanimité, « le pari est ambitieux, l'espace un peu moins : quatre sections de 1 000 mètres carrés tendues de noir déclinent quatre grands thèmes – les origines, les espèces, les sociétés, la mort – dans des scénographies parfois magiques (les origines), parfois absconnes (les espèces). En effet, ce musée du temps long et des télescopes oublie volontiers la chronologie pour juxtaposer les pièces de façon inattendue. C'est parfait quand des minéraux voisinent avec les téléphones qui en sont constitués, plus délicat quand des masques africains dialoguent avec des silex du paléolithique. Dans cet inventaire à la Prévert, le raton laveur a bien sa place, la logique, pas toujours »³². Le débat actuel qui anime les milieux artistiques et architecturaux porte donc sur la manière dont les arts peuvent être intégrés harmonieusement dans l'architecture. Certains remettent en question le fait que l'architecture puisse dominer l'espace visuel et ainsi distraire l'attention du public des œuvres artistiques exposées. D'autres se demandent si l'architecture peut offrir des espaces qui permettent aux œuvres d'exister sans être affectées par les contraintes architecturales.

Enfin, une autre question importante, qui est celle que nous allons aborder dans ce travail de recherche, est de savoir si la création artistique peut inspirer l'architecte contemporain dans sa pratique. En effet, puisqu'à la fin des années 1960, il y a eu une séparation instituée entre l'enseignement des arts plastiques et celui de l'architecture. « À cette époque, pour l'architecture, il s'agissait de prendre son autonomie en réunissant dans une même formation les disciplines là concernant directement, tout en se rapprochant de l'Université et des méthodologies scientifiques d'analyse. Avec le temps, cette orientation a eu pour conséquence d'obscurcir le rapport entre art et architecture. D'un côté, dans les écoles d'architecture il est devenu difficile de parler d'architecture en tant qu'art et création ; et, a contrario, les installations, happenings et toutes formes d'intervention artistique dans l'espace public sont quasiment assimilées à de la pratique architecturale. [...] depuis la postmodernité, à ce sujet, les architectes convoquent moins leur propre art que les autres, principalement la littérature et le cinéma »³³. Finalement, au fil du siècle dernier, les architectes et les artistes ont progressivement travaillé ensemble pour créer des œuvres combinant leur créativité, sous la direction de l'architecte. « On est donc passé du concept d'œuvre d'art total au tournant du siècle, à un principe plus réaliste de synthèse des arts dont plusieurs tentatives ont été probantes, intégrant les artistes dès l'amont du projet architectural »³⁴.

³² LE CHATELIER Luc, CACHON Sophie, *Le musée des Confluences à Lyon, cet ogre mégalomane*, Télérama, 2015.

³³ RADIAL, *Les arts de l'architecture*, Édito, n°4, ESADHaR Recherche, ENSA Normandie, 2022.

³⁴ KAROLYI Elisabeth, *L'influence du cinéma sur l'architecture, le cas de Jean Nouvel*, 2002.

Toutefois, l'interaction entre art et architecture qui nous intéresse plus particulièrement est celle qui résulte de l'influence de l'esprit artistique dans l'architecture, qui provient de la sensibilisation de l'architecte à la création contemporaine. Prônant la transdisciplinarité et apparu en parallèle à la période de temps que nous avons survolé, disposant aussi d'un maître d'œuvre que l'on nomme réalisateur, le cinéma est un art de l'image et du temps qui semble trouver une relation d'influence de premier choix avec l'architecture contemporaine.

2. Cinéma et architecture

a. Le cinéma, un art du temps et de l'espace

C'est en mars 1895 que les frères Lumières, Auguste et Louis, déposent le brevet du Cinématographe. Le Cinématographe est un ensemble d'une caméra et d'un projecteur révolutionnaire pour l'époque permettant de projeter des images animées. Les Frères Lumières organisent en décembre 1895, la première représentation publique de films, à Paris. Au départ, le cinéma était principalement utilisé comme une attraction, puis les réalisateurs ont commencé à produire des films avec de nouvelles dimensions artistiques. Le prestidigitateur George Méliès, qui à 34 ans lorsqu'il assiste au visionnage des films des Frères Lumières à Paris, sera conquis par l'invention des deux frères et y entrevoit déjà les opportunités artistiques. Dès 1896, George Méliès répliquera un Cinématographe et s'adonnera à la réalisation de fiction et inventera les premiers effets spéciaux. Les premiers films étaient souvent courts et muets, mais l'ajout du son dans les années 1920 a permis de nouvelles possibilités créatives. L'histoire du cinéma n'est finalement qu'une petite partie de l'histoire de l'art, elle n'en reste pourtant pas moins une histoire intense. « L'histoire du cinéma est très fragmentée et fragmentaire, chaque époque et chaque lieu sont autant importants qu'intéressants »³⁵. L'art du cinéma est donc un art jeune et la reconnaissance de ce nouveau média comme un art à part entière est critiquée. « Cela n'est jamais allé de soi : très vite, dès les premières années de sa diffusion, la possibilité que le cinéma soit autre chose qu'une distraction sans valeur culturelle, encore moins artistique, a fait l'objet de discussions, menées parfois avec vigueur sinon âpreté »³⁶. C'est l'intellectuel et critique italien Ricciotto Canudo qui militera fortement pour la reconnaissance du cinématographe comme un art, dès 1910. Suivant la classification des arts initiée par Hegel au XIX^e siècle, il érige le cinématographe au rang de septième art. Pour lui, le cinéma était l'art

³⁵ Propos recueillis lors de l'entretien de GRASSIN Corentin, étudiant diplômé en master de cinéma documentaire, *Master Image et Société*, Université d'Évry Val d'Essonne – Paris Saclay. Entretien réalisé le 22 novembre 2022.

³⁶ CHATEAU Jean-Yves, *Pourquoi un septième Art ?* Tiré de *Chapitre I. L'idée de « septième art » comme Art total*. 2008.

qui regroupait tous les autres, les arts du temps comme la musique, et les arts de l'espace, notamment l'architecture. L'architecture et la sculpture donnent alors au septième art ses notions d'espace et d'image, la musique quant à elle apporte au cinéma le son et le temps. « *Nous avons besoin du Cinéma pour créer l'art total vers lequel tous les autres, depuis toujours, ont tendu* »³⁷. Le cinéma s'apparente donc à l'art total et se lie d'ores et déjà à l'architecture dès ses premiers balbutiements.

Cependant, comme le roman, le cinéma est médiateur de récit et ne peut être tangible que lorsqu'il est défini dans un espace et un temps donné. Les événements du récit sont donc conditionnés par un déroulement et dans un lieu. En tant que spectateur, c'est le cinéma en tant que médium qui nous présente l'histoire, l'image et le son s'apparente alors au texte d'un roman en nous délivrant une histoire. Il est intéressant de noter que l'espace où est projeté le film, où est représentée l'image, est délimité physiquement. En outre, cet espace-écran, limité physiquement est étendu par le son qui lui se diffuse dans toute la salle : « *L'image ne vit que sur l'écran de cinéma, mais le son est plus fort encore car il envahit physiquement toute la salle de projection* »³⁸. Avec le son et l'image, le cinéma relate donc une histoire ancrée dans une temporalité. S'ajoute à cela, le décor, un élément constructif et construit du récit qui est primordial pour appréhender la temporalité. Les éléments du décor peuvent explicitement retranscrire l'époque de l'histoire mais allier à l'image et le son, les réalisateurs peuvent être plus subtile : « *un son plus raisonnant, une image noire et blanche ou simplement un protagoniste apparaissant plus âgé sont autant d'indicateurs qui nous font comprendre que le récit vient de changer de temporalité* »³⁹.

De surcroît, le cinéma est avant tout un art né de la technique. « *Ce que je trouve vraiment intéressant aussi c'est que le cinéma est très lié à la technique et j'imagine que l'architecture aussi. C'est quelque chose que l'on ne perçoit pas beaucoup, mais il y a de nombreuses choses dans le cinéma liées à la technique et aux évolutions techniques* »⁴⁰. En 1916 par exemple, le procédé Technicolor est inventé, permettant la division de la lumière sur trois bandes de couleurs primaires, qui, par la suite sont projetées en superposition permettant le visionnage de film en couleur. Un autre exemple est l'apparition d'une nouvelle pellicule sensible à la lumière naturelle et l'invention de caméra portable plus légère dans les années 60. Cela a permis aux réalisateurs de tourner en extérieur, avec la lumière du jour, et non plus en studio. Une autre grande avancée technique a été la synchronisation du son et de l'image lors du tournage, la plus importante

37 CANUDO Ricciotto, *Manifeste des Sept Arts*, 1923.

38 À TRAVERS LES YEUX, *Le cinéma est un art total*, Medium, 2019.

39 *Ibid.*

40 Propos recueillis lors de l'entretien de GRASSIN Corentin, étudiant diplômé en master de cinéma documentaire, *Master Image et Société*, Université d'Évry Val d'Essonne – Paris Saclay. Entretien réalisé le 22 novembre 2022.

étant le passage de l'argentique au numérique d'après Corentin Grassin. Ainsi, le cinéma est une pratique artistique qui a été bouleversée par les inventions techniques et scientifiques durant sa courte histoire.

Le cinéma a donc toujours aspiré à provoquer des améliorations scientifiques l'émancipant des limitations techniques de son époque, afin d'agrandir le spectre de son processus de création. Cependant, c'est bien avec les contraintes alliées à la créativité des artistes que l'on a pu passer de la cinématographie au septième art. « *Le cinéma est un aller-retour entre art et technique. Au début du cinéma il y avait des pellicules de seulement une minute par exemple, la technique est forcément contraignante, on tend à réduire ses contraintes mais dans celle-ci on y retrouve toujours un espace de liberté. Méliès par exemple, s'est servi de la contrainte technique du cinématographe autrement que les Frères Lumières pour créer les premiers effets spéciaux* »⁴¹.

Enfin, le cinéma est un art de l'illusion et aucun objet ou personnage ne peut être présent à l'écran ou dans la salle de cinéma sans avoir été créé lors du tournage, même s'il s'agit d'une fabrication artificielle. En effet, le cinéma a été initialement fondé sur l'art du trucage. Tous les éléments ont existé : les scènes ont été capturées en filmant les décors et les acteurs, les sons ont été enregistrés et la musique a été interprétée pour créer le film. Le cinéma s'inscrit dans la philosophie de l'art total, en combinant différents éléments artistiques tels que l'image, le son et la musique pour créer une expérience immersive pour le spectateur. Cette expérience est rendue encore plus puissante par le fait que le cinéma est fondé sur une réalité truquée qui stimule notre imagination et nos sens. Le spectateur est ainsi transporté dans un monde fictif qui paraît réel et authentique, créant une expérience cinématographique unique et captivante. Cependant, pour George Duhamel : « *le cinéma remplace tout, procure tout, contient un abrégé de tout* »⁴², se suffisant à lui-même et ramenant tous les arts à lui de par son procédé technique. Contrairement à l'idée d'un art total, le cinéma ne ferait que réduire chaque élément qui le compose à un simple flux d'informations. Le cinéma ne reposerait ainsi que sur la capacité technique à combiner les différentes disciplines artistiques qui le précèdent, comme l'écriture, le théâtre et la musique, pour tendre plutôt vers une synthèse des arts qui créerait une expérience « *anesthésiante* » et engendrerait l'« *abîme de l'oubli* ».

41 *Ibid.*

42 DUHAMEL George, *Scènes de la vie future*, 1930.

b. Rapport et similitudes entre architecture et cinéma

S'inscrivant dans une démarche d'art total ou prônant une synthèse des arts, l'architecture et le cinéma semblent adopter la même posture dans leur pratique de création artistique. Les deux arts partagent aussi tous deux la perspective d'être un mixte d'art et de technique, un mixte d'art et de non-art. Cette union de l'art et de la science est un enjeu dominant au cœur du XX^e, et l'architecture comme le cinéma sont des œuvres provenant d'une création collective et s'adressant au public. « *Le nouveau paradigme de l'art est de penser du côté du collectif et du constructif et si les arts individuels ne cessent pas d'exister, ils ont cessé de constituer de véritables enjeux. C'est du moins, ce que à quoi convie le fait de prendre la mesure du rapprochement des deux arts* »⁴³. Au départ des deux, c'est le néant, l'imagination et la création tendant alors à le combler. « *Dans leur premier geste, le cinéaste et l'architecte ont besoin de se projeter en avant, d'imaginer a priori un objet, une forme, un espace physique et mental jusqu'alors inexistant [...]. L'imagination est à l'origine du geste d'écrire ou de dessiner. Esquisses, croquis, notes d'intentions, synopsis, plans permettent d'imaginer une forme en deux ou trois dimensions, avant qu'elle n'existe. Bâtir un cadre ou un paysage, avant de le figurer en vrai* »⁴⁴.

L'architecte comme le réalisateur esquissent sur feuille blanche leurs idées et les exécutent avec leurs documents techniques, le plan et la coupe de l'architecte s'apparentent alors au script du réalisateur. Il y a donc une similitude dans la possibilité des deux arts de pouvoir créer et élaborer de nouvelle façon de voir le réel : « *L'œil du cinéaste et celui de l'architecte est un œil au travail, qui regarde ou déchiffre l'espace ou le territoire, en le découpant selon les lignes fantasmatiques innovantes. Le cinéaste et l'architecte ont en commun ce désir de voir, derrière l'ordre apparent des choses, des lignes de fuite qui tracent ou dévoilent notre imaginaire* »⁴⁵. En tant que directeurs d'équipes, les architectes et les cinéastes partagent des similitudes dans leur processus de création. Les architectes coordonnent une équipe de professionnels, tels que des ingénieurs, des dessinateurs et des travailleurs du bâtiment, pour donner vie à leur vision architecturale. De même, les cinéastes travaillent avec une équipe composée de directeurs de la photographie, de chefs décorateurs, de concepteurs de costumes, de monteurs et d'autres professionnels pour réaliser leur vision cinématographique. Architecte et cinéaste sont des directeurs d'équipes mettant en action les différents corps de métiers afin de réaliser leurs visions. « *Un tournage de film est un chantier organisé, planifié [...]. Pour le dire vite, le cinéma et l'architecture partagent un certain nombre de protocoles qu'il faut impérativement respecter, et c'est en se soumettant à ces protocoles que leurs concepteurs ont des chances de voir de leurs yeux*

43 SIMOND Clotilde collab. PAVIOL Sophie, *Cinéma et architecture – La relève de l'art*, Tiré de l'introduction, 2009.

44 TOUBIANA Serge, Directeur de la Cinémathèque française, Tiré de LES CONFÉRENCES DE MALAQUAIS, *Architecture et Cinéma*, 2010.

45 *Ibid.*

se matérialiser le désir initial »⁴⁶.

En outre, le cinéma aborde des questions similaires à celles traitées par les arts plastiques et l'architecture, telles que la perception de l'espace, l'utilisation de la lumière, le mouvement et la création d'une ambiance, notamment dans le cinéma de fiction. Ainsi, l'architecture est au cinéma le décor pour celui-ci. Ce décor est avant tout une mise en scène de matériaux produisant des espaces où viennent se mouvoir les personnages devant la caméra. Ce parallèle est logique puisque les architectes mettent eux aussi en scène des matériaux pour mettre en œuvre des bâtiments. La circulation entre l'architecture et le cinéma avec la production de l'espace est donc évidente. « *D'ailleurs quand vous regardez le nombre d'architectes devenus décorateurs de cinéma ou de gens ayant une formation d'architecte devenus metteurs en scène, cette circulation est naturelle, d'autant plus à une époque où l'on tournait en décors* »⁴⁷. Certains font donc le rapprochement entre l'acteur et l'habitant, ceux-ci se déplacent dans des espaces pensés et dessinés, organisés et construits. L'habitant et l'acteur pratiquent alors la même architecture : « *l'architecture comme le cinéma transforme chaque sujet en acteur* »⁴⁸. L'architecte semble être un metteur en scène de la vie quotidienne alors que le cinéaste met en scène les acteurs pour le besoin de sa narration. Nos deux metteurs en scène se retrouvent autour du même enjeu de l'organisation de l'espace, aussi, ce sont les premiers à nous montrer comment appréhender cet espace. « *L'architecte est en quelque sorte le metteur en scène d'espace. Il y a architecture dès qu'il y a organisation culturelle, c'est-à-dire humaine, de l'espace. L'architecte est donc celui qui, construisant l'espace, impose une façon de le percevoir. Il en va de même pour le cinéma : le cinéaste est aussi un organisateur d'espace. Le mouvement de caméra, le montage imposent, en le construisant, un parcours de l'espace, impose une façon de le percevoir [...]* »⁴⁹.

Au-delà de ce rapport commun dans l'organisation de l'espace, l'architecture est aussi d'elle-même le décor du cinéma, et plus particulièrement la ville. Au XX^e siècle, la ville est à la fois le site et le véhicule des idées des cinéastes. Dans son film *Deux ou trois choses que je sais d'elle* (1967), Jean-Luc Godard utilise des images de Paris et de ses transformations dans les années 1960 pour illustrer la vie quotidienne de certains personnages du film. Les grands projets de construction en banlieue ainsi que la banlieue elle-même sont présentés comme des métaphores pour aborder des thèmes tels que le consumérisme, le capitalisme et la mondialisation. Ces thèmes sont centraux dans l'histoire, que ce soit en référence à la ville ou à la vie personnelle des personnages. La ville devient à la fois personnage et

46 *Ibid.*

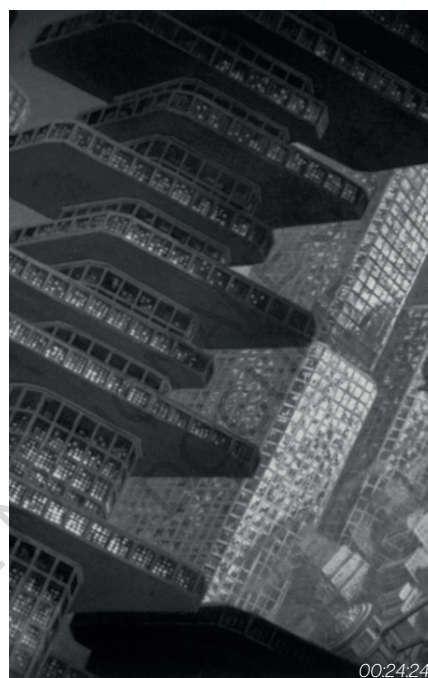
47 Propos recueillis lors de l'entretien de CHEMETOV Paul par PUAUX Françoise. Tiré de PUAUX Françoise dir., *Architecture décor et cinéma*, CINEMACTION N°75, 1995.

48 GUIHEUX Alain, *Ambiance*. Tiré de GUIHEUX Alain dir., *Acteurs et Architectes*, 2019.

49 MAILLOT Pierre, *L'écriture cinématographique*, 1997.



Deux ou trois choses que je sais d'elle, Jean-Luc Godard, 1967. © Argos Films, Anouchka Films, Les Films du Carrosse, Parc Films



Metropolis, Fritz Lang, 1927. © Universum-Film AG (UFA)

décor, ainsi que le vecteur politique d'une histoire de fiction. Le cinéma vient alors mêler et cadrer au centre de son objectif la réalité du terrain à la fiction d'une narration, une démarche qui bouleversera le genre. « *La rue construit les personnages, et parallèlement les personnages construisent la rue. Ces réalisateurs ont cherché à dessiner une poétique de la rue, grâce à des procédés cinématographiques faisant de cet espace urbain un support pour des scènes d'un très grand lyrisme, pictural et parfois musical. Contrairement au décor de studio, la rue, en rendant compte de son mouvement et de sa liberté, a engendré une révolution dans les procédés filmiques* »⁵⁰. De même, Quentin Tarantino dans *Pulp Fiction* (1994) utilise une ville générique en périphérie comme toile de fond pour une série d'histoires banales impliquant des chômeurs, des meurtriers, des serveuses et des hôtels en bord de route. L'intrigue s'inscrit dans un réalisme qui permet de retranscrire au spectateur le sentiment que cela pourrait se produire n'importe où dans le monde. L'architecture est alors projetée à l'écran au travers de la caméra du réalisateur qui filme la ville, c'est l'endroit et parfois le propos du film. « *Ce qui compte, c'est le trajet des personnages, que le cinéma spatialise, et diégétise à travers l'omniprésence de l'architecture* »⁵¹. Au-delà d'être un simple décor, la ville est aussi la métaphore de la société de son époque. Le cinéma utilise alors la ville comme parangon d'une société, retranscrivant architecturalement les idéaux de celle-ci. On ne parle plus de la ville comme décor au cinéma mais de l'image de la ville au cinéma. Ainsi, cette image de la ville peut servir de projection d'une société future hypothétique. Comme dans *Metropolis* (1927) de Fritz Lang, où les peurs suscitées par une société globale au système tentaculaire sont représentées par une ville industrielle oppressante et omniprésente. Cette ville réduit ses habitants à de simples ventriloques manipulés par des engrenages, symbolisant ainsi la perte d'individualité et la déshumanisation induites par la vie de la société moderne. Ainsi, l'attrait partagé des images de la ville (présente ou future), les événements et les paysages urbains quotidiens constituent un sujet similaire pour les architectes et les cinéastes.

Pour certains « *il n'y a pas de cinéma sans architecture, sans extérieur ni intérieur, sans entrée et sortie, sans porte à claquer ni escalier à dévaler, sans terrasse où promener sa solitude, sans fenêtre ni balcon. Le cinéma démontre à quoi sert l'architecture, ce que nous devrions savoir de tout ce qui peut s'y produire. Réciproquement, la "bonne architecture" est celle qui a choisi le cinéma, elle fait scène avant le cinéma, elle s'invente comme scénario et scénographie* »⁵². Un des grands architectes contemporains qui embrasse ces idées est Jean Nouvel, pour lui la réalisation d'un film est similaire à la construction de l'architecture. L'architecture utilise la

50 GUIGNET Laura, *Nouvelle(s) Vague(s), vers une théorie cinématographique de la rue*, Mémoire de fin d'études en architecture, ENSA Saint-Étienne 2023.

51 ZAMOUR Françoise, *Fritz Lang, portrait du cinéaste en architecte*. Tiré de GUIHEUX Alain dir., *Acteurs et Architectes*, 2019.

52 GUIHEUX Alain, *Ambiance*. Tiré de GUIHEUX Alain dir., *Acteurs et Architectes*, 2019.

construction en séquences temporelles des espaces, « c'est-à-dire que maintenant au lieu de composer les projets de façon fixe par rapport à des lieux qu'on considère de façon intrinsèque, on compose de l'architecture en disant : "Je rentre par-là, je passe tant de temps-là, je passe de l'ombre à la lumière puis là je vais avoir une telle vue", etc »⁵³. Pour l'architecte la relation du temps à l'image dans un parcours viendrait directement du cinéma. En ce sens, et comme d'autres contemporains, Jean Nouvel use abondamment d'un vocabulaire cinématographique : points de vue, séquence, plongée, contre-plongée, panorama et zoom sont des termes devenus courants lorsque l'on parle d'architecture.

Enfin, comme nous l'avons abordé, l'architecture créer des rapports intimes avec le cinéma, notamment lorsque l'on parle de décor et de l'image de la ville. L'architecture construit le décor : l'espace des scènes d'un film, à l'inverse, le cinéma peut aussi produire, avec la lumière, les mouvements et l'échelle, des espaces architecturaux imaginaires. « Pour les cinéastes ayant une approche d'étude ou académique de l'architecture, comme Sergei Eisenstein, l'absence de limitations physiques concrètes (gravité, fonctionnalité, etc.) permet au cinéma d'aller encore plus loin que l'architecture (entendue ici comme une pratique de conception et de construction de bâtiments) en termes d'expériences spatiales »⁵⁴. L'architecture et le cinéma partagent cette caractéristique de produire des espaces-images. Cependant, le défi principal de l'architecture est de créer des images qui servent de support à la vie quotidienne. Elle doit être présente tout en se faisant discrète, car elle ne vise pas toujours à être contemplée à l'inverse d'une production cinématographique. « L'architecture, elle, est hors cadre, hors champ en permanence alors que le cinéma est dans le cadre »⁵⁵. Entre projection et fascination de l'époque moderne contemporaine, l'architecture et sa représentation s'en voient donc questionnées à la fin du XX^e. Les rapports et similitudes de l'architecture au cinéma dans la production d'images deviendront un enjeu dominant au début du XXI^e siècle, à l'aube d'une ère où l'information globale circule sans entrave « dans une société obsédée par son reflet »⁵⁶.

53 Propos recueillis lors de l'entretien de NOUVEL Jean par PUAUX Françoise. Tiré de PUAUX Françoise dir., *Architecture décor et cinéma*, CINEMACTION N°75, 1995.

54 BARATTO Romullo, trad. VALLETTA Matthew, *How architecture speaks through cinema*, Archdaily, 2022.

55 Propos recueillis lors de l'entretien de NOUVEL Jean par PUAUX Françoise. Tiré de PUAUX Françoise dir., *Architecture décor et cinéma*, CINEMACTION N°75, 1995.

56 DÉPEYRE Caroline, *Architecture et cinéma, quels enjeux communs ?*, Rapport d'étude de licence, 2016.

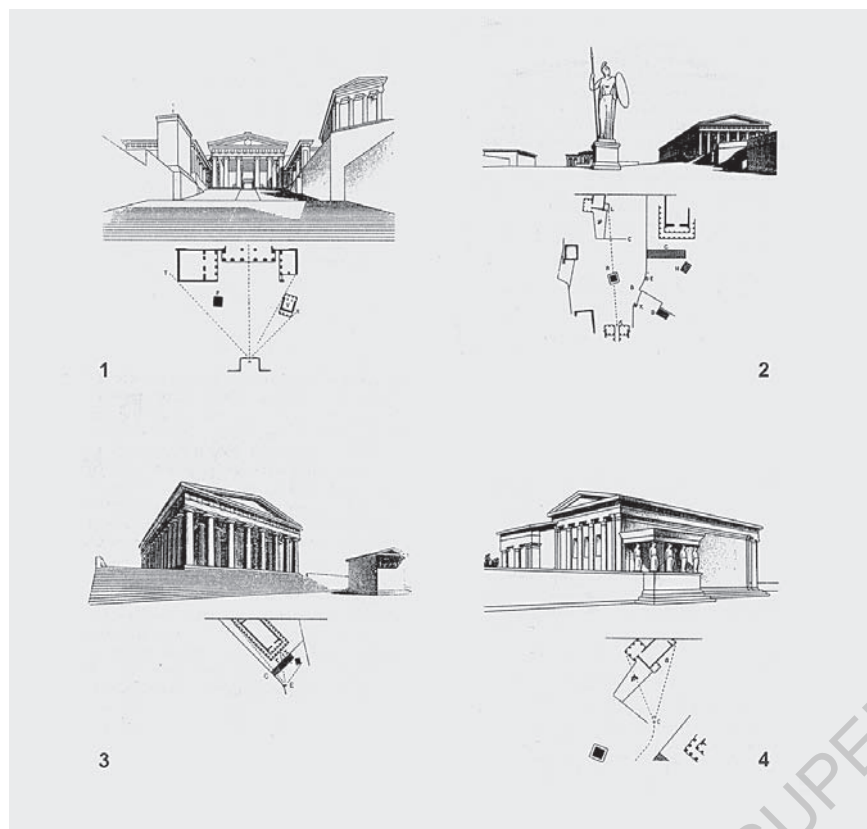
3. Le XXI^e siècle, un monde d'images

a. La place de l'image dans la société contemporaine

L'Homme a toujours voulu représenter son environnement pour mieux l'appréhender. Des peintures rupestres dans des cavernes jusqu'aux galeries d'œuvres actuelles, l'image a été au centre de nos sociétés et a grandement participé à son développement. Avec la mondialisation et le développement de la technologie, nous sommes constamment baignés dans un flot incessant d'informations et ainsi, nous vivons dans un monde d'images. L'avènement d'internet et des smartphones au XXI^e siècle nous permet aujourd'hui de regarder des images partagées aux quatre coins du monde et de visionner des courts ou longs-métrages partout et tout le temps. L'appareil photo et la caméra se sont simplifiés et tout téléphone portable actuel en possède ; l'image qu'elle soit fixe ou animée est donc constamment accessible mais est aussi devenue une matière appréhendable et malléable pour tout un chacun.

Dans le projet d'architecture et sa représentation, c'est dans un premier temps par l'image que nous communiquons nos intentions, que ce soit par des croquis, des esquisses, des plans et des coupes. En urbanisme, c'est avec les documents graphiques réglementaires que la planification s'effectue. La ville est ainsi construite par les architectes et les urbanistes qui esquissent tout d'abord la ville et concrétisent leurs pensées par des documents d'exécutions. Cette masse de documents graphiques conceptuels et réglementaires forme une constellation de représentations et d'images. Ainsi, l'architecte, l'urbaniste comme le cinéaste sont des maîtres d'œuvre en étroite relation avec des artistes, des dessinateurs, des ingénieurs et des techniciens. Ces disciplines sont des mélanges d'arts et de non-arts. Ce sont eux qui dirigent et encadrent des projets pour les construire, mais sont aussi ceux qui les suivront après la réalisation. L'architecture et le cinéma sont semblables, par la similarité des contraintes économiques, temporelles, matérielles et humaines pour la création d'une œuvre collective destinée aux regards du grand public. De plus un architecte et un réalisateur suivent le même processus artistique dans la réflexion et la création ; partant de leur imaginaire pour essayer de matérialiser des idées et des intentions. Les deux débute par l'esquisse, l'image.

Enfin et surtout, il existe une recherche et une réflexion commune à l'architecte, l'urbaniste et le cinéaste : comment lier l'espace, le temps et le mouvement ? Comme on l'a abordé avec la parole de Jean Nouvel, l'architecture, tout comme le cinéma, se déploie dans une dimension temporelle et dynamique. En effet, la conception, la lecture et la perception d'un édifice s'articulent autour de séquences spatiales et temporelles. Ériger un bâtiment implique ainsi une anticipation et une recherche de l'impact des contrastes et des liens résultant de la succession des espaces traversés. Pour Sergei Eisenstein « *L'Acropole d'Athènes a autant le droit [que Notre-Dame de Paris] d'être appelée le parfait exemple d'un des plus anciens films [...] Il est difficile d'imaginer une séquence de montage d'un ensemble architectural plus subtilement composé, prise de vue après prise*



Analysis of the Acropolis, « Histoire de l'Architecture », Auguste Choisy, 1899.

de vue, que celui que vos jambes créent en marchant parmi les bâtiments de l'Acropole »⁵⁷.

À la fin du XX^e, la figure de l'architecte moderne n'est plus et l'architecture s'en voit alors réinterrogée, à la fois dans les réflexions qui amorcent les changements à venir de la fin du siècle, mais aussi dans la place de la discipline elle-même dans la société. « Plus récemment, l'architecte comme maître-bâisseur et suprême donneur de formes n'est plus seulement une figure héroïque, mais lui et ses bâtiments sont devenus des créatures de mythes populaires et de déification, des symboles et des icônes du progrès. Toutefois, l'architecte postmoderne jouit d'un statut de moins en moins élevé comparé à son précurseur moderniste. En tant que tel, l'architecte postmoderne est un personnage ambivalent. Ni dieu ni mythe, il se situe quelque part entre les deux : entre la culture du spectacle du capitalisme de la fin du XX^e siècle et les exigences onéreuses de la mondialisation qui ont déraciné un peu plus encore l'hétérogénéité de la culture contemporaine »⁵⁸. Ainsi, c'est au XXI^e siècle, à une époque où les avancées scientifiques viennent plonger le monde dans une société globalisée aux bouleversements multiples, que l'architecture vient se réinterroger elle-même, baignée dans un monde d'image. C'est dans ce terreau fertile à l'imagination qu'elle y trouve le cinéma pour s'y lier et évoluer. Est-il envisageable de nos jours de généraliser la notion d'une « société d'images » comme étant une source d'inspiration pour les architectes ? Comment les architectes s'emparent de l'image et donc du cinéma dans leur production contemporaine ?

b. La production architecturale contemporaine et son rapport à l'image

L'image en architecture est multiple, on peut parler d'une fenêtre sur une façade, le reflet des matériaux ou des jeux d'ombres et lumières projetées. L'image est ainsi souvent associée au cadrage et donc aux ouvertures du bâtiment : les portes et fenêtres, les éléments faisant lien entre inférieur et extérieur. C'est avec l'usage du verre dans ces ouvertures que la notion de cadrage prend tout son sens. La fenêtre en verre sert en premier lieu à faire passer la lumière et éclairer la pièce, mais est aussi un projecteur de l'environnement extérieur au spectateur de l'intérieur. Dans cette notion de cadre, c'est Le Corbusier qui s'est pleinement emparé de celle-ci. L'utilisation du verre a été pour l'architecte un élément primordial et prestigieux, celui-ci permet à la fois de se protéger du soleil mais aussi de le refléter. Si le cadre de la fenêtre propose une image fixe de l'espace extérieur, les reflets de la lumière sur le verre sont ainsi créateurs d'images

⁵⁷ EISENSTEIN Sergui, *Montage and Architecture*, 1989.

⁵⁸ ENWEZOR Okwui, *La modernité terminale : le discours de Rem Koolhaas sur l'entropie*. Tiré de *Qu'est-ce que l'OMA, A propos de Rem Koolhaas et de l'Office for Metropolitan Architecture*, Éditions Le Moniteur, 2004.



Couvent Sainte Marie de La Tourette, Le Corbusier, 1956-1960. © LDK photo

en mouvements. Le Couvent de La Tourette de Le Corbusier est un parfait exemple de l'utilisation, de la lumière, du point de vue : de l'image en architecture. Le paysage extérieur est volontairement cadré dans les espaces privés des moines, les espaces communs sont eux baignés dans des jeux d'ombres et lumières, et les espaces solennels et de prières, refusent l'image de l'extérieur ne laissant accepter que la lumière. Cependant cette figure de l'image en architecture ne fait pas consensus dans les adeptes de la modernité : « *L'architecte ne fabrique pas d'images, il fabrique des bâtiments, et je crois que la dérive des bâtiments par l'image que l'on constate maintenant est une régression complète de l'architecture* »⁵⁹. Pourtant si on reprend l'exemple de la fenêtre, cette image a été par la suite fortement utilisée par les architectes postmodernes. Le cadre de la fenêtre s'apparentant alors à l'objectif de la caméra du réalisateur, le point de vue est fixe et les menuiseries simulant la fin de la toile de projection de l'espace-écran. Pour nuancer, Jean Nouvel précise que si « *l'architecture est productrice d'images réelles, concrètes, sujet elle-même, prétextes à différentes images en fonction des heures, du temps, de la vie. Le cinéma au contraire, présente une image choisie, déterminée, qui ne changera plus dans le temps, qui ne s'usera pas, qui ne sera pas éclairée différemment* »⁶⁰. Ainsi, l'architecture contemporaine voit arriver une nouvelle génération « *qui rejette les acquis du mouvement moderne en raison du sinistre paysage urbain qu'il a produit jusque dans les années soixante-dix, rejette par là même l'autonomie de l'architecture* »⁶¹.

Cette génération aspire à repousser les limites de la discipline architecturale, en se nourrissant de son environnement artistique, culturel et social, développant alors une esthétique empreinte de l'air du temps. L'architecture en tant que discipline autonome n'est plus le canon de la société contemporaine, celle-ci doit se mêler aux pratiques artistiques de son temps si elle veut subsister. En s'inscrivant dans une mouvance architecturale portée sur l'usage de l'image en tant que véritable matériau, Nouvel revendique alors haut et fort sa principale source d'inspiration qu'est l'image en mouvement : le cinéma. « *L'architecture, selon Koolhaas en 1986, ne pourra survivre que lorsque l'architecte agira de nouveau en visionnaire : publiquement, indiscrètement, sûr de lui et avec imagination* »⁶². Koolhaas rejoint alors Nouvel dans ce changement de point de vue de la discipline et son rapport à une société nouvelle. Koolhaas transmet un message clair et concis : le changement est bénéfique et nous sommes capables d'en être les acteurs, surtout dans un contexte mondialisé sujet à des bouleversements

⁵⁹ Propos recueillis lors de l'entretien de CHEMETOV Paul par PUAUX Françoise. Tiré de PUAUX Françoise dir., *Architecture décor et cinéma*, CINEMACTION N°75, 1995.

⁶⁰ *Ibid.*

⁶¹ KAROLYI Elisabeth, *L'influence du cinéma sur l'architecture, le cas de Jean Nouvel*, 2002.

⁶² VERSCHAFFEL Bart, *L'éthique de survie de Rem Koolhaas : les premières maisons de l'OMA*. Tiré de *Qu'est-ce que l'OMA, A propos de Rem Koolhaas et de l'Office for Metropolitan Architecture*, Éditions Le Moniteur, 2004.

sans précédent sur les plans structurel, économique, politique, social, technologique et culturel. Afin de prospérer, l'architecture se doit de s'immerger dans le tissu vivant et le contexte social de cette nouvelle ère culturelle. C'est en s'emparant des images créées par cette nouvelle période que Koolhaas entreprend et débute la production de son architecture, et des images qui forcément en découlent. Ainsi, « être de son temps » devient la maxime de l'architecte contemporain, cependant la problématique qui demeure concerne la manière dont ces actions peuvent être exprimées de manière esthétique. Il est clair que toute forme d'expression artistique est influencée par les normes et les conventions de l'époque. Le domaine de l'esthétique joue un rôle crucial dans la symbolisation du monde, offrant ainsi à l'individu la possibilité de donner un sens à son environnement. L'esthétique ne peut pas être réduite à seulement à son sens caché que l'on devrait décoder. « *Au contraire, le sens émane d'une interaction dynamique entre l'individu et l'expression esthétique* »⁶³. Cependant ce sens dépend du contexte qui lui est indissociable, au risque de perdre de sa pertinence. Nous pouvons dire par exemple que plusieurs formes artistiques passées semblent superflues aujourd'hui, puisqu'elles ne sont plus le canon de notre société : « *L'exemple même de l'art démodé, qui n'a plus aucun écho populaire, sert à illustrer la façon dont l'art n'échappe pas à la mode – dans son sens le plus large – mais au contraire est inscrit dans une logique de mode. La mode détermine les expressions esthétiques pour chaque contexte* »⁶⁴. De ce fait l'architecture est souvent propice à la mise en évidence des conditions changeantes du monde moderne.

Cependant, dans nos deux disciplines d'images, les productions picturales produites par les deux ne sont pas tout à fait identiques. L'architecture et le cinéma ne sont pas régis par les mêmes problématiques de fond. « *Nous architectes, jouons de plus en plus sur la variabilité des images, sur la présence de la patine, sur les différentes heures du jour, sur différents usages du bâtiment, sur nombre de paramètres étrangers au cinéma. Donc ces deux productions d'images engendrent des représentations bien différentes* »⁶⁵. Ces représentations différentes, images et esthétiques produites trouvent cependant un point d'orgue dans le thème qu'elles abordent en toile de fond, et comme on l'a observé auparavant : la ville. C'est dans la représentation de la ville et l'image produite de celle-ci que l'architecture et le cinéma se rencontrent définitivement. « *Comme on le sait, la peinture n'a pas été la seule à s'approprier de cette image-fétiche de la modernité : la ville en tant que protagoniste fera son entrée retentissante dans la littérature, mais surtout dans le cinéma, nouveau terrain d'expérimentation de la culture de l'image* »⁶⁶. Il est clair que la ville

63 LEACH Neil, C<AMO>UFLAGE. Tiré de *Qu'est-ce que l'OMA, A propos de Rem Koolhaas et de l'Office for Metropolitan Architecture*, Éditions Le Moniteur, 2004.

64 Ibid.

65 Propos recueillis lors de l'entretien de NOUVEL Jean par PUAUX Françoise. Tiré de PUAUX Françoise dir., *Architecture décor et cinéma*, CINEMACTION N°75, 1995.

66 MALVANO Laura, *La représentation de la « modernité » dans l'art du XX^e siècle : l'image de la ville*. Tiré de LIGÉIA Dossier sur l'art, *Art et Architecture*, n°33-34-35-36, 2000,

reste un sujet d'attraction incontournable pour les artistes d'une époque qui la considèrent encore comme un symbole de modernité. « *On imagine que Paris au XIX^e siècle était pour Rimbaud ce que New York, au XX^e, est pour Rem Koolhaas, avec Manhattan pour épigone, vecteur de nouvelles sensations à un niveau jamais atteint par aucune autre ville* »⁶⁷.

c. L'étude des images

L'image de la ville dans la modernité et l'image de la modernité elle-même nous apparaissent chaque jour : c'est le triomphe du capitalisme en tant qu'idéologie dominante globale, prônant l'émancipation de la masse par la technologie, l'information et la communication. Aujourd'hui, à l'aube du quart du XXI^e siècle, nous sommes submergés d'images, nous vivons d'en celles-ci et celles-ci nous font vivre. Nous pouvons prendre en illustration le smartphone, celui-ci est aujourd'hui devenu indispensable dans notre vie quotidienne. L'interconnexion entre le téléphone et l'appareil photo est désormais inextricable. En effet, les dispositifs téléphoniques sont devenus incapables de se passer d'un système de prise de vue. En outre, les photographies et les vidéos ont pris une place prépondérante au point où leur importance dépasse largement la fonction première de l'appareil, à savoir la communication vocale. De ce fait : « *nous sommes plongés dans un nouvel ordre visuel, marqué par trois facteurs principaux : la profusion et la disponibilité des images, leur immatérialité et transmissibilité, et leur impact sur l'encyclopédisation du savoir et de la communication* »⁶⁸. La vue est le sens privilégié de la connaissance du monde. Nous utilisons alors l'appareil photo pour mieux appréhender les environnements qui nous entourent, pour avoir un nouveau regard et aussi pour s'en souvenir. « *Becker est d'avis que, quand nous photographions, nous pensons théoriquement, nous interprétons des thématiques sociologiques et les photos sont nos conclusions* »⁶⁹. L'analyse des images – comme des matériaux, des outils de recherche – est donc une source supplémentaire à la compréhension de notre réalité sociale. Voir l'image comme une donnée est alors l'enjeu principal de la sociologie visuelle. Il convient de considérer l'image comme un texte, constitué d'un tissu de significations qui peuvent être décrites en termes de fonctionnement et d'effets produits. De ce fait, l'image peut être analysée de manière similaire à un texte, permettant ainsi de comprendre comment elle génère du sens et quelles sont les réactions qu'elle suscite chez le public. Cette analyse se base principalement sur les images existantes. De ce fait, regarder une illustration, regarder une photo

2001.

67 ENWEZOR Okwui, *La modernité terminale : le discours de Rem Koolhaas sur l'entropie*. Tiré de *Qu'est-ce que l'OMA, A propos de Rem Koolhaas et de l'Office for Metropolitan Architecture*, Éditions Le Moniteur, 2004.

68 FONTCUBERTA Joan trad. FERNANDEZ Émilie, *Manifeste pour une post-photographie. L'excès et l'accès nous obligent à repenser notre relation à l'image*, 2022.

69 LA ROCCA Fabio, *Introduction à la sociologie visuelle*, 2007.

ou visionner un court ou long-métrage « font partie intégrante du processus de recherche, et ne doivent pas être considérées ni utilisées dans un rôle marginal et additif de simples documents et d'illustrations »⁷⁰.

Dans cette perspective d'analyse sociologique des images, le septième art est donc un des principaux intéressés. Toutefois, les images du monde qui nous entoure – les rues, les façades, les paysages du quotidien – perdent souvent de leur intérêt alors que le cinéma fait en sorte que nous soyons alertes aux images qu'il nous présente. « [...] si vous vivez dans un lieu, au bout d'un moment, vous ne regardez plus le décor qui vous entoure. L'architecture est bien une production d'images autour de la vie, alors que le cinéma est fait pour être directement lu, pour être présenté devant vos yeux ; et pendant ces deux heures, vous consacrez votre intelligence à regarder ce qui se passe dans un cadre donné »⁷¹. Cependant, le cinéma n'est pas qu'une somme d'images et de sons que l'on pourrait analyser simplement, c'est un objet fabriqué où se mêlent art, technique et émotions. C'est avant tout un objet à percevoir sous le spectre d'une expérience. « Posant d'emblée qu'un film, en vertu précisément de sa nature irréductible d'objet à percevoir, n'a rien d'une somme (en l'occurrence d'images et de sons), Merleau-Ponty nous invite à le penser en tant que forme »⁷². Ainsi nous pouvons nous demander quelle est cette « forme » ? Tout d'abord, le film est défini dans le temps, il a comme premier abord une forme temporelle. La durée déterminée du film n'est pas un choix arbitraire puisqu'elle dépend du récit que le réalisateur souhaite raconter. L'introduction du film, les péripéties, rebondissements et conclusion, sont alors des éléments temporels constitutifs de la forme cinématographique et des assemblages d'actions. « Un film devient alors tout à la fois une forme perçue et une forme d'intelligibilité, chacune permettant, selon sa modalité propre, la configuration d'un sens à proportion d'une causalité multiple d'enchaînement des différentes séquences qui le composent. Cette forme temporelle, Merleau-Ponty y insiste, ne saurait être que d'une grande complexité »⁷³. C'est dans cette forme que viennent dialoguer les images et les sons, ceux-ci sont alors invoqués au service du récit, de sorte que les différentes durées relatives des séquences peuvent conférer une signification accrue selon un schéma de liaison idéal. Ainsi la forme cinématographique « n'est pas sans ressembler aux productions artistiques où s'impliquent mutuellement, tacitement, motifs et valeurs »⁷⁴.

70 LA ROCCA Fabio, *Introduction à la sociologie visuelle*, 2007.

71 Propos recueillis lors de l'entretien de NOUVEL Jean par PUAUX Françoise. Tiré de PUAUX Françoise dir., *Architecture décor et cinéma*, CINEMACTION N°75, 1995.

72 PARLANT Pierre, *Trois questions posées au texte – 2. Que se passe-t-il lorsqu'on regarde un film ?* Tiré de MERLEAU-PONTY Maurice, *Le cinéma et la nouvelle psychologie*, 2009.

73 Ibid.

74 PARLANT Pierre, *Trois questions posées au texte – 2. Que se passe-t-il lorsqu'on regarde un film ?* Tiré de MERLEAU-PONTY Maurice, *Le cinéma et la nouvelle psychologie*, 2009.



Alors que l'image continue d'occuper une place centrale dans l'espace social humain, il est essentiel de comprendre son fonctionnement et son pouvoir de persuasion. En effet, l'image est devenue un outil de communication et de persuasion troublant, capable de transmettre des messages de manière instantanée et de façonner l'opinion publique. Au cinéma, les images sont souvent utilisées pour susciter des émotions et des réactions chez le public, et leur impact peut être renforcé par le contexte dans lequel elles sont présentées. Par conséquent, une compréhension approfondie de la manière dont les images fonctionnent est essentielle pour une analyse critique et une utilisation efficace de ce média, puisque « nous ne pouvons pas nous permettre de ne pas la maîtriser, de perdre notre souveraineté sur elle »⁷⁵. La lecture des images engendrées par la saga *Blade Runner* qui va suivre tentera alors de prendre en compte la sociologie visuelle et cette brève vision de la nouvelle psychologie, afin de décoder et d'éclaircir l'influence de la forme cinématographique de science-fiction sur la discipline de l'architecture.

75 FONTCUBERTA Joan trad. FERNANDEZ Émilie, *Manifeste pour une post-photographie. L'excès et l'accès nous obligent à repenser notre relation à l'image*, 2022.

**2. L'HERITAGE DE BLADE
RUNNER, OU L'INFLUENCE
DE LA SCIENCE-FICTION
SUR L'ARCHITECTURE ET
L'URBANISME**

BLADE RUNNER
Ridley Scott, 1982



Blade Runner : The Final Cut, Ridley Scott, 2007. © Ridley Scott

Synopsis

« *Early in the 21st century* », novembre 2019, Los Angeles est devenue une ville où la pluie ne cesse de tomber à l'horizon crépusculaire permanent. À la suite de la surexploitation, des guerres nucléaires et de la pollution, la Terre a vu disparaître la quasi-totalité de sa faune et de sa flore. La planète ne peut plus supporter les populations grandissantes, la situation est devenue ingérable et celles-ci sont encouragées à émigrer vers des colonies extra-terrestres.

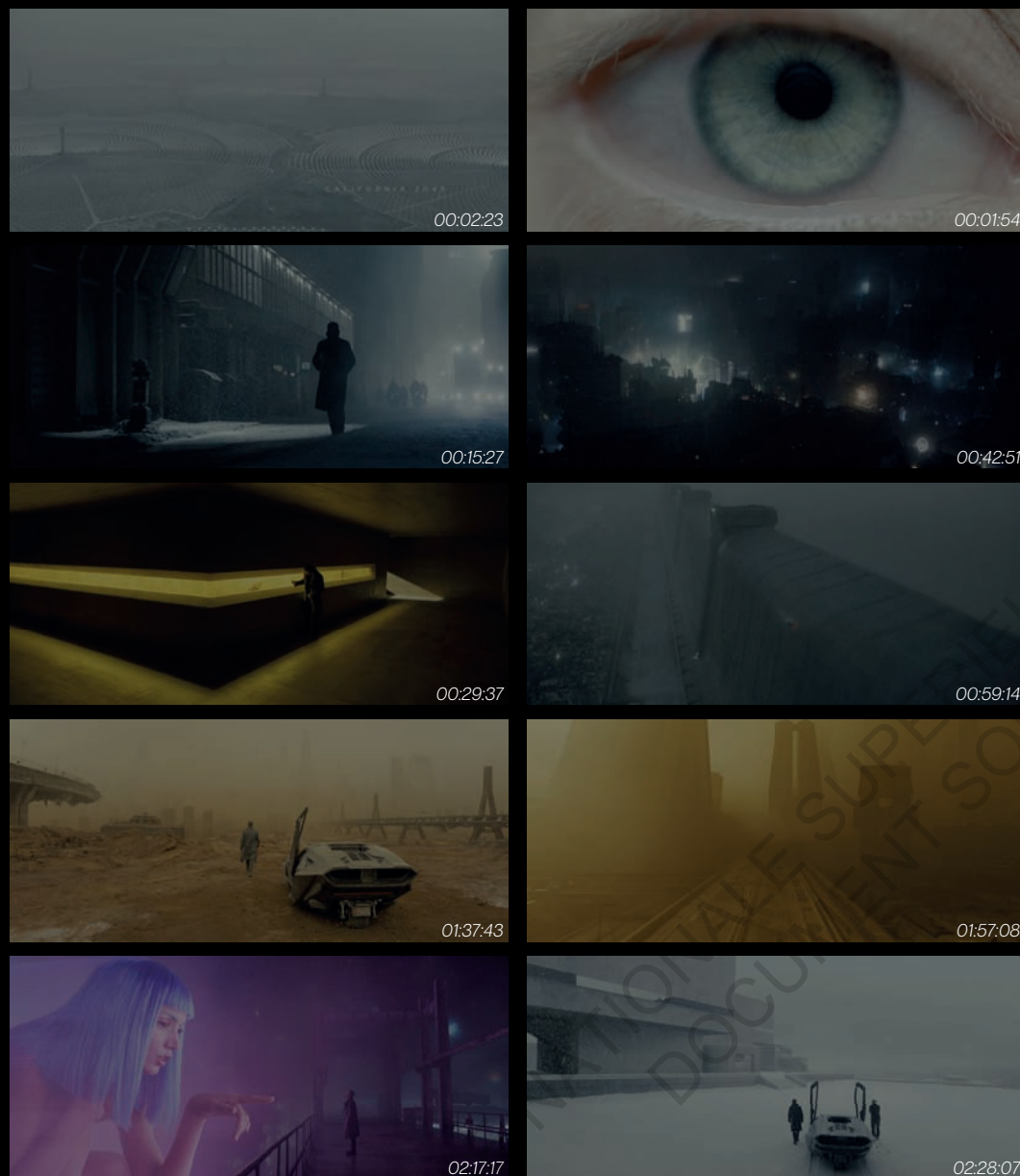
Pour pallier aux manques naturels causés par un anthropocène exacerbé, l'Homme a créé des animaux artificiels et des androïdes. Ce ne sont pas des robots mécaniques, mais des êtres organiques nés de la manipulation génétique et de la bio-ingénierie. Chaque organe est fabriqué indépendamment puis assemblé pour donner forme humaine. Créés à l'image de l'homme, ils sont appelés « répliquants » : criant de réalisme, ces androïdes sont plus proches du clone humain que du robot. Ils ont été imaginés et fabriqués par Eldon Tyrell, directeur de la Tyrell Corporation, la seule entreprise capable de produire les répliquants. Devenue surpuissante et à l'image de son siège social surplombant la ville de Los Angeles, l'entreprise domine tous rapports qu'ils soient économiques ou politiques, devenant alors une mégacorporation¹. Les répliquants sont aux services des humains, ceux-ci effectuent les travaux fastidieux et dangereux dans les colonies, parfois utilisés dans l'armée ou comme objet de plaisir, ils sont considérés comme des esclaves modernes.

Un jour, une révolte inexplicable et sanglante survient dans une colonie martienne, les répliquants sont alors interdits de la surface de la Terre, sous peine d'une condamnation à mort. Une unité de police spéciale est formée d'urgence pour appliquer cette loi, l'opération n'est pas appelée « exécution » mais « retrait ». Cependant, les derniers modèles de répliquants appelés « Nexus-6 » sont quasiment identiques à l'Homme et sont difficiles à trouver. Afin d'avoir la certitude d'éliminer les répliquants, les potentielles victimes passent un test établissant leur manque d'empathie, caractéristique intrinsèque de ces androïdes.

Dans cette anticipation aux allures de film noir, nous suivons Rick Deckard un homme solitaire et ancien policier, forcé de reprendre du service dans une unité spéciale appelée Blade Runner.

¹ « *When the scale and scope of influence that a corporation wields is so great that it eclipses that of nearly all other corporations combined, it attains megacorporate status* » : Lorsque l'échelle et la portée de l'influence exercée par une société sont si grandes qu'elles éclipsent celles de presque toutes les autres sociétés combinées, elle atteint le statut de mégacorporation. WHELAN Glen, *Megacorporation, The Infinite Times of Alphabet*, Cambridge University Press, 2021.

BLADE RUNNER 2049
Denis Villeneuve, 2017



Blade Runner 2049, Denis Villeneuve, 2017. © Alcon Entertainment, Columbia Pictures, Scott Free Productions

Synopsis

30 années standards se sont écoulées depuis que nous avons quitté Rick Deckard. Los Angeles 2049 est plus que jamais devenue une ville tentaculaire et cyclopéenne. La ville est devenue un bastion, d'immenses digues ont été érigées pour la protéger de l'inévitable montée des eaux induite par le réchauffement climatique. Les espaces périphériques à l'intérieur des terres sont utilisés afin de nourrir la ville-monde et de décharger les quantités incommensurables de déchets produites par la mégalopole.

À l'instar de son prédécesseur, nous suivons l'enquête de l'officier KD6-3.7, un androïde faisant partie de l'unité spéciale Blade Runner. Sa mission consiste aussi à « retirer » des répliquants. Cependant, la technologie a grandement évolué et les répliquants que K doit retirer du service sont de génération « Nexus-8 », ces androïdes sont dotés de capacités hors du commun et ne disposent plus de durée de vie limitée.

Lors d'une mission, K découvre un secret qui remet en question tout ce qu'il croyait savoir sur lui-même et sur l'ordre établi. Cette révélation l'entraîne dans une quête existentielle qui le mènera à la rencontre de Niander Wallace, successeur du Dr Eldon Tyrell et fondateur d'une nouvelle megacorporation plus puissante que jamais : la Wallace Corporation. Créateur des « Nexus-9 », Wallace rêve d'accorder le don de la procréation aux androïdes. Au fur et à mesure de son enquête, K plonge dans un monde trouble et complexe, où les frontières entre l'humain et le synthétique s'estompent. Il se confrontera à des puissances influentes et à des dilemmes moraux.

En recherchant la véritable signification de sa propre existence, sa quête le mènera dans les espaces d'un ancien Los Angeles abandonnés et dévastés par la Grande Guerre nucléaire, à la recherche d'un certain Rick Deckard, ancien Blade Runner disparu depuis des années.

1. Imaginer l'avenir du monde urbain ?

a. Dystopie et cyberpunk : exacerber le présent pour se projeter dans le futur

La saga *Blade Runner* s'ancre dans le domaine de la science-fiction d'anticipation. Utilisant les enjeux sociaux spatiaux du présent, les films imaginent le futur de notre monde terrestre et urbain. Au premier abord, la saga est caractérisée par la convergence des genres de l'utopie et de la science-fiction. En effet, il répond à la définition de l'utopie proposée par Raymond Trousson dans son ouvrage intitulé *Voyage au pays de nulle part* : « principes politiques, économiques, moraux, restituant la complexité de l'existence sociale, qu'elle soit présentée comme idéal à réaliser ou comme la prévision d'un enfer, qu'elle soit située dans un espace réel, imaginaire, ou encore dans le temps, qu'elle soit enfin décrite au terme d'un voyage imaginaire vraisemblable ou non »¹. Cependant, la définition de l'utopie pour la saga n'est pas satisfaisante et ne correspond pas à la définition primaire de Thomas More, initiateur de ce mot au XVI^e siècle. La racine du mot « utopie » est « ou-topos » : « topos » signifie « lieu » en grec, et le préfixe « ou » signifie « non » ou « absence de ». Ainsi, le mot « utopie » désigne un lieu imaginaire, un monde idéal ou une société parfaite qui n'existe pas dans la réalité. Pour Thomas More, « la démarche utopique peut devenir une invitation à la contestation pratique, en tout cas un refus de la résignation au malheur de vivre. L'utopie peut donc devenir altercation polémique, altérité pensée et appel à une alternance politique »². L'œuvre de Thomas More présente une société utopique, caractérisée par une organisation équilibrée entre les sphères du travail, du repos et des plaisirs, ainsi que par un fort sentiment de fraternité entre ses membres, qui bénéficient d'une liberté de culte leur permettant de croire en leurs divinités de choix. En harmonie avec la nature, les habitants de cette société idéale créent un environnement paisible et équilibré, fondé sur des valeurs de coopération et d'équité. De ce point de vue, le Los Angeles de 2019 décrit par Ridley Scott est bien loin d'être utopique. Ce n'est pas une société idéale qui est dépeinte, le pouvoir privé a éclipsé le pouvoir politique public ; la nature n'existe plus et la ville cyclopéenne englobe des milliards d'individus qui sont pourtant empreints d'une solitude indescriptible. Les images produites par les deux films mettent en lumière un véritable désordre urbain, caractérisé par un taux de pollution effrayant et un état général de la ville anxigène.

En ce sens, le film de 1982 s'apparente alors à une dystopie. La notion de dystopie, provenant de l'anglais « dystopia », est issue de la combinaison du préfixe grec « dys », signifiant une négation ou une erreur, et du radical « topos », le « lieu ». La dystopie prend une de ses origines avec l'œuvre de Jonathan Swift, *Le Voyage de Gulliver*, au XVIII^e. La dystopie moderne a été popularisée par la suite par le roman iconique de George Orwell, 1984. « Étymologiquement, la dystopie correspond donc à un endroit particulier ayant une connotation négative. Elle est le contraire de l'utopie, représentant une société idéale créée grâce à un projet politique et de profondes réflexions. De la même manière, la contre-utopie est le résultat

¹ TROUSSON Raymond, *Voyages au pays de nulle part*, 1999.

² MORE Thomas, *L'utopie*. Tiré de la *Préface*, Éditions J'ai lu, 2003.



Blade Runner : The Final Cut, Ridley Scott, 2007. © Ridley Scott

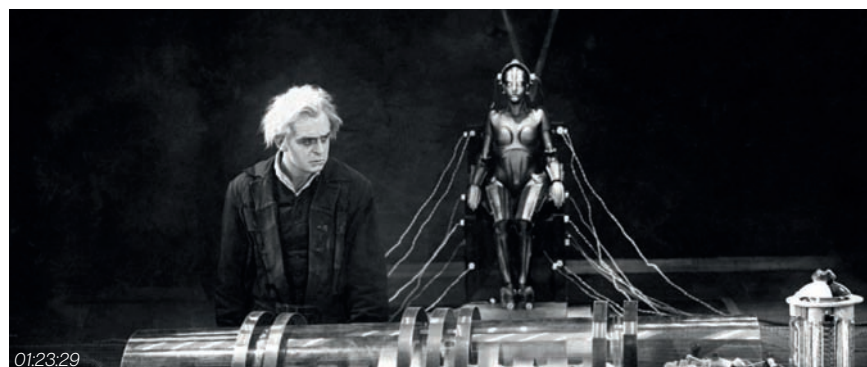


Blade Runner 2049, Denis Villeneuve, 2017. © Alcon Entertainment, Columbia Pictures, Scott Free Productions

d'idéaux aux conséquences graves. Les œuvres dystopiques illustrent généralement les préoccupations de leur époque et anticipent d'ailleurs les dérives d'une société »³.

Blade Runner, en tant que dystopie futuriste trouve ses racines dans un sous-genre de la science-fiction peu connu à l'occident à l'époque : le cyberpunk. Le terme « cyberpunk » résulte de la combinaison de « cybernétique » et « punk ». Ce sous-genre, dont l'atmosphère est plutôt sombre, se déroule habituellement dans un futur proche, mais caractérisé par des avancées technologiques nettement plus avancées. Le cyberpunk revêt aussi un aspect rétrofuturiste, il présente souvent un avenir dystopique dans lequel la technologie a avancé de manière exponentielle, mais où la société n'a pas réussi à évoluer de manière significative pour faire face aux défis qui en découlent. Dans de nombreux récits de cyberpunk, les villes sont des mégapoles chaotiques et surpeuplées, souvent construites sur les ruines des villes anciennes, créant ainsi un mélange de passés et de futurs. La technologie est souvent représentée de manière brute et esthétiquement brutale, avec des éléments de machines analogiques mélangés à des dispositifs numériques avancés. Les formes étatiques ont été éclipsées par le capitalisme technologique, où la politique est orchestrée par les entreprises qui dominent le monde. Les villes sont tentaculaires et l'Homme se mêle à la machine à travers la technologie et

³ La dystopie, un genre littéraire révélateur des problématiques sociétales, définition du mot dystopie de Decitre.



01:23:29



01:24:53

Metropolis, Fritz Lang, 1927. © UFA (Universum-Film AG)



00:10:28

Blade Runner: The Final Cut, Ridley Scott, 2007. © Ridley Scott

la robotique. Humains et androïdes se côtoient dans des rues sombres, brumeuses où les seules lumières sont celles des néons et des affiches publicitaires. « *En inversant plusieurs des mythes les plus chers de cette ville sur la vie ensoleillée, le récit fragmenté et non résolu de Blade Runner a prédit les sujets les plus pressants de l'Amérique contemporaine, de la japonisation du pays à la décadence urbaine, l'ingénierie génétique et la pollution environnementale* »⁴. La ville n'est plus seulement un décor mais un sujet de la narration. La ville devient l'illustration frappante des vices de la société représentée à l'écran. Dans ce sens, le premier film aux allures de cyberpunk est bien le *Metropolis* de Fritz Lang, 1927. Au cours des années 20, la ville futuriste était souvent représentée de manière esthétique, aseptisée, et était en grande partie considérée comme un symbole de progrès. *Metropolis* dépeint à la fois ce progrès, mais présente aussi ses défauts avec une culture axée sur la technologie qui dévalue et réduit l'humanité des travailleurs, tout en permettant aux élites de mener des vies perverses et pécheresses. La technologie nous dépouille de notre humanité en nous éloignant d'une existence naturelle, en nous intégrant en tant que pièces remplaçables dans une machine. La ville est alors la figure d'une ségrégation verticale, à la fois architecture, décor et sujet du film.

Le cyberpunk s'appuie fortement sur la technologie, deux points sont intéressants dans cet aspect : le premier étant que le sujet est quasi inépuisable, les sociétés évoluant au gré des progrès technologiques et scientifiques, le second est que les projections technologiques dans les films témoignent des enjeux et fascinations des époques dans lesquels les longs-métrages ont été réalisés. Pour Ridley Scott lui-même, *Blade Runner* « *décrit une voie que nous empruntons actuellement – la séparation des classes, le fossé grandissant entre riches et pauvres, l'explosion démographique – et ne propose aucune solution* »⁵. La réflexion autour du cyberpunk amène à questionner la réalité, sans pour autant proposer un simple reflet de la société, « *elle constitue pour l'analyste un réceptacle lui permettant de retrouver en creux les préoccupations de l'époque qui l'a fait naître* »⁶. En nous présentant un univers urbain sombre et dystopique où l'homme mène une coexistence chaotique avec la machine, la saga initiée par Ridley Scott embrasse le cyberpunk, l'emmenant dans une sphère inégalée d'un réalisme déroutant. « *Si l'on considère que c'est le roman Neuromancer qui a posé les bases littéraires du cyberpunk, alors Blade Runner en a clairement posé en bonne partie les bases visuelles et sonores* »⁷.

⁴ ALBRECHT Donald, *New York, Olde York: The Rise and Fall of a Celluloid City*. Tiré de NEUMANN Dietrich, *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner*, 1996.

⁵ Propos recueilli de l'entretien de SCOTT Ridley par The Ladd Company, 1982.

⁶ LABROUILLERE Isabelle, *L'espace utopique comme texte dans Blade Runner (Ridley Scott, 1982)*, *Anglophonia/Caliban*, n°3, 1998.

⁷ SPECTRUM, *Blade Runner, l'aube du cyberpunk*, podcast de Radio Télévision Suisse, 2022.

b. Des horizons alternatifs comme réponse aux enjeux contemporains

En 1982, Ridley Scott a imaginé le Los Angeles de 2019. Aujourd'hui en 2023, quatre années après la date fatidique de son anticipation, la prophétie de la voiture volante si chère à la fin du XX^e siècle ne s'est évidemment pas réalisée. Nous ne nous déplaçons pas dans ces voitures volantes, les colonies martiennes n'existent pas et les androïdes ne font pas partie de notre quotidien. La technologie et la science n'ont pas répondu pleinement aux attentes, pourtant des signes annonciateurs existent déjà : l'intelligence artificielle (IA) personnelle commence à devenir un véritable enjeu contemporain, la NASA vise la présence au long terme de l'homme sur la Lune avec Artemis et Elon Musk est en train de réaliser son rêve de la conquête de Mars en enchaînant les tests du Starship. Néanmoins, les trois décennies précédentes, des villes tentaculaires sont sorties de terre, la pollution est devenue un véritable fléau, le réchauffement climatique menace l'intégrité de notre planète et pourtant, le modèle capitaliste ne semble pas s'essouffler, la course à la production et à la productivité semble réellement nous mener vers un monde gouverné par un homologue d'une Tyrell Corporation en devenir. La représentation de la ville chaotique dans *Blade Runner* est le résultat d'une urbanisation exponentielle, d'une pollution atmosphérique croissante et de défis énergétiques auxquels font face les grandes métropoles américaines.

Le film débute par un long travelling nous présentant ce qu'est devenue la ville américaine en 2019 : une mégapole congestionnée et en constante expansion. « Si l'on observe l'évolution de villes telles que New York, ou Los Angeles, de nos jours, nous remarquons un développement continu de l'espace urbain un rejet perpétuel des limites de la ville, grâce aux améliorations des moyens de communication, et la constitution de quartiers où se rassemblent de plus en plus les populations différentes qui forment la mosaïque américaine légendaire »⁸. Pour créer la mégapole de *Blade Runner*, Ridley Scott a choisi d'accélérer et de réaliser de manière réaliste les phénomènes de croissance urbaine, de pollution et de crise énergétique. Dès les premières secondes du film, nous sommes transportés dans une ville hors échelle où la congestion périphérique des voitures est remplacée par un flux constant de véhicules volants. Les transports terrestres devenant ingérables, ceux-ci, forcés d'évoluer, fendent désormais le ciel mégapolitain. C'est en regardant la ville de New York que le cinéaste s'est emparé de la question d'un futur trafic aérien, en effet, entre les années 60 et 80, la première compagnie de transport de passager par hélicoptère : New York Airways, proposait des allers-retours aériens entre le PanAm Building, situé sur Park Avenue, et l'aéroport LaGuardia. LA 2019 voit alors ses toitures investies par des héliports et le transport aérien, étant plus rapide, rend alors possible un développement urbain et un dépassement disproportionné des limites urbaines.

Aussi, à l'heure où l'arrivée de la technologie de pointe – notamment

8 THUAL Cedric, *Blade Runner City, analyse urbaine (essai)*, 1996.



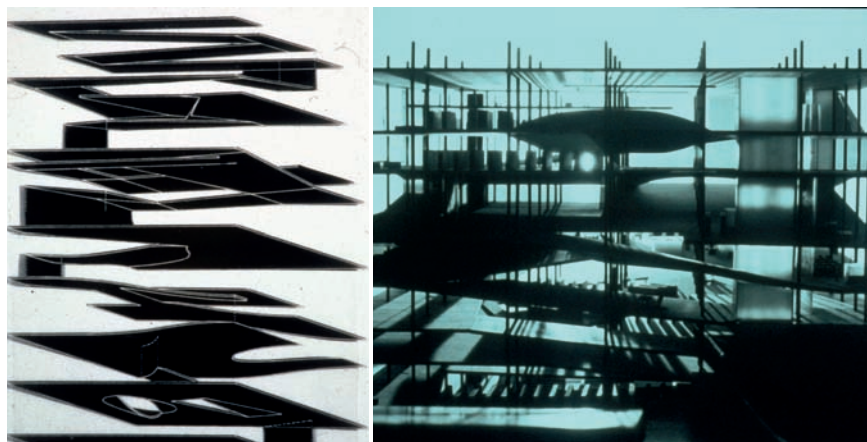
Echangeur entre les autoroutes 110 et 105 à Los Angeles, 2009. © Remi Jouan

les drones et chiens-robots – au sein des forces de l'ordre ne fait pas consensus, le développement aérien de la mégapole profite radicalement à la surveillance de la ville. En 2049, Los Angeles voit sa skyline urbaine surplombée par le quartier général de l'imposante institution *Los Angeles Police Department* (LAPD), d'où décollent et atterrissent une multitude d'objets volants. Désormais la police surveille des cieux, les projecteurs des voitures banalisées ou des drones ratissent le sol à la recherche des criminels. La ville future est donc un lieu où les flux sont omniprésents, ils sont physiques comme les nouvelles mobilités urbaines, mais aussi virtuels avec les nouvelles communications. Le smartphone est remplacé par le « vidéophone » de Deckard, il lui permet de communiquer en vidéo avec Rachael en temps réel. Nous ne sommes en effet, pas si loin de la vidéoconférence et du Facetime démocratisé par Apple les décennies suivant la sortie du film.

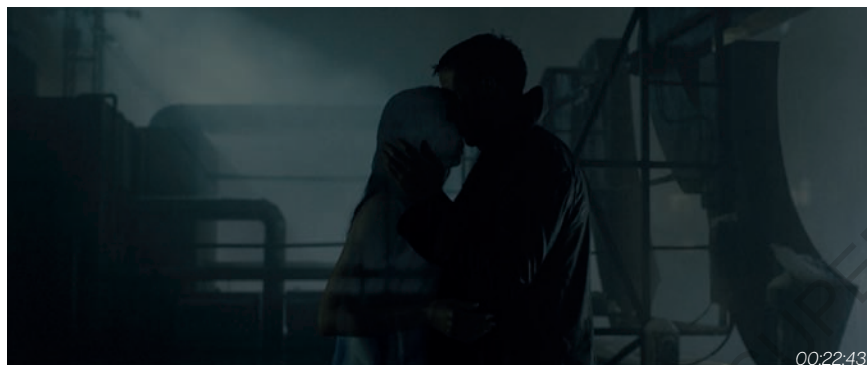
Cependant l'information est omniprésente, qu'elle soit publicitaire, politique ou sécuritaire, celles-ci se matérialisent par des hologrammes dans l'espace urbain, ou de gigantesque panneau publicitaire à même les façades. La matière que représente le futur des communications est à la fois un élément clé de la science-fiction, mais aussi un enjeu apprivoisé par certains architectes postmodernes. Prenons en exemple le projet de Koolhaas des deux bibliothèques à Paris : le projet, avant d'être un bâtiment unique, « c'est un réseau. Son caractère infini épuise psychologiquement avant même toute tentative de l'habiter »⁹. De cette idée première les flux de déplacements dans le projet sont réunis dans une seule voie unique, une seule trajectoire déformée qui traverse de manière l'entièreté du projet. « Le visiteur devient un flâneur baudelairien, inspectant et étant séduit par un monde de livres et d'informations ainsi que le scénario urbain »¹⁰. Une décennie après la sortie de *Blade Runner*, l'architecture postmoderne s'est emparée de l'ubiquité de l'information et de la communication, engendrée par l'arrivée massive de nouvelles technologies de pointe. Ainsi, pour les post-modernistes avides d'une nouvelle époque, « ces structures, ininterrompues et quasi invisibles, offriront reconnaissances et ordre visuel en se baignant dans les productions naturelles de la manipulation de données, les projections libres recrachées par les médias électroniques. Tel était sûrement le rêve

9 OMA, Jussieu – *Two Libraries*, 1992.

10 Ibid.



Jussieu - Two Libraries, OMA, 1992. © OMA



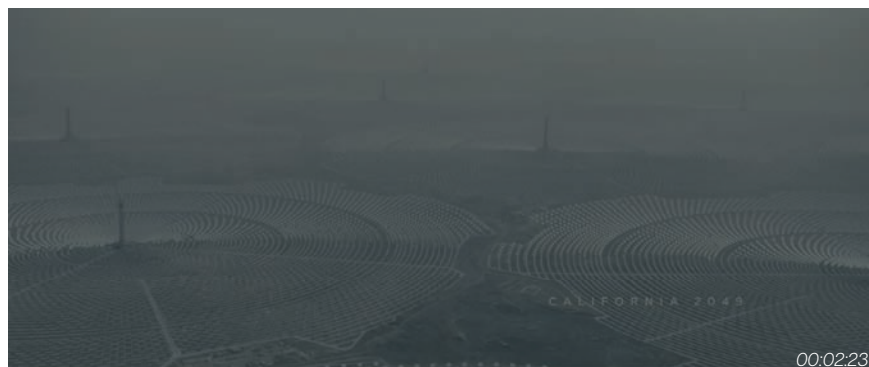
00:22:43
Blade Runner 2049, Denis Villeneuve, 2017. © Alcon Entertainment, Columbia Pictures, Scott Free Productions

à l'origine de projets charnières tels que celui des deux bibliothèques de Jussieu à Paris et du ZKM à Karlsruhe. Cela ne signifie pas que les bâtiments étaient a-spatiaux. En fait, la complexité des structures que Koolhaas et l'OMA ont commencé à produire à partir de 1992 environ (lorsque le Kunsthal de Rotterdam fut achevé) franchit un pas décisif en rendant les abstractions palpables. Comme si les rêves des récits « cyberpunks » de cette même époque, dans lesquels nous naviguerions à travers d'immenses et riches royaumes de données, avaient trouvé ici leur jeu de construction »¹¹. Dans *Blade Runner 2049*, K utilise également un appareil de communication sous forme d'un dispositif auditif appelé « communicateur personnel ». Ce dispositif est utilisé pour communiquer avec son supérieur, le Lieutenant Joshi, ainsi que pour recevoir des informations et des ordres de la part de son employeur, la Wallace Corporation. De plus, il lui permet de matérialiser Joi, son intelligence artificielle personnelle, sous forme d'hologramme pour interagir physiquement avec elle. Leur relation est d'ailleurs particulière car, même si elle n'est qu'une intelligence artificielle, notre protagoniste développera des sentiments pour elle. L'hologramme de Joi est donc un exemple d'utilisation de la technologie pour simuler des interactions humaines et combler le vide émotionnel que peut ressentir un individu dans un monde futuriste où la technologie a remplacé de nombreux aspects de la vie humaine. Le film souligne cependant les dangers de la déshumanisation qui peut résulter de l'utilisation abusive de la technologie, ainsi que l'importance de l'empathie et de la compassion dans nos interactions avec les autres. Cela reflète les préoccupations actuelles concernant l'impact de la technologie sur nos relations interpersonnelles, ainsi que la nécessité de trouver un équilibre entre la technologie et notre humanité.

Par ailleurs, les images du LA de Deckard évoquent un environnement urbain chaotique, marqué par un niveau de pollution exponentiel et un état général de la ville qui laisse présager le pire. La théorie sociale sous-jacente à cette représentation est que les usines ne produisent plus de biens de consommation courants, tandis que les principales sources d'énergie sont captées par de gigantesques conglomérats industriels qui les recyclent pour soutenir l'exploration d'autres planètes. « Résultat : l'acheminement des énergies destinées à la population est court-circuité. "Regardez le New York des mauvais jours, une grève des éboueurs, une grève des transports en commun, une panne d'électricité et c'est le chaos" : Scott a simplement transporté quarante ans dans le futur une situation on ne peut plus actuelle »¹². Pour le réalisateur, le futur de l'architecture et de l'urbanisme suivrait une course logique de grandeur et d'expansion de l'époque. Le postulat initial de Scott reposait sur l'intolérabilité de l'existence au niveau du sol dans un futur proche. Bien que les fondements de la ville ancienne

¹¹ BETSKY Aaron, *Rem Koolhaas : Le feu de Manhattan dans l'iceberg du modernisme*. Tiré de *Qu'est-ce que l'OMA, A propos de Rem Koolhaas et de l'Office for Metropolitan Architecture*, Éditions Le Moniteur, 2004.

¹² THUAL Cedric, *Blade Runner City, analyse urbaine (essai)*, 1996.



Blade Runner 2049, Denis Villeneuve, 2017. © Alcon Entertainment, Columbia Pictures, Scott Free Productions



« La mer de plastique », Andalousie, 2017. © DR

soient préservés, les édifices seraient réaménagés en bases pour les mégastructures qui les envelopperaient.

Si *Blade Runner* premier du nom nous présente exclusivement l'espace futuriste mégalopolitain, *Blade Runner 2049*, nous emmène en périphérie de ce monde urbain, et ce, dès les premières minutes du film. « California 2049 », le paysage est constitué de champs gigantesque et concentrique de panneaux photovoltaïques. Plus loin, d'immenses serres métalliques côtoient des hangars de production agricoles, à l'intérieur on y distingue des lumières des milliers de robots et humains qui y travaillent pour subvenir aux besoins perpétuels de la mégalopole. Il n'y règne ni végétation à l'air libre, ni être vivant foulant les terres désolées de ce paysage industriel. Les unités de production se déploient dans un horizon brumeux, formant un paysage inhumain, dépourvu de vie et entièrement façonné par la technologie. Cette scène offre une impression initiale saisissante, à la fois sublime et effrayante. L'aspect le plus effrayant de cette vision est sans aucun doute la proximité déroutante de ces images avec notre monde agricole actuel, notamment en Andalousie (Espagne), où l'eldorado *sous-vide* de 350 km² qui nourrit l'Europe est baptisé « la mer de plastique ». En effet, ce sont les besoins des populations combinés aux aspirations de la grande distribution qui ont provoqué l'apparition de ces paysages terrifiants. Cette organisation spatiale et géographique relève de la théorie de la spécialisation de l'espace¹³ agricole et rural. Plus loin dans l'histoire, K quitte de nouveau l'espace mégalopolitain de Los Angeles et se rend dans le district de San Diego qui est devenu une décharge colossale à ciel ouvert : « Los Angeles Municipal Waste Processing ». Dans cette scène, des navires aériens déversent des monticules de déchets directement sur le sol de San Diego, une ville en ruines qui abrite pourtant une vie cachée. Cette image offre une vue sans fin d'un paysage apocalyptique, rouillé, poussiéreux et dépourvu d'horizon. Le réalisateur nous offre une vision saisissante de l'impact désastreux de l'activité humaine sur l'environnement. Les champs de panneaux photovoltaïques et les montagnes de détritiques sont des symboles frappants d'une civilisation qui épuise les ressources de la planète à un rythme effréné. Ce paysage désolé et artificiel rappelle la situation écologique actuelle, où le point de non-retour semble se rapprocher chaque jour davantage si des mesures drastiques ne sont pas prises. La mise en scène de ces scènes dans le film souligne l'importance de la prise de conscience de ces problèmes et la nécessité de mettre en place des solutions durables pour protéger notre planète. « Ce désert construit par une urbanisation aseptisée de désolation et de poussière est situé en périphérie de la cité : aucune activité humaine n'y est visible. Cette

13 La spécialisation (des fonctions urbaines) renvoie à la valorisation d'une ou de plusieurs fonctions particulières spécifiques aux villes et aux métropoles. La spécialisation s'appuie souvent sur un avantage comparatif, lié par exemple à la localisation (lieu d'interface ou de passage comme les villes portuaires) ou aux ressources (minières, climatiques, etc.). Définition de Géoconfluences (DGESCO, ENS Lyon).



Blade Runner 2049, Denis Villeneuve, 2017. © Alcon Entertainment, Columbia Pictures, Scott Free Productions
 surface de sol réquisitionnée est démesurée et surexploitée. Il s'agit là d'une démonstration de choix urbains purement pragmatiques et déshumanisés [...] »¹⁴.

Enfin, un des aspects inédits de la saga que présente Villeneuve est bien évidemment la relation qu'entretient la ville-monde avec l'océan. En 2049, la ville est protégée des éléments naturels tels que les catastrophes climatiques, les tempêtes et les tsunamis par une muraille monumentale qui entoure toute la côte. Los Angeles est devenue une véritable cité-forteresse, cherchant à se préserver au maximum des menaces potentielles. Une fonction supplémentaire de cette fortification tutoyant le ciel et la mer est de servir de point de déversement pour les eaux usées, qui sont probablement polluées, directement dans l'océan. Villeneuve nous alarme du changement climatique et de la montée des eaux inévitable avec les aménagements colossaux de la méga-cité, cette représentation relate le destin qui attend les espaces littoraux de notre monde actuel. Toutefois, à l'heure où l'on tente de faire accepter le concept de résilience territorial – notamment au niveau de la submersion marine – en urbanisme, ainsi que le recul du trait de côte dans la législation et l'opinion française, cette représentation d'un LA en 2049 est imprégnée d'une tristesse mélancolique. Comme si nous n'avions pas trouvé de solution aux problématiques environnementales, que l'on se serait alors enfermé dans des bastions hermétiquement clos et décidé de ne plus observer l'horizon de notre civilisation, courant à toute allure dans notre roue de hamster d'un système capitaliste jusqu'à l'épuisement. Comme si l'homme et sa ville machine attendaient patiemment, la dernière catastrophe naturelle qui provoquera la fin du monde, le dernier tsunami qui outrepassera la muraille de son château de sable, l'entraînant alors dans une chute prévisible et inévitable. « Quelqu'un a dit un jour qu'il est plus facile d'imaginer la fin du monde que d'imaginer celle du capitalisme. On peut aujourd'hui corriger cette affirmation et témoigner de la tentative d'imaginer le capitalisme en imaginant la fin du monde. Mais je crois qu'il vaudrait mieux préciser tout cela en termes d'Histoire, d'une Histoire que nous ne pouvons imaginer autrement que finissant et dont le futur semble n'être rien d'autre qu'une répétition monotone de ce qui existe déjà »¹⁵.

¹⁴ G. Pablo, *Blade Runner 2049 – Une atmosphère interconnectée*. Publié sur le blog *Le Bleu du miroir, reflets cinématographiques*, non daté.

¹⁵ JAMESON Frederic, *Future City*, *New Left Review*, n°21, Mai-Juin 2003. Tiré de *Qu'est-ce que l'OMA, A propos de Rem Koolhaas et de l'Office for Metropolitan Architecture*,

2. La représentation (et la monstration) de nos villes futures

a. La ville-machine, reflet d'une condition humaine urbaine et technicisée

Le genre cinématographique de la science-fiction est un sujet qui doit trouver un point d'équilibre entre crédibilité et imagination. La pertinence du scénario est alors aussi importante que la scénographie. La représentation de l'univers architectural et urbain doit rester autant inédite qu'in vraisemblable. Ce point d'équilibre est complexe et doit résulter de choix logiques allier à la volonté esthétique du réalisateur : « *il faut veiller à ne pas tomber dans le ridicule du cliché, que Ridley Scott définit comme "le syndrome de la Fermeture éclair diagonale et des cheveux argentés"* »¹⁶. Néanmoins, prendre en compte la temporalité des images produites est un point non négligeable, d'autant plus dans le genre du cyberpunk qui est dépendant de la technologie de l'époque et d'une certaine fascination pour la suivante. Ainsi, le film de Ridley Scott est imprégné d'une certaine modernité dans la construction de l'univers, c'est un « *fantasme singulièrement occidental, sur les ruines de laquelle les fantômes de l'utopie et de la catastrophe, du renouveau et de la destruction reviennent sans cesse* »¹⁷. L'œuvre de Villeneuve quant à elle, reprend les mêmes codes apocalyptiques modernes tout en y injectant les enjeux contemporains du XXI^e siècle, notamment au niveau du devenir de notre planète incertain causé par l'anthropocène précipitant le réchauffement climatique.

La compréhension des évolutions urbaines serait plus aisée si l'on disposait d'un recul suffisant, comme celui qui offrirait un voyage dans le futur. Cependant, cette démarche est difficilement envisageable, sauf si l'on parvient à trouver un moyen de produire un effet équivalent, permettant ainsi de déceler des tendances majeures. La science-fiction et les perspectives qu'elle offre constituent une source précieuse de ressources cognitives dans ce sens. « *Certaines visions spéculatives paraissent même présenter des correspondances troublantes avec l'époque présente, comme dans le cas du cyberpunk. Cette raison incite à s'intéresser à nouveau à ce courant de la science-fiction qui en a renouvelé l'esthétique et certaines thématiques dans les années 1980, avec un mélange expressif de haute technologie, de déliquescence sociale et de néoféodalisme économique dans des environnements très souvent urbanisés* »¹⁸. Ainsi, dans la décennie suivant la sortie de *Blade Runner*, des chercheurs évoluant dans le domaine des sciences sociales avaient déjà tenté de démontrer le potentiel du mouvement cyberpunk en tant que forme de théorie sociale. On peut prendre en exemple le travail de Mike Davis, *Beyond Blade Runner*¹⁹, où il explore

Éditions Le Moniteur, 2004.

¹⁶ SALGADO Mariasun, *Architecture & Science-Fiction*, Le K : revue étudiante de l'école de la Villette, n°00, 2014.

¹⁷ ENWEZOR Okwui, *La modernité terminale : le discours de Rem Koolhaas sur l'entropie*. Tiré de *Qu'est-ce que l'OMA, A propos de Rem Koolhaas et de l'Office for Metropolitan Architecture*, Éditions Le Moniteur, 2004.

¹⁸ RUMPALA Yannick, *Représenter le possible devenir de la ville technocapitaliste ? Retour sur l'imaginaire urbain du cyberpunk*, *Espaces et sociétés*, 2022.

¹⁹ *Beyond Blade Runner* constitue le chapitre 7 du livre *Ecology of fear* publié en 1998 par Metropolitan Books, Henry Holt and company, à New York. Traduit et publié par la suite en

les perspectives de l'œuvre de Ridley Scott en lien avec les questions urbaines. Cette contribution défend l'idée selon laquelle il convient de prendre au sérieux ce postulat et de considérer la fiction anticipative comme un laboratoire capable de nourrir l'imagination des sciences humaines et sociales, notamment en ce qui concerne les dynamiques urbaines et l'avenir des villes. « Profitant de ce qui peut s'apparenter à des expériences de pensée, la démarche peut alors devenir une autre manière de questionner des catégories et classements si bien installés qu'ils finissent par faire figure d'évidences »²⁰. C'est à travers la médiation fictionnelle que *Blade Runner* révèle un espace d'expérimentation d'un monde urbain soumis à la technologie : la ville-machine.

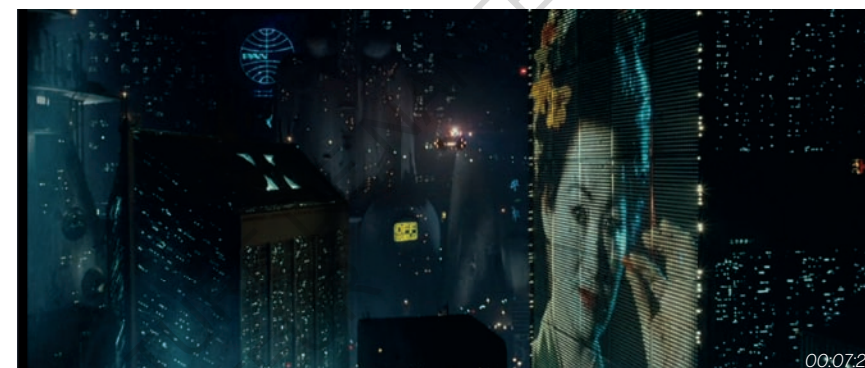
Los Angeles 2019 est une ville-machine, qui est certes équipée d'infrastructures et de bâtiments familiers, mais est dans un autre temps, habillée de science technique et transpirante de technologie numérique. L'architecture est habitée par un nouveau corps étranger : « la technologie est dans l'infrastructure ; elle est infrastructure. Aucune existence individuelle ne peut plus se dérouler sans en être dépendante »²¹. La ville-machine, figure de la modernité prend alors une forme quasi humanoïde dans ce récit de science-fiction, presque capable de réfléchir par elle-même « la ville vie, la ville respire »²². La portée de ces technologies numériques ne se limite pas à une dimension simplement utilitaire : elles ont une incidence sur la façon dont on perçoit et occupe la ville. Ainsi, en 2049, K se déplace dans un environnement saturé par des écrans et lumières artificielles, la signalisation fusionne avec la publicité et les annonces sonores sont incessantes et viennent presque occuper l'espace urbain. Parfois des hologrammes à taille humaine viennent se mouvoir et habiter les multitudes de rues pluvieuses de Los Angeles. En outre, cette figure de la science-fiction pose la marchandisation de l'espace urbain comme un fait indéniable : les sollicitations commerciales sont omniprésentes et la présence des marques est constante. La vie quotidienne est rythmée par l'accumulation de marchandises. LA 2049 est investie par des hologrammes publicitaires qui font parfois la taille des immeubles, chaque partie de façade est utilisée pour projeter ou afficher sur des écrans géants les derniers articles innovants. Tout est ainsi fait pour consommer au maximum, au paroxysme de cela : on y retrouve K, ayant pour seule amie et amante, un hologramme de chez Wallace Corporation. La ville-machine ne connaît aucun moment de calme et de repos, les activités et commerces sont ouverts constamment sans aucune pause. Tout dans la mégalopole bouge et circule. Cette figure de la ville se caractérise par l'omniprésence de flux, qu'il s'agisse

France par Allia, Paris : DAVIS Mike, *Au-delà de Blade Runner, Los Angeles et l'imagination du désastre*, 2006.

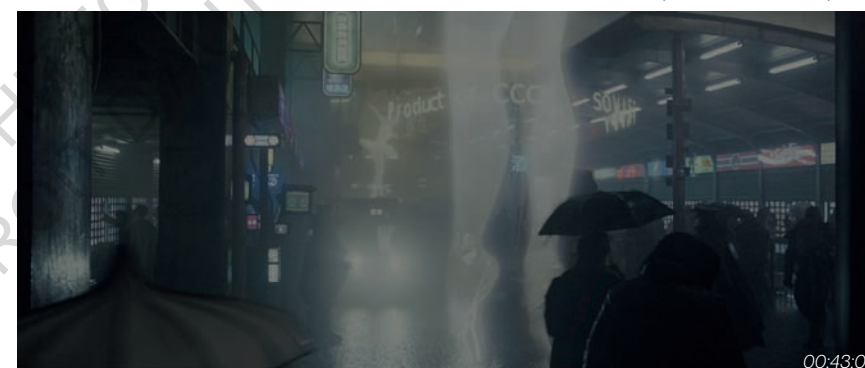
20 RUMPALA Yannick, *Représenter le possible devenir de la ville technocapitaliste ? Retour sur l'imaginaire urbain du cyberpunk*, *Espaces et sociétés*, 2022.

21 *Ibid.*

22 LAFFONT Georges Henry, *Ville et Cinéma : L'urbaphobie dans la science-fiction*, 2007.



Blade Runner : The Final Cut, Ridley Scott, 2007. © Ridley Scott



Blade Runner 2049, Denis Villeneuve, 2017. © Alcon Entertainment, Columbia Pictures, Scott Free Productions

d'individus, d'objets, de données ou d'argent. Ces flux sont indispensables au fonctionnement du système en place, bien que difficile à appréhender. La ville-machine est un véritable carrefour de ces flux, essentiel pour leur circulation et leur utilisation. C'est un monde en perpétuelle mouvance, où l'impermanence et le mouvement sont la norme. Les deux réalisateurs mettent alors en premier plan leur scénographie avant leur récit, pour nous présenter toutes ces « différentes formes de réseaux techniques, souvent guère apparents mais omniprésents, qui trament la vie urbaine »²³.

Cette figure de la ville-machine « ne retient que des sciences techniques leurs apparences. Elle l'utilise pour ses décors, ses produits et ses effets. Son sujet n'est pas d'approfondir l'essence d'une démarche intellectuelle, mais d'illustrer les implications comme les conséquences matérielles et sociales de celles-ci »²⁴. Los Angeles 2019 et 2049 n'est finalement qu'une projection des phénomènes sociaux d'ores et déjà à l'œuvre à notre époque contemporaine. Dans les représentations urbaines de LA, les événements et les situations sont souvent dépeints comme étant contraires à la réalité, avec une emphase mise sur les conséquences plutôt que sur les origines. En effet, ces scénarios futuristes proposés sont souvent le résultat de projections imaginatives des tendances sociétales, économiques,

23 RUMPALA Yannick, *Représenter le possible devenir de la ville technocapitaliste ? Retour sur l'imaginaire urbain du cyberpunk*, *Espaces et sociétés*, 2022.

24 LAFFONT Georges Henry, *Ville et Cinéma : L'urbaphobie dans la science-fiction*, 2007.

environnementales, et technologiques actuelles. La science-fiction se permet ainsi d'explorer des futurs possibles en faisant des suppositions sur l'évolution de ces tendances et leurs interactions, offrant ainsi un terrain fertile pour la réflexion critique sur notre présent et notre avenir. « *Le cinéma n'invente pas, il sait regarder ! Constat terrible mais irréfutable. Cet art fait œuvre de pédagogie, en nous montrant, dans ses visions de la ville du futur, celles du présent* »²⁵.

b. Visions futures d'espaces urbains hostiles menant à la perte de l'individu

Le Los Angeles des *Blade Runner* renvoie clairement à des problèmes liés à la métropole d'aujourd'hui. « *Le spécialiste de sociologie urbaine Roger Burrows²⁶ considérait qu'on pouvait mieux comprendre et analyser les processus urbains (spécialement quant à l'influence des nouvelles technologies et aux phénomènes de polarisation sociale) en lisant les romans du courant cyberpunk plutôt que certains écrits sociologiques. Les villes imaginées sont effectivement plus que de simples décors. Des populations y vivent et y habitent, mais dans quelles conditions ?* »²⁷. La complexité des descriptions dans les représentations urbaines de *Blade Runner* reflète les tensions inhérentes à ces environnements. Ces tensions semblent découler de la montée en puissance des logiques capitalistes, d'une fragmentation sociale accrue qui en résulte, ainsi que de conditions de vie de plus en plus artificielles et éloignées de la nature. Tout cela provoque alors la perte de l'individu, celui-ci se retrouve plongé dans une masse informe plongée dans des espaces urbains devenus hostiles pour l'homme. Le genre humain est ainsi condamné à vivre dans des espaces bâtis – d'un urbanisme d'espace public aseptisé et dangereux à l'architecture de logement fonctionnellement insipide – déshumanisé et déshumanisant.

La ville futuriste de *Blade Runner* semble perdre les individus dans un enchevêtrement de réseaux physiques et virtuels. Ce premier aspect se matérialise tout d'abord dans l'espace public artificiel de LA 2019. Les rues sont malodorantes et polluées, des volutes de fumée s'échappent des trottoirs et des façades. Il y a des machines automatisées et dénuées d'intelligence (artificielle) qui parcourent les rues en maintenant un semblant d'entretien dans les rues délabrées. Les citoyens de la ville-machine n'aperçoivent même pas la fin des immenses buildings qui les entourent. Les rues sont semblables à des couloirs titanesques où la notion de plafond a cessé d'exister. Les masses bâties obstruent le ciel californien aux piétons, paradoxalement, aucune infrastructure n'est réellement faite pour

²⁵ Ibid.

²⁶ BURROWS Roger, *The Governance of Cyberspace : Politics, Technology and Global Restructuring*, 1997.

²⁷ RUMPALA Yannick, *Représenter le possible devenir de la ville technocapitaliste ? Retour sur l'imaginaire urbain du cyberpunk*, Espaces et sociétés, 2022.

protéger les habitants de la pluie. Cette vision de Scott dialogue aisément avec les projections de Koolhaas qui a « *synthétisé les principes de "masse" et de "grande échelle" en un concept : le "bigness" (la grosseur). Les termes "masse" et "grande échelle" indiquent une relation entre un corps humain isolé qui, face à la grosseur, perd son autonomie et son échelle* »²⁸. L'urbanisme semble n'avoir suivi que sa fonction première et pragmatique de fabriquer de la ville, les notions d'habiter, de qualité de vie et de vivre ensemble ont disparus au profit d'une logique purement fonctionnelle, mais réellement déshumanisante. La ville semble uniformisée par des impératifs techniques et économiques anonymes, donnant lieu à un paysage répétitif et similaire peu importe l'endroit où l'on se trouve. La nature en ville n'est plus et n'est d'ailleurs même plus en dehors de celle-ci, comme on le constate avec le regard désolé de K. Ici, tout environnement a été artificialisé et aseptisé. Le rapport à la nature semble être exprimé uniquement par l'éloignement, comme si l'interaction directe avec l'environnement naturel était devenue impossible dans cet espace public hostile. En témoigne de cet éloignement, les cultures hors-sols en périphérie formant « *la mer de plastique californienne 2049* ». Il n'y a plus une once de nature ou de naturel, le genre humain ne sait plus ce qu'est la végétation ou même les matériaux primaires tels que le bois ou la pierre. La nature n'est qu'un lointain souvenir, un fantôme du passé, comme si l'homme avait accepté l'artificialisation et la technologie, comme si l'entrelacement des câbles tentaculaires allait remplacer les racines d'antique forme de vie que l'on appelait autrefois « *arbre* ». Les personnages semblent tellement détachés de la nature qu'ils ne perçoivent plus, ou seulement à peine, l'artificialité de leur environnement. L'homme est ainsi englouti dans la ville et s'assimile à la machine, perdant peu à peu de sa conscience et de sa condition humaine, dans ces espaces publics aseptisés.

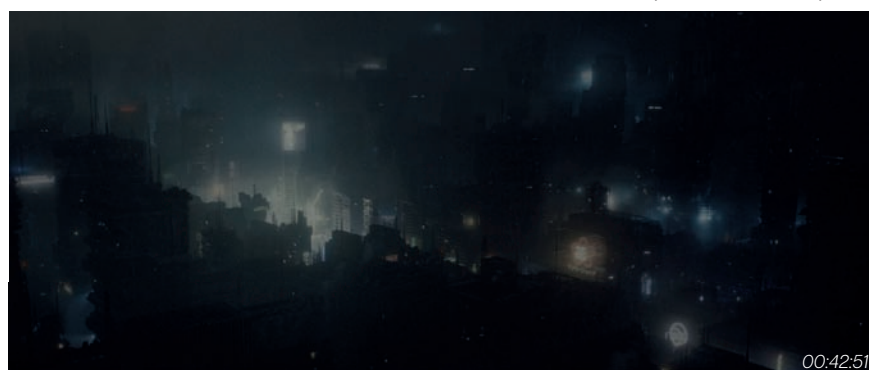
La cité s'est transformée en un lieu de malaise social, symbolisant la précarité et la marginalité de nombreux individus. Le pouvoir privé des conglomerats a effacé les instances publiques et les politiques sociales urbaines. « *Les anciennes infrastructures publiques semblent désormais absentes. Ce n'est plus vers elles qu'il faut chercher un quelconque secours* »²⁹. La ségrégation atteint alors dans ces espaces publics un point de non-retour. Dans le film, la population est représentée comme étant multiraciale, formant ainsi une mosaïque sociale et culturelle. « *Nous savons que, de nos jours, le melting-pot américain est une réalité factice. Il s'agit en fait d'une population hétéroclite qui tend à se réunir en quartiers selon ses origines. Il n'y a pas d'assimilation de différentes populations, mais plutôt une intégration des différentes ethnies au sein de la population*

²⁸ VERSCHAFFEL Bart, *L'éthique de survie de Rem Koolhaas : les premières maisons de l'OMA*. Tiré de *Qu'est-ce que l'OMA, A propos de Rem Koolhaas et de l'Office for Metropolitan Architecture*, Éditions Le Moniteur, 2004.

²⁹ RUMPALA Yannick, *Représenter le possible devenir de la ville technocapitaliste ? Retour sur l'imaginaire urbain du cyberpunk*, Espaces et sociétés, 2022.



Blade Runner : The Final Cut, Ridley Scott, 2007. © Ridley Scott



Blade Runner 2049, Denis Villeneuve, 2017. © Alcon Entertainment, Columbia Pictures, Scott Free Productions

américaine »³⁰. La réalité du communautarisme s'illustre dans le film de par les nombreux groupes d'ethnies différentes qui restent entre-elles et semblent hostiles aux autres. De par les regards et la marche rapide de nos protagonistes, on y ressent le malaise d'une mixité sociale hors service. « Par le jeu des descriptions, les territoires traversés par les personnages métaphorisent les inégalités sociospatiales. Fréquenter certains lieux n'est plus qu'une possibilité très limitée pour certains. Cette ségrégation paraît ainsi être un élément banal du décor, une situation acceptée comme évidente par les protagonistes. Aucune raison d'espérer une quelconque forme de mixité sociale entre riches et pauvres »³¹.

Non content d'un simple clivage dans l'espace urbain, la mégalopole engendre aussi, une fragmentation sociale verticale. « L'immeuble de la Tyrell Corporation qui fabrique animaux et humains artificiels est à ce titre explicite. Sobre, immense, impressionnante, l'architecture pyramidale du building illustre bien l'importance de la compagnie. Vaste, intimidant, austère, il est la manifestation physique de l'influence et de la domination de cette entreprise. Cela nous renseigne sur la position sociale »³². L'élévation des plus riches vers le ciel nous ramène au mythe babylonien, d'une volonté

30 THUAL Cedric, *Blade Runner City, analyse urbaine (essai)*, 1996.

31 RUMPALA Yannick, *Représenter le possible devenir de la ville technocapitaliste ? Retour sur l'imaginaire urbain du cyberpunk*, Espaces et sociétés, 2022.

32 LAFFONT Georges Henry, *Ville et Cinéma : L'urbaphobie dans la science-fiction*, 2007.

de l'homme de s'élever dans les cieux pour y tutoyer ses dieux. Surplombant les classes les plus pauvres, les classes dirigeantes sont inatteignables à la fois visuellement que physiquement. « Aujourd'hui dans les métropoles, les immeubles équipés d'ascenseurs sont souvent le reflet édulcoré de ce que nous présente la science-fiction urbaine. Les plus gros loyers sont à portée des nuages et du panorama, les autres se satisferont du bruit et de la pollution (l'image du penthouse new-yorkais ou l'homme d'affaires, le riche, le puissant ou l'artiste domine et écrase la ville de son regard) »³³. Les films *Blade Runner* ne font pas toujours de manière explicite référence aux forces qui sous-tendent les dynamiques sociales et économiques qu'elles décrivent. Néanmoins, le monde dystopique et désenchanté que l'on observe est le résultat d'un système économique et social qui ne valorise que la croissance et le profit, au détriment de l'environnement, de la diversité culturelle et des droits des individus. « Sur le versant sombre en effet, ces indices de forte fragmentation sociale ressemblent aux contreparties que décrit plus tard Saskia Sassen pour ce qu'elle a appelé la "ville globale"; notamment les tendances à la "dualisation" séparant une espèce de nouvelle gentry et un sous-prolétariat délaissé (Sassen, 2001). Le cyberpunk prenait déjà pour acquise la poursuite d'une telle trajectoire »³⁴.

Le clivage radical ainsi créé entre les classes sociales provoque dans les rues une insécurité exacerbée et omniprésente. Il n'y a guère besoin de s'aventurer loin dans les rues pour tomber sur divers trafics illégaux. Prostitution, drogues illicites, contrebandes, etc. semblent y avoir un avenir florissant. « Ces espaces sont laissés à leurs propres conditions d'organisation et de subsistance. Les parcourir ou devoir y être obligé à être constamment sur ses gardes »³⁵. De ce fait les groupes ethniques apparaissent seulement comme des coalitions opportunistes et intéressées, dépourvues de véritable cohésion sociale ou de liens affectifs profonds. Les rues transpirent une violence extrême à la fois sourde et assourdissante. En témoigne le regard indifférent des passants lorsque Deckard élimine sa première cible dans une rue commerçante. Cette impression d'une violence sournoise est aussi palpable dans la séquence où K rentre chez lui. Il traverse les rues polluées et enneigées d'un pas rapide tandis que des silhouettes hostiles se dessinent en arrière. Aucun moment de répit même lorsqu'il est dans son immeuble de logement, il monte les escaliers traversant les hordes de sans-abri ou d'opportunistes qui lui sont hostiles.

La seule barrière qui semble canaliser les tensions et ainsi empêcher l'anarchie sociale et urbaine, est l'hypersécurisation du logement de K (une porte blindée avec un accès biométrique remplaçant la carte d'identification

33 THONNELIER Josselin, *Urbanisme et science-fiction : la ségrégation sera verticale ou ne sera pas*, Urbanews, 2010.

34 RUMPALA Yannick, *Représenter le possible devenir de la ville technocapitaliste ? Retour sur l'imaginaire urbain du cyberpunk*, Espaces et sociétés, 2022.

35 Ibid.



Blade Runner : The Final Cut, Ridley Scott, 2007. © Ridley Scott



Blade Runner 2049, Denis Villeneuve, 2017. © Alcon Entertainment, Columbia Pictures, Scott Free Productions

de Rick Deckard), mais aussi et bien évidemment : l'omniprésence de la surveillance et des forces de l'ordre. La police californienne, toujours présente sous l'instance LAPD, est présentée comme la figure autoritaire publique suprême, bien que l'on puisse aisément imaginer la corruption de celle-ci vis-à-vis des conglomérats (Tyrell Corporation, Wallace Corporation) lorsque leurs intérêts sont en jeu. Les signes avant-coureurs de cette prise de position des représentants de l'ordre comme figure d'autorité principale sont ainsi décrits par Mike Davis dans son essai : « Une des conséquences de cette demande est l'érosion toujours plus grande de la frontière entre l'architecture et le maintien de l'ordre. Le LAPD est devenu un des acteurs principaux du processus de conception de Downtown. Aujourd'hui, aucun projet de grande ampleur ne peut voir le jour sans sa participation »³⁶. L'administration de la LAPD s'apparente donc à une figure totalitaire ou aucun débordement n'est toléré, ou les peines capitales peuvent être appliquées aisément. Cet aspect se retrouve dans la mission de Deckard, celle-ci est cachée au grand public puisque son opération n'est pas une exécution sommaire mais un « retrait » pour l'autorité. Pourtant, Deckard n'hésite pas à abattre sans hésitation et en pleine rue ses opposants. Les moyens utilisés par la LAPD sont colossaux, des voitures volantes aux drones, les rues sont balayées perpétuellement par des projecteurs et les lumières des gyrophares. Les caméras sont omniprésentes et les individus sont traqués dans n'importe quel espace urbain. En addition à

³⁶ DAVIS Mike, *Au-delà de Blade Runner, Los Angeles et l'imagination du désastre*, Éditions Allia, 2006.



Blade Runner 2049, Denis Villeneuve, 2017. © Alcon Entertainment, Columbia Pictures, Scott Free Productions

cela, la technologie de reconnaissance faciale, oculaire et biométrique permet à n'importe quelle personne d'être reconnue par les autorités. La société urbaine dépeinte est donc totalitariste et la loi est appliquée par une extrême violence tout aussi sourde. « C'est un monde où il n'y aura nulle part où se cacher, et nulle part où cacher quoi que ce soit. Il existe déjà à l'étude des instruments qui pourront voir à travers les murs et fouiller les suspects à distance, en détaillant ce qu'ils ont sous leurs vêtements et à l'intérieur de leur corps. On sera capable d'identifier et rechercher, ou même de "reconnaître" électroniquement, des individus grâce à leur odeur, unique, avant même qu'ils aient eu le temps de commettre un crime. Et grâce aux caméras digitales à bon marché et aux nouveaux algorithmes de recherche, très puissants, les individus seront suivis par ordinateur. L'anonymat est en passe de disparaître, même dans la foule qui l'a longtemps créé »³⁷.

Cet environnement hostile a des répercussions sur l'individu. Les personnages des deux films semblent perdus et désorientés, sans aucun point de repère dans cet environnement hostile. Ils sont souvent isolés et marginalisés, incapables de s'intégrer dans la société. Les espaces publics, qui devraient normalement offrir des possibilités de rencontres et d'interactions sociales, sont devenus des lieux de danger et d'insécurité. Si le logement de Deckard propose quand même un cocon familial et un semblant d'identité il y reste dépendant les traces de la ville-machine à l'intérieur. « Harrison Ford et Rachael habitent un endroit machinisé »³⁸. On y ressent une pression constante, comme si l'immeuble tout entier peser sur l'appartement, les hauteurs sont faibles sous plafond et les pièces de vies étroites. Le logement de K quant à lui est littéralement dénué de vie. Les murs sont blancs et insipides tout comme le mobilier qui est rudimentaire. La lumière est d'un blanc immaculé et éblouissant. Même son ouverture vers l'extérieur ne fait pas rêver, l'ouverture se fait sur un vis-à-vis impressionnant et même la fenêtre est fragmentée de menuiserie, semblable à des barreaux d'une cellule. Seule la cuisine semble être pourvue d'une âme, en témoigne le clin d'œil des parements de l'appartement de Deckard ainsi qu'une lumière plus chaleureuse, mais cependant toujours terne.

³⁷ DAVIS Mike, *Au-delà de Blade Runner, Los Angeles et l'imagination du désastre*, Éditions Allia, 2006.

³⁸ FOL Jac, professeur à l'ENSA Paris-Malaquais, *Dommages réalistes*, lors de la conférence, « Architecture & Cinéma », le 7 octobre 2010. Tiré de LES CONFERENCES DE MALAQUAIS, *Architecture & Cinéma*, 2015.



00:34:52
Blade Runner : The Final Cut, Ridley Scott, 2007. © Ridley Scott



00:18:52
Blade Runner 2049, Denis Villeneuve, 2017. © Alcon Entertainment, Columbia Pictures, Scott Free Productions

Enfin, la perte de l'individu dans l'espace urbain et artificiel se cristallise même dans le discours principal des films : qu'est-ce qui fait de nous des êtres humains ? Quelles sont les caractéristiques innées et indiscutables de notre condition humaine ? Finalement, qu'est-ce qui fait de nous des humains et pas des machines ? En effet, la ville-machine de Los Angeles ne s'est pas seulement satisfaite de transformer les paysages architecturaux et urbains, mais s'est aussi permis d'hybrider la race humaine. Certains hommes sont augmentés avec des implants technologiques et nos personnages principaux doutent eux-mêmes de leur identité humaine. « *Tout au long de ce film, on explore plusieurs thématiques qui questionnent notre humanité. La première d'entre-elles est liée au sentiment. Ce thème est très présent dans l'œuvre, puisque le test de Voigt-Kampf servant à repérer les répliquants rebelles est basé sur la réaction des individus et principalement sur l'empathie qu'ils peuvent éprouver, notamment à l'égard des animaux*³⁹ »⁴⁰. Cela renforce d'autant plus l'effacement de l'individu naturel au profit de l'artificiel. Aussi, le personnage phare du film de Ridley Scott n'est même pas le personnage de Rick Deckard, mais l'antagoniste androïde Roy Batty. « *Ce qui est marrant dans cette histoire, c'est qu'autant le personnage de Rick Deckard est peu attachant, autant celui de Roy Batty est le plus intéressant de Blade Runner. Avec ses quatre ans seulement d'autonomie, Roy Batty en veut plus, il est destiné à mourir avant d'avoir*

39 Les Répliquants n'éprouvent pas de sentiments pour les animaux.

40 MOUTHON Thierry, *Blade Runner : l'esthétisme et la question de l'identité. Étude de cas de Blade Runner et Blade Runner 2049*, 2017-2018.

pu vivre pleinement ses émotions. C'est un meurtrier, d'accord, mais pas que. Un androïde capable d'attachement et d'altruisme. C'est la véritable star du film et c'est d'ailleurs en grande partie grâce à lui que Blade Runner est aussi culte »⁴¹. Finalement, le propos principal et sociologique du film transcende la lutte des classes et ethnique. La technologie et l'intelligence artificielle ont permis l'apparition des androïdes, remettant en cause une des principales caractéristiques qui fait de nous des individus de la race humaine et avant tout des êtres vivants : nos émotions. « *Plutôt que d'enfiler les chaussons de verre de Ridley Scott, Denis Villeneuve convoque ou réinvente de nouveaux enjeux : la quête, intime, de soi, la peur du grand remplacement et l'humanisation d'une société où la lutte des classes s'est mutée en lutte des races, construisant d'immenses murs en son sein et à sa marge* »⁴².

3. L'influence d'un genre sur l'architecture contemporaine

Blade Runner en tant que projection d'un futur fictif permet d'observer et de vivre les conséquences potentielles des tendances systémiques. Le genre du cyberpunk met en évidence que les milieux urbains ne sont pas immuables et que les sociétés qui les habitent sont constamment en mouvement. « *Il montre comment ces espaces peuvent devenir des réfractions des hiérarchies et ségrégations sociales dans un contexte et sous l'effet de nouveaux développements technologiques qui tendent au surplus à éloigner encore plus la nature par une artificialisation accrue. Il y a une écologie urbaine dans le cyberpunk, mais elle est largement technicisée et artificialisée* »⁴³. En illustrant de tels environnements, ces fictions permettent de visualiser les formes de déshumanisation que ces espaces peuvent engendrer. Mais alors, quelles sont les origines de telles visions urbaines ? Quelles sont les images produites retenues ? Enfin, quelle est l'influence des visions de Scott et Villeneuve sur les images de l'architecture contemporaine ?

a. La genèse d'un univers singulier

Blade Runner premier du nom est avant tout un produit d'un choc culturel, en particulier, l'impact de Manhattan sur un européen impressionnable. Pour Scott, qui avait grandi dans Angleterre imprégnée de la culture populaire américaine, l'impact de ce quartier de New York était

41 SPECTRUM, *Blade Runner, l'aube du cyberpunk*, podcast de Radio Télévision Suisse, 2022.

42 G. Pablo, *Blade Runner 2049 – Une atmosphère interconnectée*. Publié sur le blog *Le Bleu du miroir, reflets cinématographiques*, non daté.

43 RUMPALA Yannick, *Représenter le possible devenir de la ville technocapitaliste ? Retour sur l'imaginaire urbain du cyberpunk*, Espaces et sociétés, 2022.

important. « Après avoir étudié pour devenir scénographe et réalisé des films expérimentaux à Londres, il a remporté une bourse qui lui a permis de travailler en tant que graphiste à New York – où, comme il l'a observé, il a eu l'impression d'une ville en surcharge, sur le point de sombrer dans le chaos. Il est retourné à Londres, où il a rejoint la BBC en tant que décorateur, puis a créé sa propre entreprise »⁴⁴. Après le succès retentissant d'*Alien* en 1979, Michael Deeley signe Ridley Scott pour être le réalisateur de *Blade Runner*. La source principale du film est bien évidemment l'histoire de détective futuriste : *Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?*, roman de science-fiction de l'écrivain américain Philip K. Dick, publié en 1968. Le scénario du film reprend le personnage principal de Rick Deckard dans sa traque des androïdes rebelles Nexus-6, excepté la présence des fameux moutons.

Contrairement à Dick, Scott voulait que la représentation de Los Angeles en 2019 soit « riche, colorée, bruyante, grinçante, pleine de textures et grouillante de vie... J'essaie de la rendre aussi réelle que possible. Il s'agit d'un futur tangible, pas exotique au point d'être incroyable... comme aujourd'hui, mais plus encore »⁴⁵. Si New York a fasciné le réalisateur de par la grandeur vertigineuse de ses buildings, c'est bien la mégapole de Hong Kong qui a inspiré l'univers urbain que Deckard traverse sur grand écran. Hong Kong ou « la ville aux néons » a développé du fait de son histoire politique particulière un contexte économique et culturel dialoguant entre l'Asie et l'Occident : « des quartiers à la densité de population la plus forte du monde, jusqu'à 200 000 habitants aux mètres-carrés et le système économique le plus libéral au monde et très fortement inégalitaire. Mais du fait de sa double identité, c'est surtout une région du monde dans laquelle se côtoient mœurs occidentales et culture chinoise, ultra modernité et tradition séculaire »⁴⁶. Pour rendre sa projection futuriste tangible, Scott a ajouté et additionné une multitude de détails aux décors urbains et architecturaux. Il a rempli les pièces d'accessoires entre passé et futur pour nous permettre de mieux nous projeter, nous faire sentir et presque toucher un univers futuriste singulier, pourtant si proche. « Dans la plupart des films, la conception de la production est réductrice. L'accessoire est supprimé pour simplifier les compositions et mettre l'accent sur l'action. Ici, il a été ajouté. William Gibson, auteur culte d'histoires cyberpunk, a déclaré : "Scott a compris l'importance de la densité de l'information pour la surcharge perceptuelle. Lorsque *Blade Runner* fonctionne le mieux, il induit une sorte de maladie de l'information lyrique, ce cocktail typiquement moderne



Hong Kong, 2021. © Stfeyes

d'extase et de peur»⁴⁷ »⁴⁸. Parmi la multitude d'inspirations du réalisateur nous pouvons citer les le dessinateur belge Jean « Moebius » Giraud, connu pour ses illustrations dans le magazine français *Metal Hurlant*. C'est cependant l'album de bande dessinée *The Long Tomorrow* qui inspirera largement l'atmosphère de *Blade Runner*. Ridley Scott décrira les planches de l'artiste comme « massives, décoratives et brutales ». Dans l'optique d'une vision unifiée et non une addition de symboles et citations visuelles futuristes, le réalisateur sollicite Sydney Jay « Syd » Mead comme futuriste visuel pour conceptualiser l'ambiance globale futuriste et cohérente de *Blade Runner*. Son premier travail a été la conceptualisation des voitures volantes, les « spinners ». Dès le départ, Mead présentait ses concepts de véhicules à Ridley dans leurs environnements urbains et architecturaux : « J'ai commencé à entourer mes croquis de véhicules de scènes de rue et d'architecture - Ridley les adorait »⁴⁹. Pour l'artiste l'environnement urbain devait être « vieux, sordide et étrange ». Le Los Angeles de 2019 de Mead à « un aspect étrange, compact et encombré qui exagère le danger et le désespoir de la vie de ces gens. Pour moi, les films ont toujours été une réalité alternative. Il suffit de l'adapter à ce que les gens pensent être réel »⁵⁰. De ce fait, tout dans les décors des scènes du film a été imaginé et dessiné : des articles dans les journaux sur les étals des vendeurs aux instructions sur les parcmètres électriques. Même si tout cela n'est que peut visible à l'écran, tout ce travail permet au spectateur de se projeter dans un univers cohérent et tangible. Cela participe grandement à la diégèse du film, et l'on ne peut qu'imaginer et fasciner ce qui se passe en hors-champ.

44 WEBB Michael, «Like Today, Only More so»: *The Credible Dystopia of Blade Runner*. Tiré de NEUMANN Dietrich, *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner*, 1996.

45 *Washington Post*, 27 juillet 1981.

46 ARCHITEKTON –histoires d'architectures, *La civilisation maya et Blade Runner ont un lien caché*, vidéo diffusée sur YouTube, 1^{er} septembre 2022.

47 *Details*, novembre 1992.

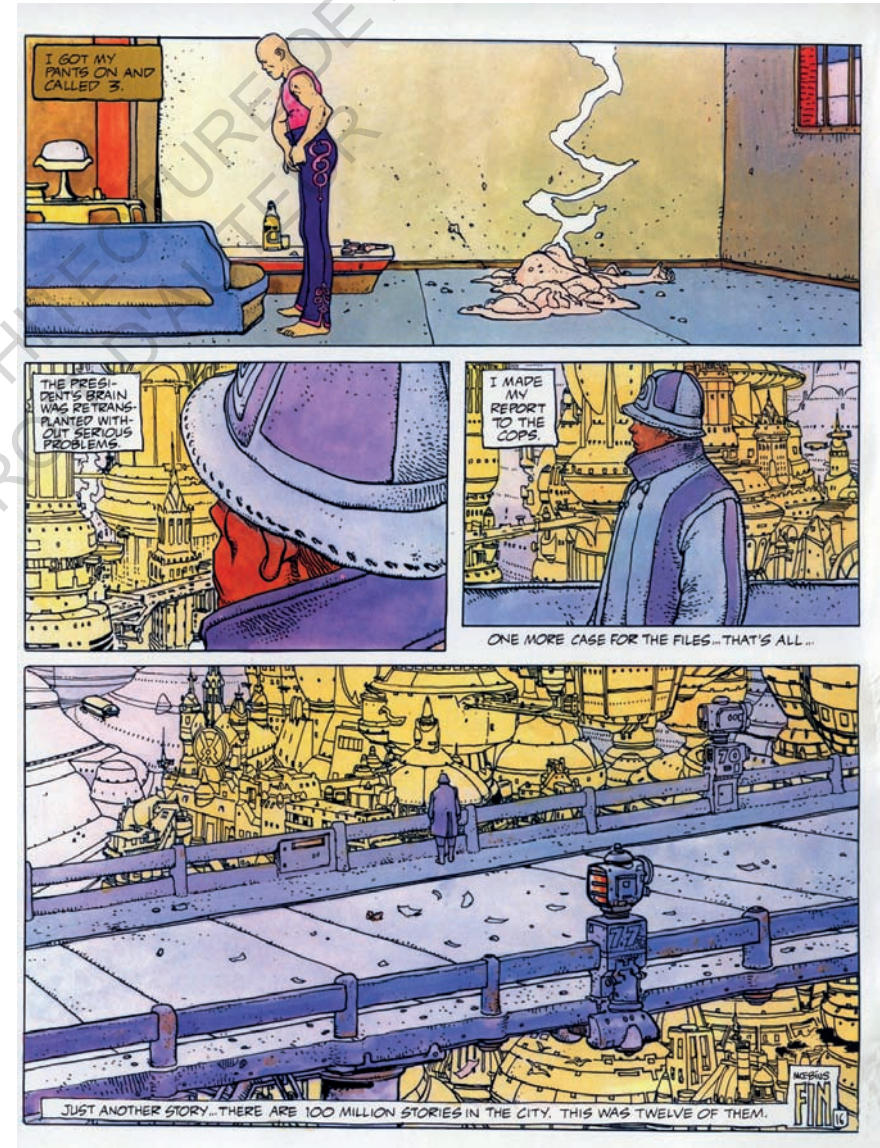
48 WEBB Michael, «Like Today, Only More so»: *The Credible Dystopia of Blade Runner*. Tiré de NEUMANN Dietrich, *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner*, 1996.

49 *Details*, novembre 1992.

50 *Los Angeles Times*, 19 juillet 1981.



The Long Tomorrow, Moebius, Métal Hurlant n°7-8, 1979. © Moebius



The Long Tomorrow, Moebius, Métal Hurlant n°7-8, 1979. © Moebius



Concepts Arts for Blade Runner, Syd Mead, 1982. © The Blade Runner Partnership



Concepts Arts for Blade Runner, Syd Mead, 1982. © The Blade Runner Partnership

Même si la majeure partie du travail de réalisation de l'univers de Scott à l'écran a été produite dans les bureaux de la Entertainment Effects Group, des lieux de tournages réels ont été indispensables pour retranscrire la vision du réalisateur. Les scènes ont été tournées dans Los Angeles et sa banlieue : par exemple dans l'iconique Bradbury Building qui est le refuge de J.F. Sebastian et où se déroule le dénouement de l'intrigue ; mais aussi la Ennis Brown House du célèbre architecte Frank Lloyd Wright située sur les collines d'Hollywood, devenant l'appartement en désordre de notre protagoniste. Le tunnel de la 2^e rue, dans le centre de Los Angeles, est également très utilisé. Le film présente alors à l'écran un mixte d'environnements à la fois futuristes et réels qui permet une certaine crédibilité à l'univers de Scott. Cet ancrage dans notre réalité à travers l'architecture permet de ne pas être totalement dépaycé et de pouvoir se projeter dans un Los Angeles futuriste reposant sur les vestiges du passé : « *la multitude des lieux réels du tournage pour simuler une ville future n'a pas altéré l'harmonie conceptuelle de celle-ci. La continuité est présente. Du Pan American building ou Bradbury Building, de The Ennis Brown House aux intérieurs de l'Art Deco Wiltern Theater, les formes architecturales paradoxalement diverses, offrent cette unité primordiale au film* »⁵¹.

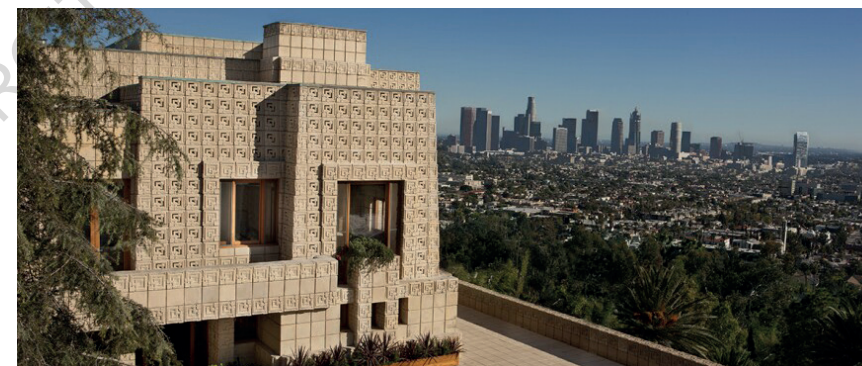
Une des dernières caractéristiques principales et iconiques de la vision de Ridley Scott est bien évidemment le bâtiment du siège social de la Tyrell Corporation. Reprenant les codes architecturaux de la pyramide maya. Cette figure monolithique démesurée surplombe la ville tentaculaire tel un rocher posé sur une plage de sable. Tel un phare dans la nuit, la pyramide illumine le ciel sombre et pluvieux de Los Angeles. Fondé sur une ville en déclin tout en tutoyant les cieux, l'édifice cristallise la volonté prométhéenne de son créateur, Eldon Tyrell. Ce bâtiment semble être une entité autonome ou l'architecture abrite une population toute entière, comme si tous les employés de la mégacorporation y travaillaient et y vivaient. Le tournage des scènes d'exposition de ce bâtiment a été compliqué pour l'équipe des effets spéciaux, cependant le résultat à l'écran est saisissant. L'édifice représente toute l'imagination et le travail de l'échelle du réalisateur. Nous nous sentons accablés par l'immensité verticale d'une architecture gigantesque qui fascine autant qu'elle terrifie. « *La taille en elle-même, pense-t-il [Rem Koolhaas], crée des complexités babyloniennes qu'aucun architecte ne peut espérer contrôler, et c'est là toute la beauté de la chose ; les gratte-ciels et autres bâtiments démesurés renferment tant d'activités humaines qu'ils en deviennent des villes autonomes* »⁵². Cette inspiration et aspiration au gigantisme sera reprise par Denis Villeneuve lorsqu'il édifiera le siège social de la Wallace Corporation sur les ruines de la défunte Tyrell Corporation.

51 LAFFONT Georges Henry, *Ville et Cinéma : L'urbaphobie dans la science-fiction*, 2007.

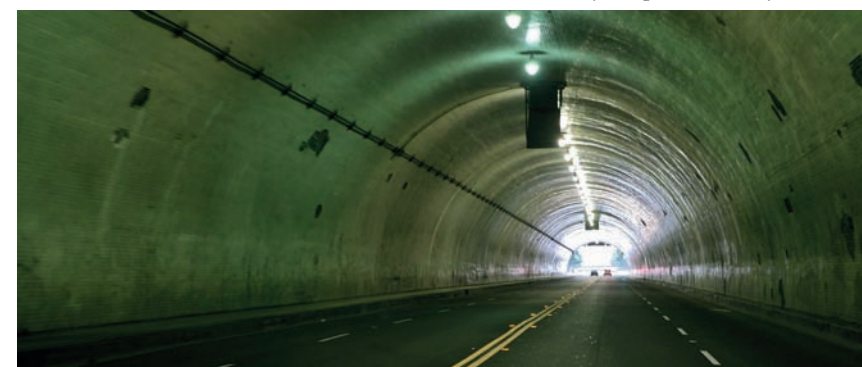
52 BURUMA Ian, *Tout peut arriver*. Tiré de *Qu'est-ce que l'OMA, A propos de Rem Koolhaas et de l'Office for Metropolitan Architecture*, Éditions Le Moniteur, 2004.



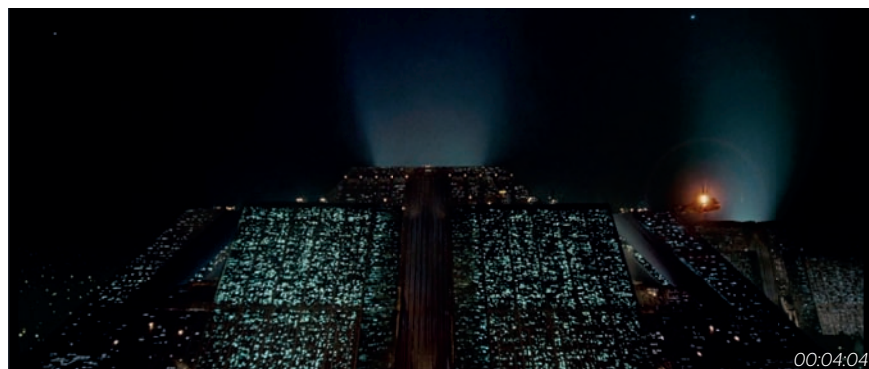
Bradbury Building, Sumner Hunt, George Wyman, 1893. © Tom Bricker 2017



Ennis Brown House, Frank Lloyd Wright, 1923. © Mary Nichols 2018



Second Street Tunnel, Los Angeles. © Steven Miller 2013



00:04:04



00:16:18

Blade Runner : The Final Cut, Ridley Scott, 2007. © Ridley Scott

Ainsi, à travers *Blade Runner*, Ridley Scott nous présente une ville futuriste cyclopéenne et titanesque. En ne faisant ni abstraction, ni table rase du passé, le réalisateur nous projette une vision tangible et cohérente de l'urbanisme et de l'architecture à venir, tout en nous démontrant que le Los Angeles en 2019 : « n'est qu'un pan de l'évolution sociale et que la vie y est possible, sous une autre forme [...]. Une représentation où l'image jusqu'ici négative cède le pas, à celle de la découverte, de l'étude, de la compréhension. Le regard est habité d'anthropologie »⁵³.

b. L'empreinte cinématographique du cyberpunk sur l'architecture

En 1925, Le Corbusier soumet un projet urbain ambitieux d'une nouvelle organisation de la ville de Paris : le plan Voisin. Ce plan prévoyait la destruction du centre historique de Paris et son remplacement par une série de gratte-ciel en béton, disposés sur un vaste réseau de routes et d'espaces verts. L'objectif était de créer une ville fonctionnelle et hygiénique, en rupture totale avec l'urbanisme traditionnel de l'époque. « Ces visions futuristes de la ville tissent des liens étroits avec la science-fiction car celles-ci permettent de représenter nos peurs, nos rêves et nos désirs »⁵⁴. Le plan Voisin a suscité de vives critiques et n'a jamais été mis en œuvre, mais il a néanmoins exercé une influence considérable sur l'urbanisme moderne. L'un de ses principaux défenseurs était le cinéaste français Jean-Pierre Jeunet, qui a cité le plan Voisin comme l'une des principales sources d'inspiration pour son film de science-fiction *La Cité des enfants perdus* sorti en salle en France en 1995. *Blade Runner*, quant à lui, a été réalisé près de 60 ans après le plan Voisin, mais il partage avec ce dernier une certaine vision de l'urbanisme moderne. Dans le film, la ville de Los Angeles en 2019 est présentée comme une mégalopole tentaculaire, où les gratte-ciel en béton des rues bondées de passants et de voitures volantes. Comme le plan Voisin, *Blade Runner* propose une vision radicale de l'urbanisme, où la fonctionnalité et la modernité priment sur la tradition et l'histoire. Mais là où Le Corbusier imaginait une ville aseptisée et uniforme, Ridley Scott dépeint une ville chaotique et multiculturelle, où les différentes cultures se mêlent et s'entrechoquent. Ainsi, si Le Corbusier voyait dans l'urbanisme moderne une réponse aux défis du XX^e siècle, Ridley Scott montre que cette vision a ses limites et peut conduire à la déshumanisation de la ville. Le cinéaste américain a également influencé l'architecture contemporaine en montrant comment l'architecture dialogue avec la technologie pour créer des structures futuristes, tout en mettant en garde contre les risques d'une urbanisation incontrôlée et déconnectée des besoins réels des habitants. La vision de l'architecte et des cinéastes

⁵³ LAFFONT Georges Henry, *Ville et Cinéma : L'urbaphobie dans la science-fiction*, 2007.

⁵⁴ HEUZE Clémence, *Science-fiction, architecture et urbanisme à la croisée des mondes*, Mémoire de fin d'études – École Camondo, 2020.



Maquette du plan Voisin pour Paris exposée au Pavillon du Nouvel Esprit, Le Corbusier, 1925

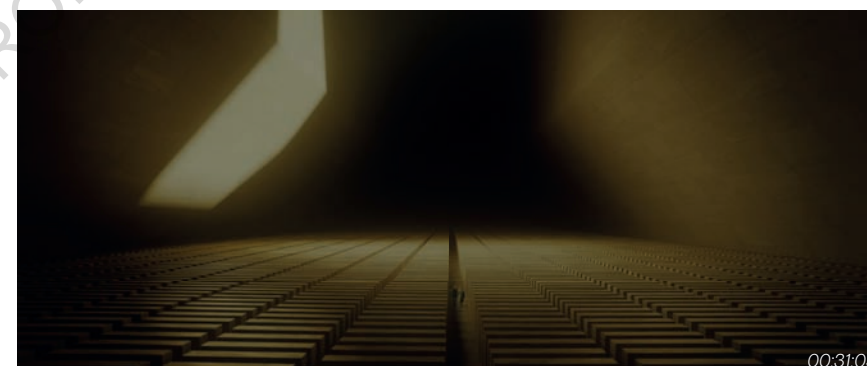
se rejoignent sur l'aspect monolithique de leurs architectures au style brutaliste. Ce mouvement architectural s'est développé dans les années 50 et 60. Il est caractérisé par l'utilisation de matériaux bruts, tels que le béton, sans finitions superficielles ou ornements. Les bâtiments sont souvent massifs et angulaires, avec des formes géométriques simples. Lorsque Philip K. Dick écrit son livre en 1961, le brutalisme « *était considéré comme futuriste, en avance sur son temps et en fait, il était considéré comme une sorte de pensée radicale, en particulier par rapport à la qualité lisse, propre et stérile du modernisme qui l'a précédé. Il était même considéré comme une forme d'architecture socialiste : ses structures nues amenées l'idée qu'elles fournissaient une sorte de toile vierge qui pouvait être remplie par les expériences des gens au fil du temps* »⁵⁵. Le lien entre le brutalisme et *Blade Runner* peut être vu à travers l'utilisation du béton brut dans les décors du film. Les bâtiments de la ville de Los Angeles dans le film sont massifs et imposants, avec des angles durs et des surfaces rugueuses. De plus, les éclairages et les reflets métalliques sur les bâtiments renforcent l'impression d'austérité et de froideur inhérente au brutalisme. C'est en effet avec *Blade Runner 2049* que Denis Villeneuve revendique pleinement l'architecture brutaliste comme source d'inspiration principale pour ses décors. Notamment, l'immense digue en béton armé de la mégapole qui protège de la montée des eaux ; le bâtiment de la Stelline Laboratories, où Ana Stelline travaille comme concepteur de souvenirs ; et évidemment le bâtiment tout entier de la Wallace Corporation. L'impressionnante salle des archives s'inspire du projet non construit du musée de Neandertal à Piloña, Espagne, par le studio Barozzi Veiga.

Le mouvement brutaliste a souvent été associé à une vision dystopique de l'avenir, similaire à celle présentée dans les films. Les bâtiments en béton brut sont souvent perçus comme des symboles de la domination de l'architecture et de la technologie sur l'humanité, reflétant l'angoisse que ressentent de nombreux citoyens face à l'avancée technologique et à l'urbanisation rapide. De ce fait, la tendance brutaliste s'est essoufflée au fil du temps. « *Comme beaucoup d'architectes de sa génération, Mead, par exemple, a développé des idées de mégastructures gigantesques depuis les années 1960. Inspirées par une foi inébranlable dans le progrès technologique*

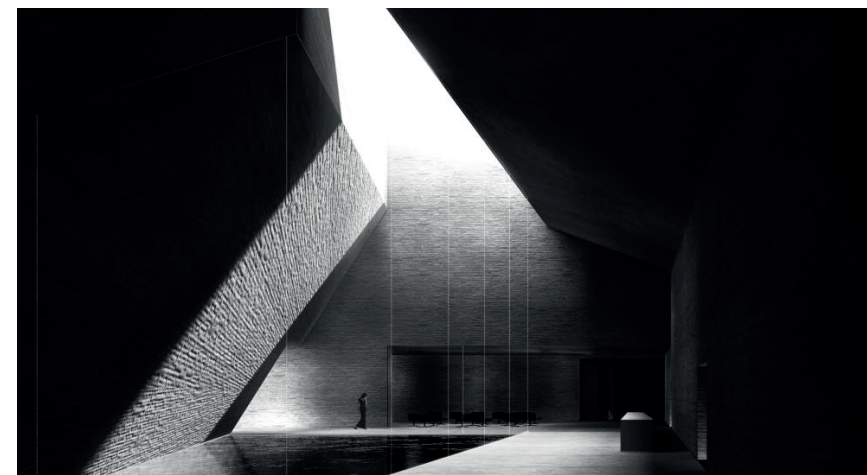
⁵⁵ DAMILEE, *CyberPunk Cities: Fiction or Reality?*, vidéo diffusée sur YouTube, 20 avril 2023.



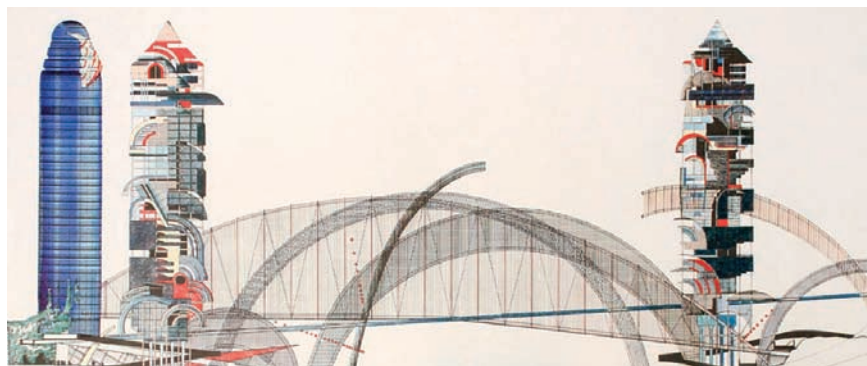
Blade Runner 2049, Denis Villeneuve, 2017. © Alcon Entertainment, Columbia Pictures, Scott Free Productions



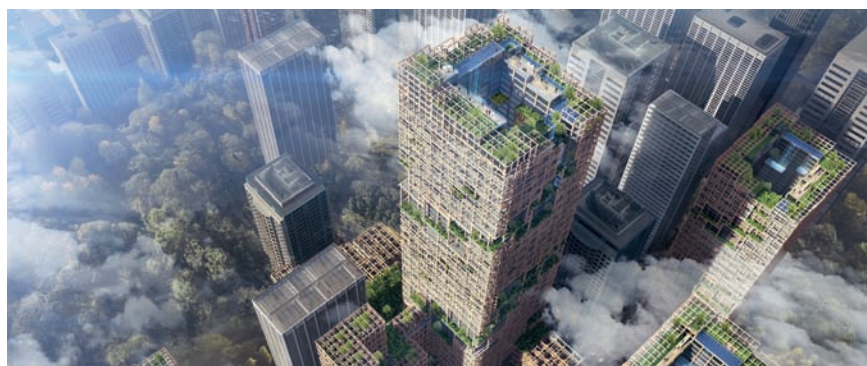
Blade Runner 2049, Denis Villeneuve, 2017. © Alcon Entertainment, Columbia Pictures, Scott Free Productions



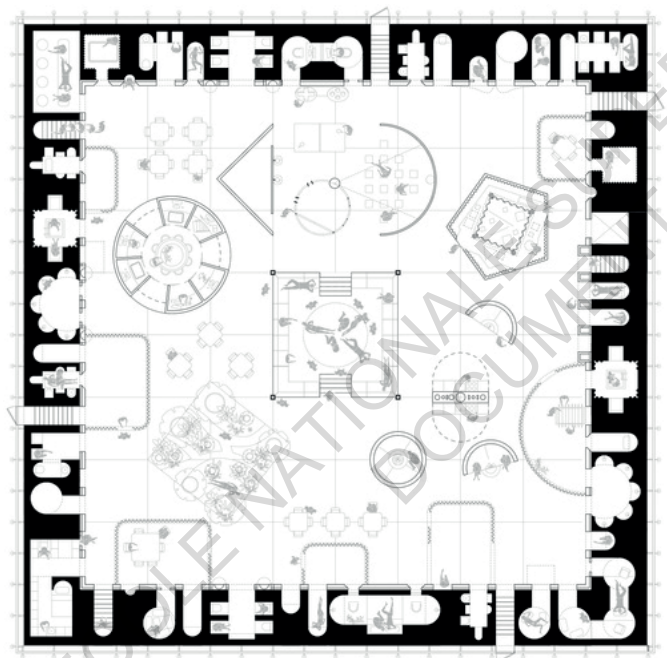
Musée de Neandertal, Barozzi Veiga, 2010. © Barozzi Veiga



Aquarelle sur papier exposée à la Brisbane Expo, Peter Cook, 1983. © Gallery Espace



Tour W350, Nikken Sekkei, Sumitomo Forestry, estimation pour 2041. © Sumitomo Forestry



Vers un nouvel habitat domestique, projet de recherche, False Mirror Office, 2020. © False Mirror Office

et les ressources illimitées, les visions de villes monolithiques pouvant accueillir des centaines de milliers de personnes étaient considérées comme contenant les idées essentielles de l'urbanisme du futur. Dix ans plus tard, des arguments en faveur d'une approche souple et flexible de l'architecture, permettant de s'adapter à l'évolution des besoins, ont fait surface, comme par exemple dans les visionnaires *Trickling Towers* (1978-79) de Peter Cook, dans lesquelles des mégastructures initialement lisses changent d'apparence au fil du temps »⁵⁶. Le projet de la tour W350 à Tokyo est un autre exemple d'innovation qui tend à se défaire de l'image d'un futur brutaliste. Imaginée par l'entreprise nipponne Sumitomo Forestry, cette tour culminant à 350 mètres de haut, serait en 2041 la tour en bois la plus haute du monde. Rompre avec l'image de la masse inhabitée de l'architecture moderne est un des enjeux de l'architecture contemporaine. C'est le studio d'architecture False Mirror Office qui tente dans ses recherches, une rupture avec l'habitat emprise dans une masse générique sans considération pour l'individu. Leur projet de recherche *Vers un nouvel habitat domestique*, illustre la vision et les nouveaux besoins des habitants dans un cadre de vie bâti contemporain et post-covid. « Ce n'est pas un projet de logement individuel mais un projet d'habitat pour ceux qui veulent vivre ensemble »⁵⁷. « Le nouvel habitat est composé de différentes parties qui contribuent à la définition d'un dispositif qui va au-delà des "Actes Fondamentaux" de la vie, pour répondre aux "besoins profonds" des personnes »⁵⁸.

Même si l'architecture contemporaine tant à produire de nouvelles images. Nous peinons aujourd'hui à nous défaire d'un système basé sur la croissance, que l'on sait pourtant, voué à l'impasse. Comme si notre société mondialisée refusée de freiner sa course au développement, les mains liées par des conglomérats tentaculaires. Le spectre des visions de Scott revient sans cesse nous hanter, empreint d'aspirations babyloniennes et de monolithes architecturaux, pourtant construits sur les ruines d'un passé déchu. Même si le « siège de CCTV se veut une alternative à la typologie épuisée du gratte-ciel »⁵⁹. Comment ne pas y voir l'inspiration cyberpunk de ce building singulier de Pékin ? Surtout lorsque l'on sait les multitudes de critiques et de fascinations que Koolhaas projette sur les mégapoles. Véritable prouesse technique, le bâtiment fait œuvre dans la ville, illuminant le ciel de ses projecteurs. La *LEGO House* de BIG à Billund au Danemark nous rappelle la figure de la pyramide à degrés des temples mayas, inspiration principale du bâtiment de la Tyrell Corporation. Même si l'intention du projet et avant tout artistique, et est en accord avec la marque bien connue de brique en plastique, cela n'empêche que le projet semble

56 NEUMANN Dietrich, *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner*, 1996.

57 Propos recueillis lors de la conférence de False Mirror Office, *Le jeu irrévéréncieux d'objets étranges assemblés sur scène*, ENSA Saint-Étienne, 2 mai 2023.

58 FALSE MIRROR OFFICE, *Towards a new domestic habitat research project*, 2020.

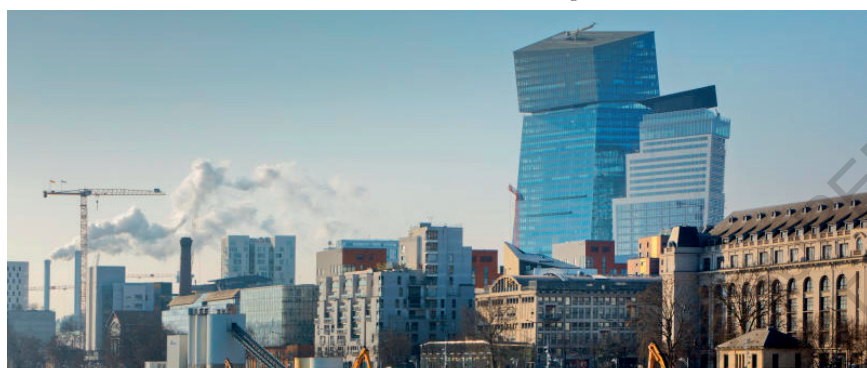
59 OMA, *CCTV - Headquarters*, 2012



Siège social de la CCTV, OMA, 2012. © OMA



Lego HOUSE, BIG, 2017. © Iwan Baan 2017



Tours Duo, Ateliers Jean Nouvel, 2022. © Thierry Lewenberg-Sturm 2022



The Line, Neom, estimation pour 2030. © Neom 2023

déconnecté de l'espace urbain, dénotant de par sa masse, de l'urbanisme de la ville. Jouant avec le principe des lego, le projet est un empilement de briques blanches, rappelant avec austérité les briques textiles de Frank Lloyd Wright. Les aspirations de l'architecte se tournent vers l'avenir : « *Le mot danois pour dire "design" est "formgiving", ce qui signifie donner forme à ce qui n'a pas de forme. En d'autres termes, matérialiser le futur* »⁶⁰. Nous pouvons imaginer aisément que ses inspirations sont nourries de science-fiction et de cyberpunk. Ainsi, qui de mieux que Bjarke Ingels pour travailler avec la NASA sur des habitats lunaires⁶¹ et martiens⁶²? Plus récemment encore, l'architecte Jean Nouvel livre en 2022 un projet polémique : les Tours Duo. En tant que grand passionné de cinéma, Jean Nouvel a concrétisé à Paris, la vision cinématographique de Ridley Scott. En étant le 3^e édifice le plus haut de Paris, les Tours Duo surplombent le sud-est de la métropole telle une Tyrell Corporation au-dessus d'un Los Angeles en 2019. Ces structures massives dominent complètement le paysage urbain et reflètent également le pouvoir et le contrôle que ces sociétés ont sur la société. Du siège social de la Wallace en passant par les Tours Duo au bâtiment de la Tyrell, les édifices « suggèrent qu'elles n'ont aucune considération pour la vie dans la rue »⁶³. Comme la date de projection de Scott pour *Blade Runner*, les Tours Duo de Nouvel, avant même d'avoir été achevées, étaient d'ores et déjà dépassées.

Mais cette influence de *Blade Runner* et du cyberpunk ne s'arrête pas seulement à l'architecture d'un ou de deux bâtiments, elle vient même toucher et métamorphoser les enjeux urbains de la ville contemporaine. La notion de densité, de surveillance et la privatisation de l'espace public sont à la fois les thèmes favoris du cyberpunk mais aussi les enjeux de l'urbanisme actuel. Accueillant 9 millions de personnes sur une surface de 34 kilomètres carrés, l'élaboration du projet de l'entreprise saoudienne Neom : *The Line*, est tout droit sortie de la science-fiction. Traversant le désert et reliant l'Arabie saoudite à la mer Rouge, le projet titanesque s'apparente au *Monument Continu* de Superstudio présenté en 1969. Remaniant les cartes de l'urbanisation, le projet d'une ville nouvelle *The Line* serait la cité la plus densément peuplée au monde à compte de 260 000 habitants aux kilomètres carrés. Véritable mur brutaliste de miroir, le projet prône un futur meilleur, mais l'on peut facilement imaginer les problèmes de pollutions et de ségrégation verticale qui apparaîtront au milieu des deux façades déshumanisantes. « *Cette ville ressemble à celle où vivraient les riches et les puissants dans un film post apocalyptique, tandis que les autres survivants vivraient à l'extérieur des murs* »⁶⁴. Le projet

⁶⁰ INGELS Bjarke, *Floating cities, the LEGO House and other architectural forms of the future*, conférence TED de Bjarke Ingels, vidéo diffusée sur YouTube, 1^{er} juillet 2019.

⁶¹ NASA, ICON, BIG, *Project Olympus*

⁶² NASA, ICON, BIG, *Mars Dune Alpha*

⁶³ DAMILEE, *CyberPunk Cities : Fiction or Reality ?*, vidéo diffusée sur YouTube, 20 avril 2023.

⁶⁴ Commentaire posté sous la vidéo diffusée sur YouTube de DAMILEE, *This city*

est saisissant et terrifiant, le coût global de l'opération est estimé à mille milliards de dollars⁶⁵. Même si la réalisation d'un tel édifice semble relevée d'un film de science-fiction, les travaux ont déjà commencé, *The Line* est l'exemple exacerbé que « le cinéma actionne le réel et peut le précipiter »⁶⁶. Mais là où la réalité semble rattraper la fiction, c'est bien dans la surveillance de l'espace urbain. En Chine, le gouvernement a mis en place depuis 2011 un vaste programme de surveillance de ses citoyens, à l'aide d'un réseau informatique de vidéosurveillance. Appelé « le Filet céleste » ou plutôt « Sky net »⁶⁷, le réseau informatique est doté d'une intelligence artificielle capable de reconnaître instantanément n'importe quelle personne. « En chine il y a 372 caméras pour 1000 habitants »⁶⁸ et même la structure des bâtiments est conçue pour créer cette aura de surveillance. Les projecteurs de la LAPD qui sillonnent les rues de Los Angeles en 2049 n'existent pas encore, mais presque... Les drones et les caméras quadrillent et ratissent désormais les milieux urbains de l'empire du Milieu, se fondant dans le décor d'un paysage désolé.

À cet environnement urbain devenu hostile au public – de par la surveillance des autorités de l'ordre et du gouvernement – s'ajoute la privatisation de l'espace public. Tout d'abord, cette privatisation est visuelle, les façades remplies de publicités sont devenues monnaies courantes et le symbole d'une société qui a modifié l'image de la ville. En passant par Times Square (New York), Piccadilly Circus (Londres), Shibuya Crossing (Tokyo) ou Dundas Square (Toronto), la ville revête une image d'un bien, d'une marchandise Selon Gilles Pinson⁶⁹, la publicité est devenue un élément incontournable de l'aménagement urbain, contribuant à la transformation des villes en espaces marchands. Il note que les publicités sont omniprésentes dans l'espace public, occupant des espaces de plus en plus larges et envahissant tous les aspects de la vie urbaine, des bâtiments aux espaces publics en passant par les transports en commun. L'aspect qui nous montre l'importance de ces espaces surchargés de publicités est l'intérêt que la société toute entière montre à ces lieux. La preuve en est que ces quartiers de surconsommation sont des destinations phares pour les touristes. Aller à New York ou Tokyo sans passer par Times Square ou Shibuya Crossing serait impensable pour beaucoup de monde. Cet aspect est exacerbé par les deux réalisateurs : d'immenses panneaux publicitaires

concept breaks architecture (THE LINE), 22 août 2022.

65 THE NEW ARAB, *Is Saudi Arabia's 'The Line' NEOM project too ambitious?*, 2022.

66 FOL Jac, professeur à l'ENSA Paris-Malaquais, *Dommages réalistes*, lors de la conférence, « Architecture & Cinéma », le 7 octobre 2010. Tiré de LES CONFERENCES DE MALAQUAIS, *Architecture & Cinéma*, 2015.

67 Un nom à la connotation troublante, puisque Skynet est le nom de l'intelligence artificielle belliqueuse voulant l'assouvissement de la race humaine, dans le film iconique *Terminator* de James Cameron, 1984.

68 DAMILEE, *CyberPunk Cities : Fiction or Reality ?*, vidéo diffusée sur YouTube, 20 avril 2023.

69 PINSON Gilles, *La ville néolibérale*, 2020.



Caméras de surveillance sur la place Tiananmen, 2019. © Qilai Shen 2019



Times Square, 2022. © Don Ramey Logan 2022



Shibuya Crossing, 2018. © Benh Lieu Song 2018

habillent les immeubles de Los Angeles, même le bâtiment de logement de K est couvert d'hologramme publicitaire. La publicité est tellement présente qu'elle sert désormais d'éclairage urbain. La ville de Qingdao en Chine est le parfait exemple d'une ville illuminée, lorsque la nuit tombe, tous les buildings de la ville côtière s'allument d'éclairage aux allures cyberpunk.

Cependant, de l'autre côté de la planète, certaines villes tentent de réduire l'impact de la publicité qui dénature l'identité de celle-ci. C'est le cas de Venise, qui est l'un des endroits où la ville fait partie intégrante de l'identité des habitants. Lorsque des bâtiments sont en cours de rénovation, ceux-ci sont recouverts d'une bâche avec une photo exacte de la façade du bâtiment, « car passer des mois ou des années sans ce bâtiment, ce serait comme perdre un membre »⁷⁰. Ainsi, recouvrir un bâtiment de publicité, enlève le caractère unique et l'esprit du lieu, cela fait perdre l'identité de la ville mais aussi notre identité. En outre, la privatisation de l'espace public peut aussi être mise en œuvre littéralement, on parle plus de façades qui sont louées pour des publicités privées, mais l'espace physique tout entier de l'espace public. C'est le cas du parc Zuccotti à New York, anciennement connu sous le nom ironique de Liberty Plaza Park, celui-ci appartient à la société Brookfield Office Properties. En novembre 2011, pendant les manifestations de Wall Street, les manifestants ont investi le parc Zuccotti, mais ont été expulsés par la suite. Étant donné que cet espace n'est pas considéré comme un espace public, le propriétaire a envoyé une plainte à la ville concernant la présence des occupants, qui ont finalement été contraints de partir. En effet, le propriétaire avait le droit de chasser toute personne perturbant son espace privé. « Privatiser toutes les rues, places, espaces publics et parcs, éventuellement des quartiers entiers », tels furent les mots de Patrick Schumacher, architecte et directeur principal de Zaha Hadid Architects (ZHA). Lors d'une conférence au *World Architecture Festival* à Berlin en 2016, Schumacher prononce un « Manifeste de la politique urbaine » en huit points : préconisant la suppression du logement social, la levée de la réglementation urbaine, des aides aux logements et enfin, encourageant la privatisation massive des espaces publics. « Sa vision ? Laisser le marché gouverner – et ne pas faire passer l'égalité avant le profit »⁷¹. La déclaration a suscité la contestation du public, ainsi que parmi les collaborateurs de ZHA, qui ont pris leurs distances avec le directeur.

Ainsi, *Blade Runner* et le cyberpunk influencent de près ou de loin les visions des architectes et des politiques urbaines de notre époque contemporaine. À noter que les réminiscences de *Blade Runner* s'apparentent le plus dans les espaces urbains et les enjeux qui les entourent. En effet, les visions capitalistes de la ville alliées aux volontés publiques de contrôle

70 DAMILEE, *CyberPunk Cities : Fiction or Reality ?*, vidéo diffusée sur YouTube, 20 avril 2023.

71 WAINWRIGHT Oliver, *Zaha Hadid's successor: scrap art schools, privatise cities and bin social housing*, *The Guardian*, 24 novembre 2016.



Qingdao, 2023. © China Daily 2023

provoquent, surveillance, surcharge publicitaire et privatisation. Tout cela engendre la perte de l'identité originelle de la ville, la rendant hostile et causant la perte de l'individu, noyé dans des flux d'informations aux infrastructures technologiques omniprésentes. « La prédiction de Koolhaas selon laquelle la "rue" de la ville générique se meurt risque de s'avérer vraie. Il le dit sans regret et sans l'approuver, et remarque que les espaces publics se situent plus sur nos écrans cybernétiques d'autoroutes et de télévision que dans nos squares. Peut-être. Mais s'il est sérieux quant à la réinvention de la vie urbaine, il lui faudra aborder les questions tant politiques que technologiques »⁷².

c. L'héritage d'une saga iconique

Si la saga a autant d'influence dans les images de la ville actuelle et future, c'est qu'elle s'inspire sur les projections et les fascinations de l'époque où elle est née : la fin de la guerre et l'avènement d'une nouvelle société censée émanciper tout individu à travers le libéralisme. Société dans laquelle nous en voyons les limites aujourd'hui. Ironiquement, Ridley Scott en avait déjà prédit sa chute pour 2019.

En introduisant une construction objectale qui représente un espace géographique qui dépasse souvent le simple décor, le cinéma contribue à la création d'un imaginaire géographique spatial. Le film de science-fiction est un produit culturel ancré dans un contexte sociohistorique spécifique. La saga *Blade Runner* fascine le futur d'une société qui l'a inspiré, cette représentation cinématographique nous renvoie une image de nos villes actuelles ainsi que le regard que nous portons sur ces dernières. « Notre imaginaire, tout comme notre réel, est grandement façonné par les images,

72 BURUMA Ian, *Tout peut arriver*. Tiré de *Qu'est-ce que l'OMA, A propos de Rem Koolhaas et de l'Office for Metropolitan Architecture*, Éditions Le Moniteur, 2004.



Blade Runner 2049, Denis Villeneuve, 2017. © Alcon Entertainment, Columbia Pictures, Scott Free Productions



Tokyo, 2021. © Agence France-Presse (AFP)

dont celles offertes par le cinéma »⁷³. On peut observer que les villes, et plus largement l'environnement urbain, semblent jouer un rôle significatif en tant que marqueurs à la fois idéologiques et technologiques. En outre, la ville et le cinéma, en particulier celui de science-fiction, sont tous deux des symboles de mouvement et de modernité. Ils ont mutuellement exploité leur potentiel d'attraction, se fascinants l'un l'autre. « En d'autres termes, Blade Runner reste une énième version du fantasme moderniste qui fait d'un Manhattan monstrueux la métropole du futur par excellence – qu'elle soit utopie ou dystopie, ville radieuse ou Gotham City⁷⁴. Le nom le plus approprié de cette imagerie serait sans doute "wellsienne", puisque dès 1906, dans *Future in America*, H. G. Wells essayait de se représenter la fin du XXe siècle en "agrandissant le présent" – représenté par New York – pour créer "une sorte de gigantesque caricature du monde qui existe, tout étant enflé jusqu'à des échelles énormes, massives, démesurées"⁷⁵. La caricature de Ridley Scott a sans doute cristallisé les inquiétudes ethnocentriques face à un multiculturalisme sans frein, mais elle échoue à s'attaquer au vrai Los Angeles (et particulièrement aux grandes plaines sans fin de bungalows vieillissants, d'appartements enduits de stuc, et de villas dans le style ranch),

73 OLAGNIER Pierre-Jacques, *Les imaginaires urbains du cinéma de science-fiction ou le leitmotiv de la figure de la ville dystopique*, Urbia n°16, 2016.

74 Scott avait d'ailleurs prévu de tourner *Blade Runner* à New York, mais comme la Warner Brothers se plaignait du coût supplémentaire de production, il fut obligé de changer de lieu de tournage.

75 H. G. Wells, *The Future in America*, New York, Harper and Brothers, 1906.

au moment où la ville se dégrade, matériellement et socialement, avant d'entrer dans le XXI^e siècle. En fait, sa vision hypertrophiée d'un Downtown Art Déco ne paraît pas être grand-chose d'autre qu'un cliché romantique quand on la compare avec les bidonvilles sauvages qui se dressent en ce moment dans la petite couronne des banlieues d'après-guerre en déclin. Blade Runner n'est pas tant le futur d'une ville que le fantôme des rêveries du passé »⁷⁶. Comme le souligne Mike Davis, Los Angeles 2019 ne verra donc jamais le jour et de ce fait « ce sont les sociétés futuristes au fonctionnement marqué par un fort contrôle social qui sont mises en scène dans les films de science-fiction et non les villes »⁷⁷.

En adoptant une perspective plus large sur les représentations urbaines dans la science-fiction et le cyberpunk, il apparaît que la menace la plus crainte d'une urbanité incontrôlée a été évitée. La vision de Scott « est profondément liée au contexte social et culturel, à la peur d'un hypothétique avenir non balisé »⁷⁸. Pourtant, l'héritage de *Blade Runner* sur le regard que l'on porte sur la ville semble toujours présent. Des buildings illuminés de Hong Kong, de l'aspect tentaculaire de Tokyo, la plus grande ville du monde, en passant par les gratte-ciels vertigineux de New York, on ne peut s'empêcher aujourd'hui de voir dans les villes actuelles la présence assombrissante de la vision de Scott. Et pour certains : « la ville, de nos jours, est déjà terrifiante. Nous ne sommes qu'à quelques pas du chaos urbain dépeint par Ridley Scott. Peut-être, dans quelques années, les continents seront entièrement recouverts d'énormes mégalo-poles de ce type. Les villes, après avoir lentement germé, auront fusionné les unes aux autres au point de créer une unité indissociable. Où se trouve notre salut ? Dans la conquête de l'espace ? Serait-ce là une autre étape de la fuite en avant ? »⁷⁹.

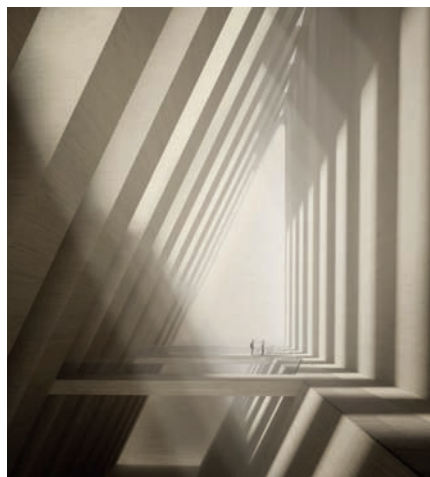
Blade Runner et le cyberpunk laissent derrière eux un héritage bien présent dans notre société, notamment dans la pop culture où son empreinte est très forte. En démontre le projet de Cybertruck de Tesla, rappelant le design des concepts de Syd Mead et présenté par Elon Musk, le projet, planifié en production pour 2024, fut présenté en 2019 à Los Angeles... À l'ère des réseaux sociaux et de l'information en continu, c'est à travers ces nouveaux vecteurs, autrefois fascinés par la modernité, que la saga y laisse une empreinte indélébile sur les architectures de papiers numériques. On peut parler du travail de John De Maio, qui utilise Instagram comme vecteur de ses œuvres. Autrefois partenaire chez Fosters + Partners, l'architecte exerce désormais une pratique artistique indépendante dans

76 DAVIS Mike, *Au-delà de Blade Runner, Los Angeles et l'imagination du désastre*, Éditions Allia, 2006.

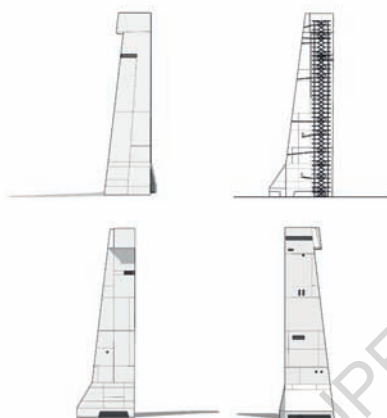
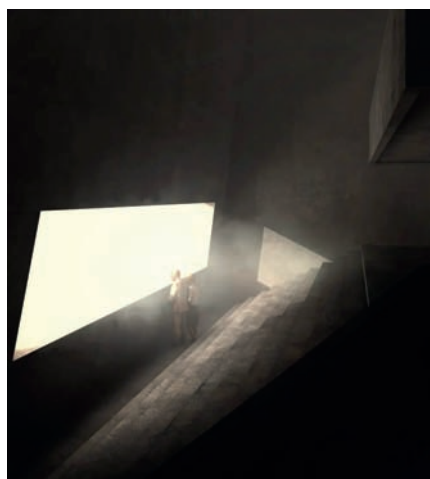
77 OLAGNIER Pierre-Jacques, *Les imaginaires urbains du cinéma de science-fiction ou le leitmotiv de la figure de la ville dystopique*, Urbia n°16, 2016.

78 LAFFONT Georges Henry, *Ville et Cinéma : L'urbaphobie dans la science-fiction*, 2007.

79 THUAL Cedric, *Blade Runner City, analyse urbaine (essai)*, 1996.



Interval, John De Maio, 2017. © John De Maio



unamed, bbb, 2023. © bbb



Musée d'histoire naturelle de Yingliang Stone, Ateliers Atler Architectes, 2019. © Ateliers Atler Architectes

son studio multidisciplinaire éponyme, fortement imprégnée de l'ambiance cinématographique de Denis Villeneuve. Un autre exemple est le studio EX FIGURA, qui utilise Instagram comme un atlas, comme un lieu d'archive public de leurs inspirations ou toutes personnes intéressées peuvent venir se perdre dans les imaginaires ainsi créés par des architectes artistes tout autour du globe. L'artiste « bbb », Bruno Bermon-Berchi, utilise la peinture et les différents médiums de l'architecte pour nous présenter des bâtiments, tout droit sortis des décors de Villeneuve. « *Tel un miroir de notre époque, il tente d'estomper les limites entre les différents niveaux de réalité. Dans son travail, il perd les frontières entre l'art numérique et les médiums traditionnels* »⁸⁰. Dans l'architecture contemporaine, l'empreinte de l'atmosphère de *Blade Runner 2049* se retrouve par exemple dans le musée d'histoire naturelle de la pierre de Yingliang, livré récemment en 2019.

Ces architectures sont soit des inspirations directes des films de Scott ou Villeneuve, soit des productions qui sont influencées par les mouvements contemporains ou ceux qui ont servi de bases aux films et qui ont traversé notre époque. Ce sont soit des bâtiments réels qui ont pour objectifs de traduire une atmosphère, soit des productions visuelles ayant pour humble aspiration de nous faire voyager, de nous dépayser et de nous inspirer. Dans tous les cas, « *il n'y a rien de criminel à transformer l'architecture en une simple décoration* »⁸¹. De ce fait, toutes ces productions architecturales qu'elles soient matérielles ou virtuelles, sont toutes autant des architectures imprégnées d'une vision d'un cinéaste visionnaire fasciné par la ville et les enjeux de son époque qui en découlent.

Blade Runner, est une véritable fresque dystopique, qui nous dépeint un naufrage à la fois architectural et urbain, technologique et environnemental, ainsi que moral, existentiel et civilisationnel. Les espaces urbains, loin de se présenter comme des havres de paix, sont au contraire de véritables lieux de chaos et d'oppression, au service d'une esthétique de la déchéance et de la désolation. Le film nous offre ainsi une réflexion profonde sur les limites et les dangers de la technologie, sur l'impact destructeur de l'urbanisation à outrance et sur la condition humaine face à une société de plus en plus déshumanisée. « *Les histoires d'orgueil architectural se terminant en destruction sont poignantes car elles parlent de la folie de l'homme mais aussi du pouvoir des rêves. Bien des dictateurs aiment être des architectes, et trop d'architectes ont aimé des dictateurs. Créer la ville idéale est une ambition de visionnaires utopistes qui remonte à la nuit des temps, de Platon à Le Corbusier. Mais les visions du Paradis sur terre peuvent se transformer en Enfer, et c'est pourquoi on voue parfois aux architectes une haine passionnelle dont on ne gratifie que de très rares professions. Il nous faut*

80 About bbb, bbbartist.com

81 Propos recueillis lors de la conférence de False Mirror Office, *Le jeu irrévéréncieux d'objets étranges assemblés sur scène*, ENSA Saint-Étienne, 2 mai 2023.

vivre dans les rêves imparfaits. Pourtant, leur entreprise demeure source de fascination infinie parce que l'architecture, peut-être plus que tout autre art, témoigne de la grandeur et de la fragilité des aspirations humaines »⁸². Dans cette œuvre saisissante, l'architecture et l'environnement urbain sont des éléments clés de la mise en scène, renforçant la dimension sombre et angoissante du récit, et soulignant l'urgence de repenser nos modèles de développement et nos rapports à la technologie. Finalement le cinéma de *Blade Runner* n'est tout autre qu'une impressionnante expérience visuelle et sonore trouvant son point d'orgue dans l'influence et l'héritage des architectures qu'il construit et relate, tout autant qu'il transmet et fascine.



Cinéma et architecture sont deux arts qui s'attirent et dialoguent l'un l'autre. Avec comme interface principale l'image et sa production, le premier et le septième art se taillent une place de choix dans la société au XXI^e siècle. Entre communication, divertissement et vecteur de message politique, l'étude des images produites par la saga nous a permis d'apercevoir l'influence directe et indirecte ainsi que certaines limites, de telles visions cinématographiques sur l'architecture et l'urbanisme. Imprégnée de cyberpunk et de modernité, *Blade Runner* premier du nom a influencé les représentations de nos espaces bâtis actuels, ainsi que le regard que nous portons sur ces mêmes espaces. La suite de Villeneuve exacerbe la vision urbaine de son prédécesseur, tout en y incorporant les enjeux environnementaux et urbains d'un monde contemporain. De plus, mettant l'accent sur une esthétique néo-brutaliste, le réalisateur inspire de nouveaux architectes et designers d'aujourd'hui, fascinés par ce mouvement architectural, repoussant les limites de nos imaginaires. Outre son rôle d'influence dans la production d'images architecturales, le cinéma en tant qu'art de l'espace et du temps, amène à l'architecture de nouvelles techniques de représentation. Par ailleurs, le septième art semble proposer ses principes cinématographiques dans les principes de la conception spatiale. Au-delà d'une simple influence, « *le cinéma enseigne à l'architecture la façon dont il exploite l'espace* »⁸³. Avec un regard plus technique sur *Blade Runner* et sa mise en œuvre, nous tenterons de saisir comment l'architecte en tant cinéaste de la vie quotidienne affectionne un langage cinématographique, pour traiter de cette problématique commune soulevée précédemment : comment lier l'espace, le temps et le mouvement ?

82 BURUMA Ian, *Tout peut arriver*. Tiré de *Qu'est-ce que l'OMA, A propos de Rem Koolhaas et de l'Office for Metropolitan Architecture*, Éditions Le Moniteur, 2004.

83 KAROLYI Elisabeth, *L'influence du cinéma sur l'architecture, le cas de Jean Nouvel*, 2002.

**3. AU-DELA DE
L'INFLUENCE, L'APPORT
DE BLADE RUNNER A
L'ARCHITECTURE**

1. Architecturer *Blade Runner*

a. La manipulation du point de vue

En licence¹, dans les cours de représentation architecturale ainsi qu'en art plastique, la ligne d'horizon est le premier élément que l'on apprend à définir lors de la composition d'une image. En photographie comme au cinéma, la ligne d'horizon est imposée suivant la règle des tiers, cette « règle » propose que l'image soit imaginée comme divisée en neuf parties égales par deux lignes horizontales équidistantes et deux lignes verticales équidistantes (les lignes de tiers), les éléments importants de la composition devant être placés le long de ces lignes ou de leurs intersections, pour les mettre en valeur et guider le regard du spectateur. La ligne d'horizon est souvent placée sur la ligne du tiers supérieur pour une lecture du sol, ou sur la ligne du tiers inférieur pour une lecture du ciel. Les architectes travaillent le paysage et sont donc confrontés constamment avec la ligne d'horizon. Mettre en valeur un paysage proche ou lointain avec une construction, détacher le bâtiment de l'horizon pour le démarquer, ou les deux sont des actions qui ont des conséquences directes sur la ligne d'horizon perceptible par les spectateurs. L'architecte s'efforce de mettre en valeur l'environnement par sa création et propose aux usagers une lecture de celle-ci. Par exemple dans les musées, les sculptures et statues sont posées sur des socles, les détachant du sol pour les mettre en valeur. Ce dispositif de piédestal permet à une création de pouvoir faire « oeuvre » dans un paysage, au sens large. En architecture cette méthode permet parfois de cacher la structure et les locaux techniques par exemple, pour ainsi magnifier la forme du bâtiment dans son horizon. Cela vient de manière assez simple hiérarchiser les différentes formes entre elles.

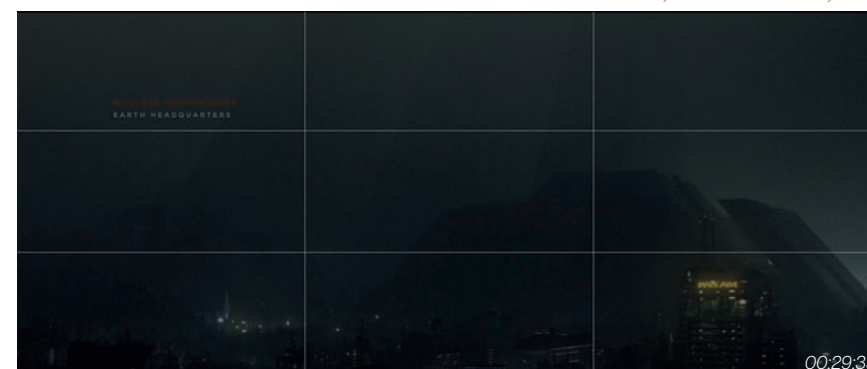
Dans *Blade Runner*, l'immeuble de la Tyrell Corporation est un parfait exemple de ce concept, mais ici, c'est la ville elle-même qui fait socle, lugubre et polluée, tout cela est caché tandis que ce bâtiment s'érige en hauteur, faisant le lien entre ciel et terre, et se découpant dans l'horizon urbain de la ville cyclopéenne. Nous présentons ainsi, par l'architecture, une hiérarchie sociale et urbaine. Dans *Blade Runner 2049*, Villeneuve déplace la ville-socle en dessous de la première ligne horizontale, semblant aux premiers abords mettre en avant et au centre de l'écran le bâtiment de l'ancienne Tyrell Corporation. Cependant, l'élément qui en ressort le plus important de la photographie et le siège social de la Wallace Corporation en arrière-plan. Prenant la moitié du cadre supérieur et sortant de celui-ci, Villeneuve nous montre d'une façon astucieuse une mise en valeur avec une utilisation non conventionnelle de la règle des tiers. Ce qui apparaît le plus important n'est pas au centre de l'écran, mais bien ce qui est en arrière-plan et hors-cadre.

En architecture, le socle peut aussi être utilisé sans aucun sens métaphorique ajouté. Ayant la seule intention de mettre en valeur le paysage et dont l'utilisateur aurait sa propre interprétation. La De Blas House de Alberto Campo Baeza construit en 2000 en est un remarquable

¹ Licence effectuée à l'ENSA Saint-Etienne (2018-2021).



Blade Runner : The Final Cut, Ridley Scott, 2007. © Ridley Scott



Blade Runner 2049, Denis Villeneuve, 2017. © Alcon Entertainment, Columbia Pictures, Scott Free Productions

exemple, l'architecte le dit lui-même « Cette maison est une réponse à son emplacement : au sommet d'une colline, au sud-ouest de Madrid, avec une vue splendide sur les montagnes au nord. Une plateforme a été créée pour s'installer : une boîte en béton sur laquelle est posée une boîte en verre transparent, délicatement recouverte d'une structure légère et simple en acier peint en blanc. La boîte en béton, ancrée au sol, abrite le programme avec une répartition schématique claire : une bande de service à l'arrière et les zones desservies à l'avant »². Par des dispositifs optiques et architecturaux, l'architecte et le cinéaste hiérarchisent les éléments visuels qu'ils souhaitent nous montrer, en cachant certains pour en mettre d'autres en valeur. En outre, ces procédés permettent aussi de diriger le regard, de l'encadrer. « À l'intérieur, des fenêtres carrées s'ouvrent, encadrant le paysage comme une vue lointaine »³. Pour ce qui est de l'utilisation de l'horizon et de la ligne d'horizon en architecture, le projet de Louis Kahn de la l'Institut Salk pour les études biologique semble être un parfait exemple. De ce point de vue, le regard est guidé par le flux d'eau qui l'accompagne, offrant une expérience à la fois virtuelle et réelle de la distance qui sépare l'arrivée sur la mesa et l'ultime entrée sur l'esplanade. « Voilà un élément qui n'aurait pu trouver sa place dans la Cité idéale : ce filet d'eau trace un lien matériel entre l'eau qui coule devant nos pieds jusqu'à l'eau du Pacifique, à l'horizon. Ici, l'architecture ne se donne pas d'un coup d'un seul ; contrairement au panneau d'Urbino qui s'offrirait dans une immédiateté imposante, celle de Kahn invite à la promenade, la déambulation et le regard peuvent se perdre jusqu'à l'horizon. Ni dessiné, ni visé, l'horizon est là, dans sa présence concrète, comme le phénomène visuel où se concentrent la mer et le ciel à hauteur de l'observateur. Kahn tient à lui conserver son épaisseur imaginaire, sa fonction de support de projet, de lieu de rêverie et de nouveau départ, une ouverture sur l'Ouvert en quelque sorte. L'horizon y joue le rôle d'une ligne imaginaire à laquelle vient se recharger toute pensée de l'architecture qui se conçoit par rapport au lieu, au vivre ensemble et au partage »⁴.

En plus de la composition de l'image, la taille de celle-ci est aussi un facteur qui impacte notre perception. Le cadre et l'échelle sont les éléments qui font la différence entre une expérience d'un long-métrage dans une salle obscure, devant une télévision ou d'un visionnage sur son téléphone. Même si aujourd'hui la technologie tente d'effacer les barrières du cadrage avec la réalité virtuelle ou les montages d'images en 360 degrés, ici nous parlons de cinéma, d'assemblage d'images et donc de la limite physique inhérente à celles-ci : le cadre. L'encadrement a deux objectifs : relier des éléments pour en faire un ensemble cohérent et global ou isoler un objet de son contexte pour le mettre en évidence ou l'exclure. Cela est valable en

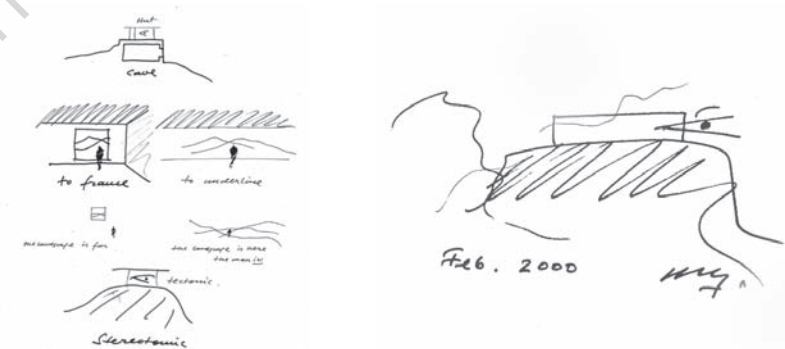
² CAMPO BAEZA Alberto, 2000 De Blas House, 2000.

³ Ibid.

⁴ FLECHEUX Céline, De l'horizon à l'atmosphère. Tiré de GUIHEUX Alain dir., Acteurs et Architectes, 2019.



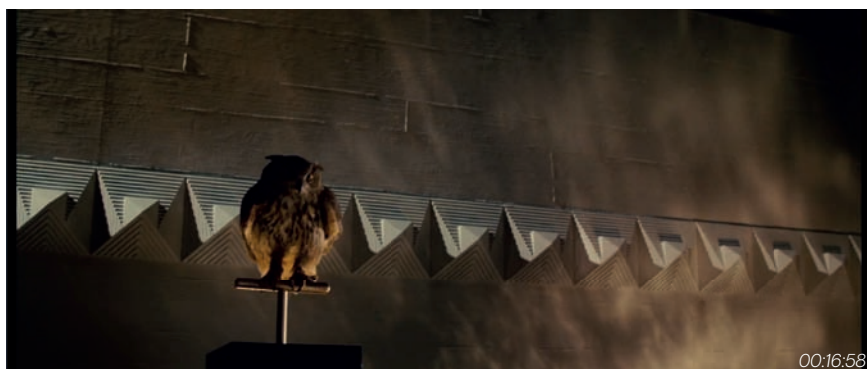
De Blas House, Alberto Campo Baeza, 2000. © Alberto Campo Baeza



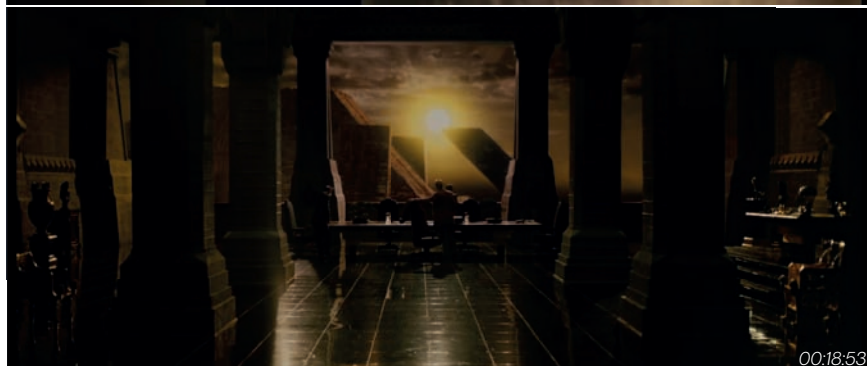
Croquis d'intentions de la De Blas House, Alberto Campo Baeza, 2000. © Alberto Campo Baeza



L'Institut Salk pour les études biologiques, Louis Kahn, 1962-1963. © TheNose 2006



00:16:58



00:18:53

Blade Runner : The Final Cut, Ridley Scott, 2007. © Ridley Scott

architecture pour l'encadrement d'un lieu et au cinéma pour une scène d'un film. Prenons l'exemple de la scène du premier film lorsque le protagoniste rentre dans le bâtiment de la Tyrell Corporation. Au moment où Rick Deckard arrive dans le bureau du Dr Eldon Tyrell, le spectateur est alors immergé dans une atmosphère différente de l'extérieur. Le premier plan de cette séquence est un hibou perché qui habite la pièce, ce cadrage permet la mise en valeur de celui-ci et le hibou est posé sur un perchoir qui lui sert de piédestal. Ensuite, Ridley Scott vient encadrer entièrement l'espace en utilisant un plan large et une perspective à un seul point de fuite. Ici, les lignes verticales de l'architecture intérieure viennent s'aligner à la grille de la règle des tiers, conduisant le regard du public jusqu'au bout du bureau. C'est le seul plan large de la séquence et il vient unifier les déplacements dans l'espace ainsi que les dialogues des personnages, à l'écran. À l'image de ce plan large, rappeler l'unité d'un élément hétérogène est un des enjeux principaux de l'architecte travaillant souvent avec des éléments parfois extrêmement différents, comme dans une ville et son paysage.

Abordant la question du point de vue dans la discipline de l'architecture et du cinéma nous ne pouvons que citer la villa Noailles à Hyères construite par Robert Mallet-Stevens, un passionné de cinéma qui commença sa carrière par la création de décors dans des films. Le bâtiment entier est dédié à l'art contemporain, mais c'est de son jardin-terrasse iconique que nous nous intéresserons. L'architecte a dessiné ce lieu extérieur comme une véritable pièce à part entière de la villa. Un grand mur encadre le jardin et vient le séparer des autres terrasses. Cependant, celui-ci est percé d'ouvertures,



Villa Noailles, Robert Mallet-Stevens, 1923-1925. © Olivier Amsellem 2013

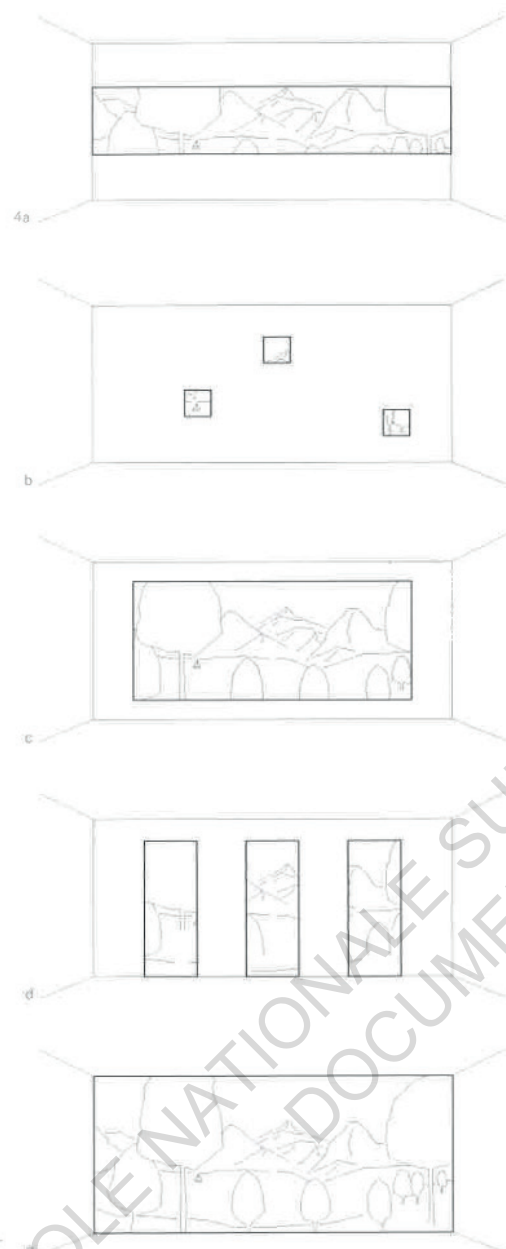
de « fenêtres », cadrant alors le paysage. Ici, Mallet-Stevens fragmente le panorama, comme une sorte de succession de plusieurs plans et cadrages d'une pellicule de film, mettant alors l'utilisateur à distance du paysage. Le paysage est séquencé en plusieurs vignettes qui sont à la fois autonomes et qui relèvent d'un panorama global. « La maison et le récit partagent ainsi un même centre, l'architecture de l'une rejoint l'architecture de l'autre à l'endroit de la fenêtre, cette fenêtre qui sépare, relie, régule la distance, construit le point de vue, la perspective et, en dernier recours, incarne les conditions mêmes de production d'image filmique »⁵.

Ainsi, le cadre et le format sont des procédés qui viennent appuyer les intentions dans les deux disciplines, mais ils sont aussi complémentaires, cela s'appréhende au cinéma par la notion de valeur de plan. Nous ne rentrerons pas dans les détails des notions de base de la photographie et du cinéma, mais nous pouvons présenter ici un bref récapitulatif des différentes valeurs de plans et des cadrages utilisés au cinéma, pour montrer que la manipulation du point de vue au cinéma entretient une relation avec l'enseignement du projet d'architecture.

	Plan d'ensemble	Il montre un décor vaste, un espace important. Il décrit, informe, il situe l'action l'atmosphère.
	Décrire	Il suscite une émotion esthétique suggère la solitude du personnage.
	Plan général	Il réduit le champ, il montre le personnage de la tête aux pieds.
	Situer	Il attire l'attention en distinguant le personnage de ce qui l'entoure. Il suggère le contexte sans lui accorder une place particulière.
	Plan américain	Il réduit encore davantage le champ, il coupe le personnage au niveau cuisses.
	Attester	Il accorde une importance croissante au personnage. Il présente le personnage en action.
	Plan moyen	Il resserre encore le champ et coupe le personnage à l'estomac.
	Attirer l'attention	Il intensifie l'action en accordant une importance croissante aux gestes.

Différentes valeurs de plan

⁵ GOLIOT-LETE Anne, *La fenêtre ou l'alignement des regards : L'enfant sauvage*, François Truffaut, 1970. Tiré de GUIHEUX Alain dir., *Acteurs et Architectes*, 2019.



1 House in Sent, 2006,
Hans-Jörg Ruch

2, 3 Haus MU, Morcote, 2003,
by Wespi De Meuron

4 Window shapes:

- a Long window
- b, c Picture window
- d French window
- e Glazed wall

¹ Le Corbusier (2001), Feststellungen zu Architektur und Städtebau, p. 124 ff (translation Michael Robinson)

Les différentes ouvertures d'un espace intérieur, Plateforme de cours de projet S6, ENSA Saint-Étienne



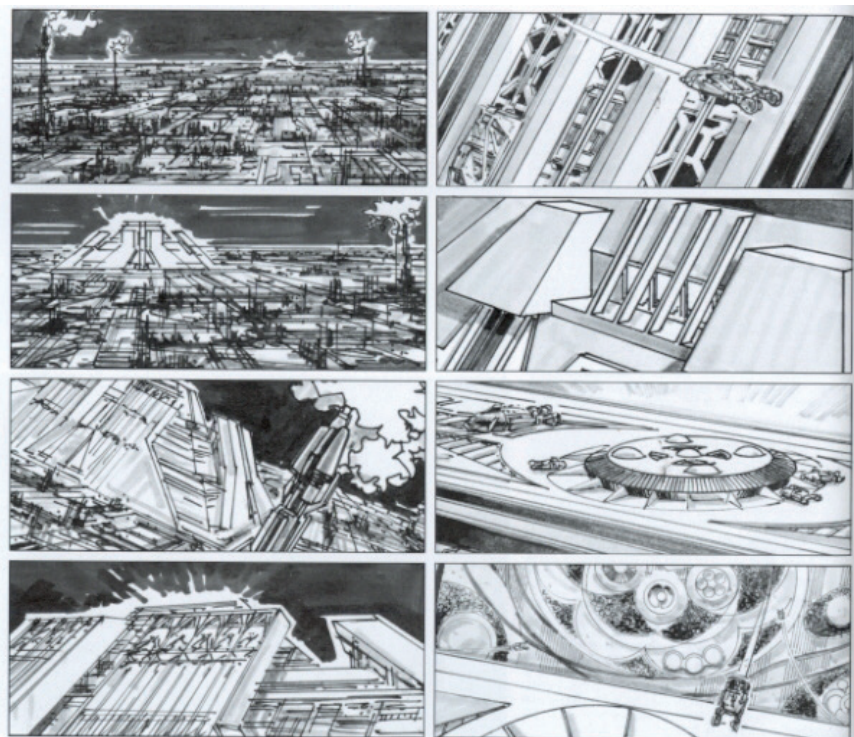
Différents affichages sur un écran 16/9. © Zewan 2008

Semblable à Michel et Michel, scrutant un film image par image pour être à l'affût de ses erreurs, dans l'émission Faux Raccord présenté par Allociné, isoler puis analyser une image d'un film nous amènerait alors à une lecture propre de celle-ci. Cependant, nous ne pouvons analyser le film en lui-même qu'avec des images isolées. Il faut remettre chaque image dans son contexte et ainsi aborder l'entièreté de la pellicule du film, à hauteur de vingt-quatre images par secondes pour près de trois heures de visionnage pour *Blade Runner*. Dans la villa Noailles, l'architecte nous propose une expérience visuelle unique, comme une sorte de diaporama d'un plan large, conférer à chaque cadrage un objet d'étude : le paysage méditerranéen, sans en altérer sa lecture globale.

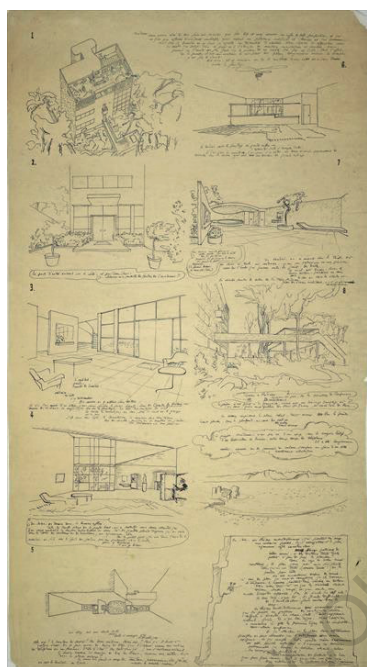
Ces deux notions de base nous présentent l'horizon théorique de la manipulation du point de vue au cinéma. Nous pouvons alors y faire un parallèle avec une référence d'un document théorique présenté lors d'une plateforme de projet⁶, nous présentant l'ouverture d'un espace intérieur, son cadrage, son format et son importance dans la perception ainsi que les intentions architecturales. Finalement, nous avons commencé à voir la manipulation du point de vue et qu'à travers différentes manières de mettre en place une image de par une ligne d'horizon, un cadrage et un format, l'architecte peut apporter au spectateur différents sens de lecture. Il peut hiérarchiser les éléments visuels qu'il veut nous montrer, apporter une unité ou séquencer un ensemble. Tout comme un réalisateur et sa caméra, il vient encadrer le regard, l'orienter et a plusieurs façons de retranscrire ses intentions pour les donner à lire au regard des usagers.

L'architecte et le cinéaste lorsqu'ils parlent d'images partagent le même langage et vocabulaire technique. L'objectif était ici, de faire des liens entre des images des films et des exemples d'œuvres architecturales partageant les mêmes mises en situation et mises en forme à propos de la manipulation du point de vue. En continuant notre exploration plus en profondeur dans *Blade Runner* et tout en essayant de trouver des parallèles avec l'architecture, nous pouvons aborder un élément commun qui est intrinsèque à ces deux disciplines, le mouvement.

⁶ Les différentes ouvertures d'un espace intérieur, Plateforme de cours de projet S6, ENSA Saint-Étienne, 2021.



Storyboard de Blade Runner, Tom Cranham, 1980-1981. © Entertainment Effects Groups (EEG)



Lettre de Le Corbusier à Mme Meyer, Le Corbusier, 1925. © FLC/ADAGP

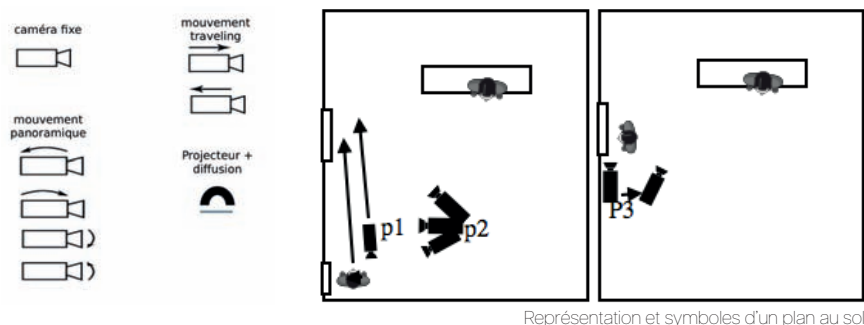
b. Le mouvement dans l'espace

Pour rendre compte du mouvement dans l'espace et le concrétiser, les réalisateurs utilisent ce qu'on appelle le storyboard. Instrument indissociable du cinéma, le storyboard est utilisé en tant que technique d'expression, de communication et outil de planification commun aux différents intervenants du film. Il s'apparente comme une sorte de bande dessinée qui retrace l'ensemble du film du début jusqu'à la fin, séquence par séquence, plan par plan, et contient des informations techniques présentant les intentions graphiques du film. C'est un véritable outil de travail qui ne cesse d'évoluer suivant l'avancement du film et dont il lui sert de fil conducteur. Si le cinéma est un art du temps et que l'architecture est un art de l'espace, ce ne seraient alors que les usages de cet espace qui relèvent du temps. Au cinéma, le storyboard sert à se projeter sur les intentions de cadrage et les enchaînements de plans entre eux, il tente donc de résoudre la problématique liée entre les intentions du réalisateur, les mouvements de la caméra ainsi que des sujets filmés, dans un temps imparti. Dans *Blade Runner*, les storyboards ont été réalisés avec minutie par Ridley Scott, allant même jusqu'à se faire assister par des illustrateurs dans la réalisation graphique de ces documents. Un des facteurs déterminants à la bonne réalisation du film est que « *Ridley peut dessiner ce qu'il veut voir, et à partir de là, nous pouvons extrapoler les effets spéciaux, le premier plan et l'arrière-plan, et il peut alors deviner la longueur d'un plan ou l'angle d'une lentille* »⁷.

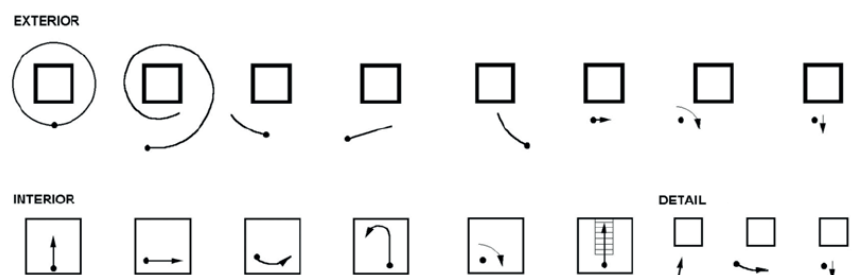
En octobre 1925, Le Corbusier envoie à Madame Meyer un projet de villa qui se distingue par une représentation atypique dans le domaine de l'architecture. Il s'agit d'une succession de perspectives légendées qui rompt avec les conventions classiques du dessin d'architecture. « *La forme storyboard déjoue l'abstraction du dessin géométral (le plan et la coupe d'architecture) en projetant sa destinataire dans l'espace à venir. Elle rend compte de ce que pourra être la villa, sans pour autant la décrire avec la précision du plan d'architecture. Elle s'en tient aux intentions du projet* »⁸. En architecture, le storyboard sert donc à se projeter dans le ou les usages d'un espace, il peut y simuler des scènes de vies sur le temps d'une action donnée pour ainsi y révéler les qualités ou défauts de cet espace. Comme au cinéma, le storyboard en architecture vient apporter par le dessin les intentions du maître d'œuvre. Si au cinéma le storyboard nous présente les déplacements de la caméra dans l'espace, en architecture cela se traduirait par la notion de parcours architectural. Finalement, le storyboard est l'outil qui permet de connecter les scènes et plans d'un film pour en former une séquence cohérente dans la narration. Sans rentrer dans les détails cinématographiques, la séquence est un ensemble de plans qui repose plus sur un élément moteur qui fasse sens dans le déroulé du long-métrage qu'à

⁷ SHAY Don, *Blade Runner: 2020 foresight*, 1982.

⁸ PAVIOL Sophie, La villa Meyer (1925-1926), *Le Corbusier : un projet architectural sous forme de storyboard*. Tiré de SIMOND Clotilde collab. PAVIOL Sophie, *Cinéma et architecture – La relève de l'art*, 2009.



Représentation et symboles d'un plan au sol



Variété de mouvements de caméra pour les plans d'extérieur, d'intérieur ou de détail. © Juan Carlos Parra

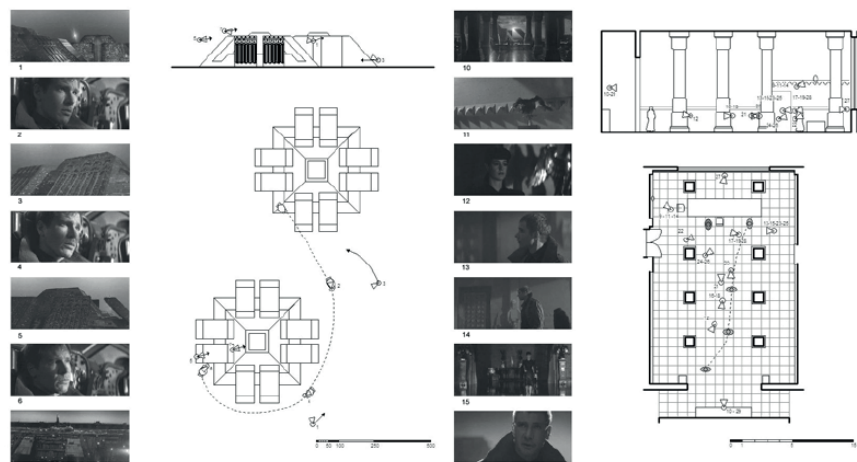
un moment ou un lieu précis (contrairement au plan). La séquence est une unité de structure narrative reliant le temps et le mouvement. Le storyboard étant le fil conducteur du film, il relie les séquences entre-elles, et ainsi, il relie l'espace, le temps et le mouvement ensemble pour nous permettre une lecture libre ou imposée de l'œuvre. Sa légitimité se retrouve donc autant au cinéma qu'en architecture : « *l'enchaînement des perspectives d'ensemble construites comme si nous étions dans l'espace et la voix de l'architecte donnée par les légendes manuscrites proposent une découverte de l'espace à venir proche de la perception naturelle* »⁹.

Cependant, le storyboard seul ne peut relier techniquement les données du mouvement dans l'espace. Là où l'architecte utilise alors la coupe et le plan pour apporter les données techniques permettant de relier le mouvement et l'usage à son espace, le cinéaste se doit de trouver ces documents, pour ainsi transmettre les informations à ses techniciens et autres artistes. Au cinéma la nomination du plan étant déjà donné pour une certaine prise de vue, ici, la représentation de l'espace du plateau de tournage vu de haut, s'appelle « plan au sol » dans le langage cinématographique (en anglais les architectes le nomment « floor plan » et les cinéastes « set floor plan »). L'utilisation de ces plans n'a pas exactement les mêmes objectifs, puisqu'en architecture il sert à la construction d'un espace et est un document technique à part entière et législativement essentiel à la discipline. Au cinéma il sert à projeter et organiser le plateau, c'est tout simplement le tournage vu de haut, il prévoit les mouvements de la caméra ainsi que des acteurs dans l'espace et le temps. Le plan étant un outil technique, nous pouvons aussi y voir que le langage graphique du mouvement de la caméra, représenté dans un plan au sol, est semblable aux symboles utilisés par les architectes lors de la représentation d'un parcours de l'utilisateur dans le plan d'un espace. Outre les détails techniques spécifiques au cinéaste, l'architecte serait donc capable de lire un plan au sol d'un film, tout comme le cinéaste arriverait à s'imaginer l'espace d'une pièce d'un plan d'architecte. « *L'architecte travaille sur plan, comme le cinéaste. Dessiner un plan est le geste commun de ces deux activités pourtant si différentes* »¹⁰.

Toutefois, le plan au sol est complémentaire au découpage technique et donc au storyboard, il ne peut se lire seul pour comprendre l'espace, presque *a contrario*, dans l'architecture où la lecture d'un espace, du fait que le grand nombre d'informations présent dans un plan est beaucoup plus étayé. Dans les deux cas, le plan contient des informations techniques à la réalisation *in fine*, il est un document de communication et de planification transmissible aux techniciens. Comme en architecture où le plan est indissociable d'une

⁹ PAVIOL Sophie, La villa Meyer (1925-1926), *Le Corbusier : un projet architectural sous forme de storyboard*. Tiré de SIMOND Clotilde collab. PAVIOL Sophie, *Cinéma et architecture – La relève de l'art*, 2009.

¹⁰ TOUBIANA Serge, Directeur de la Cinémathèque française. Tiré de LES CONFÉRENCES DE MALAQUAIS, *Architecture et Cinéma*, 2010.



Scène d'arrivée de Rick Deckard à la Tyrell Corporation dans *Blade Runner*, cadrages des plans et plans des positions des caméras. © Juan Carlos Parra 2005

coupe pour une représentation d'un espace en deux dimensions, le cinéma fait de même ; semblable à un adage de l'architecte « chaque plan a sa coupe ». Nous pouvons donc affirmer qu'avec ce document complémentaire au storyboard, le cinéma vient parfaitement relier le mouvement à son lieu et aurait donc, dans une moindre mesure, un objectif similaire à l'utilisation du plan en architecture. Dans le plan de l'architecte, celui-ci prévoit le mouvement des usagers dans l'espace et ce *qu'ils* vont voir, dans le plan au sol du réalisateur, celui-ci prévoit le mouvement des acteurs et ce *que* la caméra va capturer comme images. « *Le lieu (appelons-le ainsi) est donc de façon générale voué à contenir. Or, au cinéma, il est susceptible de contenir cet objet singulier et non diégétique qu'est la caméra. Autrement dit, le lieu embrasse à la fois une situation et le point de vue qui la génère, à partir duquel le lieu devient l'image en mouvement d'un lieu. L'enjeu du cinéma comme « art de l'espace » se situe précisément en ce point d'articulation entre l'espace de l'image, de son existence matérielle en deux dimensions, et l'espace dans l'image, diégétique, tridimensionnel* »¹¹.

Toutefois, le plan et la coupe nous représentent l'espace en deux dimensions. Pourtant le cinéma et l'architecture sont des disciplines qui appréhendent l'espace en trois dimensions. Il est donc opportun de jeter une rapide observation quant à la manière qu'aborde les deux maîtres d'œuvre ces trois dimensions.

c. L'espace tridimensionnel

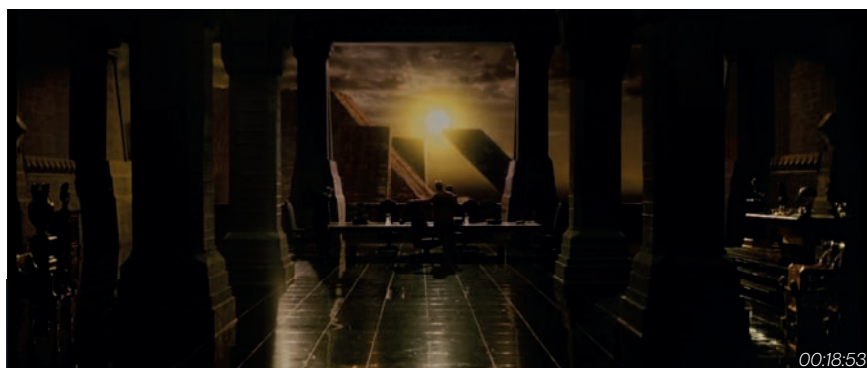
Si dans le storyboard l'espace est représenté avec un point de vue, un ou des points de fuite, c'est-à-dire avec une profondeur de champ et ainsi un espace en trois dimensions, cela reste une appréhension sur une surface plane. L'architecte comme le cinéaste se voient donc obliger de construire littéralement cet espace dans nos trois dimensions réelles, c'est la maquette. Nous n'aborderons pas la notion de maquette à l'échelle un et donc du décor au cinéma. Puisqu'être architecte c'est tout d'abord créer de l'espace, le décorateur au cinéma, comme maquettiste à l'échelle un, est donc sensiblement touché par les mêmes réflexions qu'un architecte, le lien étant logiquement trouvé ; c'est pourquoi nous avons tendance à le nommer « architecte décorateur ». Ici, nous aborderons la maquette en tant que miniature d'un espace et donc comme le vecteur et procédé d'une manipulation d'échelle. Nous observerons succinctement l'apport de la maquette dans les deux disciplines et ainsi tenter de trouver la relation entre la maquette de cinéma et la maquette en architecture.

La réalisation d'une maquette physique est primordiale en architecture puisqu'elle permet de représenter un projet à réaliser ou existant en miniature et en trois dimensions. Son but premier est d'avoir une vision

¹¹ GOLIOT-LETE Anne, *Le film architecte*, 2005.



Création de la maquette du bureau de Eldon Tyrell dans *Blade Runner*, 1980-1982. © via Imgur 2015



Blade Runner : The Final Cut, Ridley Scott, 2007. © Ridley Scott

globale d'un projet, de le tester et de le valider ou non. Il y a plusieurs types de maquettes en architecture, partant d'une représentation parfaite du réel, en passant par la structure, jusqu'à la maquette schématique ; c'est avant tout, un outil de réflexion et de communication. Cela rend le projet palpable et crédible pour les spectateurs, clients et autres maîtres d'ouvrages. Au cinéma, lorsqu'il faut penser le décor d'un film, la maquette a le même objectif qu'en architecture. Cependant dans cette réflexion en vue d'une réalisation à notre échelle, c'est une maquette préalable qui est construite pour ainsi construire la grande maquette à l'échelle un qui est le décor, ce que nous ne traiterons pas en profondeur puisque la démarche est à peu de chose près similaire pour l'architecte et pour l'architecte décorateur. Dans les deux cas, l'architecte et le décorateur ont imaginé l'espace au préalable avec la maquette pour ainsi créer une autre production, celle-ci étant une véritable construction finale ; un lieu réellement appréhendable par l'homme. Au cinéma se sont les acteurs, en architecture ce sont les visiteurs. Nous pouvons donc nous demander si la maquette dans ces deux disciplines, ne serait non pas une étape intermédiaire entre la réflexion et la réalisation du projet final, mais bien une production étant une fin en soi.

Historiquement au cinéma, la maquette est utilisée pour des raisons financières. En effet, lorsque le storyboard indique de présenter des lieux avec des plans d'expositions sans acteurs à l'écran, les techniciens et artistes vont alors utiliser des maquettes pour filmer des séquences sur ces productions plastiques, afin de les rendre appréhendables par l'homme à



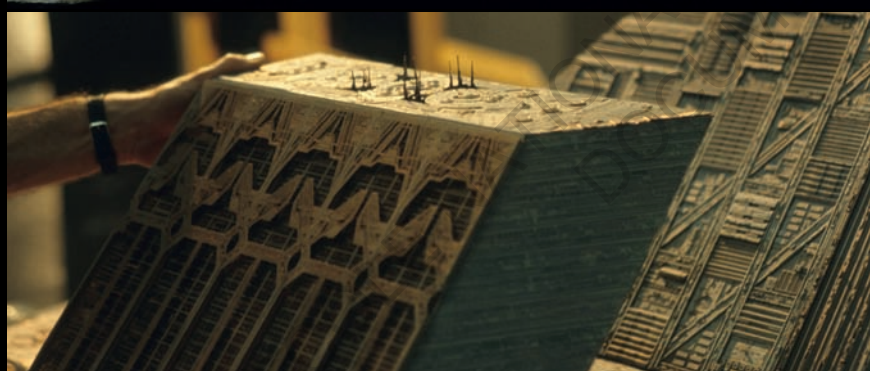
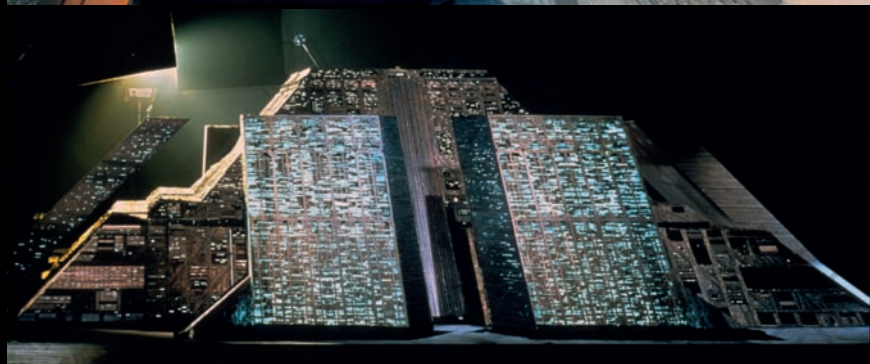
Douglas Trumbull au-dessus de la maquette de la Tyrell Corporation, 1982. © The Ladd Company

travers l'objectif de la caméra. Au lieu de créer un environnement à taille humaine, c'est la manipulation de la caméra et de ses mouvements qui vont permettre de donner à ces miniatures, l'échelle voulue par le cinéaste dans son espace filmique. « L'«espace filmique» est cet espace purement imaginaire (qui n'existe pas dans la réalité) que le spectateur reconstruit dans sa tête à partir des images offertes par la succession des plans dans le déroulement du film »¹². Ce procédé lorsqu'il est parfaitement effectué, trompe alors le spectateur devant la séquence qu'il voit à l'écran. Ce n'est que lorsque l'on s'intéresse au tournage du long-métrage que l'on se rend compte de la supercherie, c'est bien tout là que réside la puissance de création des artistes du septième art.

La maquette obtient alors le statut d'une construction à proprement parler, elle ne sert plus de médium de réflexion mais est définitivement une production finale. Cette maquette servira alors de terrain de jeu au cinéaste et nous retranscrira des lieux et des atmosphères palpables et tangibles à notre référentiel humain. Pourtant ces lieux si crédibles à nos yeux sont en vérité hors d'usage et hors échelle de notre monde. Le cinéaste revêt alors l'habit du créateur littéraire de Freud, il « fait donc la même chose que l'enfant qui joue ; il crée un monde de fantaisie, qu'il prend très au sérieux, c'est-à-dire qu'il dote de grandes quantités d'affect, tout en le séparant nettement de la réalité »¹³, mais qui nous apparaît pour nous, en tant que spectateur devant un écran : réel, tangible et cohérent. La manipulation du point de vue prend alors un sens élargi de ce que nous avons vu auparavant : il n'est plus question de cacher ou de mettre en valeur des éléments. Ici le septième art vient apporter, de par une technique et une mise en œuvre, un questionnement hors de tout scénario voulu ; la question de la véritable réalité derrière l'objectif. Ainsi, de par son essence en tant qu'intermédiaire, le cinéma reposerait sur une allégorie de la caverne de Platon au centre de notre monde contemporain.

¹² BORDAT Francis, *Chaplin architecte*. Tiré de GUIHEUX Alain dir., *Acteurs et Architectes*, 2019.

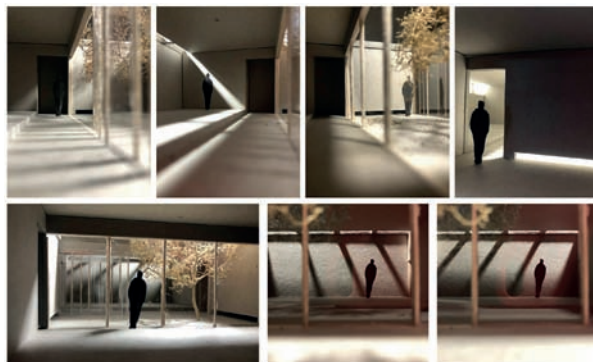
¹³ FREUD Sigmund, *L'inquiétante étrangeté et autres essais*, 1973.



La maquette de la Tyrell Corporation dans *Blade Runner*, 1980-1982. © via Imgur 2015



Blade Runner : The Final Cut, Ridley Scott, 2007. © Ridley Scott



Le logement idéal, atelier de projet S6, Tom Gouy, 2021. © Tom Gouy



The Panorama of the City of New York, maquette de New York, 1964. © Queens Museum 2016



Maquettes de Peter Zumthor, Biennale de l'architecture de Venise, 2008. © Designboom

Si dans la réalité, l'homme perçoit le monde de l'architecte à travers ses yeux et y peut en trouver sa lecture, au cinéma le spectateur perçoit le monde du réalisateur à travers l'objectif de sa caméra et peut se faire duper. Si cette manipulation du point de vue, de référentiel, trouve une fin en tant que telle pour le cinéaste, travaillant les mêmes questionnements ainsi que les mêmes méthodes, l'architecte pourrait alors saisir l'opportunité d'utiliser ce procédé. Lors de la licence, en atelier de projet S6, nous avons introduit le semestre par un exercice de logement idéal, à travers une recherche d'intention architecturale nous avons élaboré un projet et communiqué nos idées à travers des plans, des coupes et une maquette à l'échelle 1/50. Contraint par la crise sanitaire en vigueur en 2021, nous avons dû rendre en format dématérialisé notre rendu, la maquette ne pouvant être manipulée par le jury, il était alors question de retranscrire avec des photos de notre maquette les intentions de notre parcours architectural. La maquette, à travers ce procédé de mise en valeur par la photographie, a trouvé une fin en soi. À la manière d'un cinéaste, nous avons manipulé le point de vue et l'échelle afin de rendre appréhendables et crédibles nos espaces intérieurs pour les spectateurs.

En outre, la maquette en tant que production finale en architecture existe déjà, comme la maquette gigantesque de New York exposé au Queens Museum of Art. Manipulant notre point de vue et nous projetant dans la vision d'un oiseau survolant la ville, la maquette devient alors une véritable œuvre d'art. Peter Zumthor y trouve sensiblement le chemin vers ce procédé de mise en œuvre dans son travail. Dans son atelier, les maquettes sont posées sur de hauts socles, au niveau de notre regard, nous permettant d'observer avec presque le même point de vue que dans la réalité, le bâtiment fini. Au-delà d'un processus de réflexion et de la création du véritable bâtiment, ces maquettes nous permettent, comme un cinéaste ; de promener notre regard et notre point de vue, sur les environnements imaginés par l'artiste. Véritables œuvres d'arts et criantes de réalisme, c'est à se demander si les maquettes de l'architecte les auraient construites pour des êtres plus petits que nous.

En définitive, l'architecte et le cinéaste, dans leur processus de réflexion et de réalisation à travers la problématique de lier l'espace, le mouvement et le temps, utilisent à peu de chose près les mêmes outils et procédés. Avec ces observations, nous pouvons imaginer que le cinéaste s'inspire de l'architecte pour représenter ses espaces et ses intentions en deux dimensions, en vue de les transmettre à ses techniciens. Nous pouvons aussi imaginer que l'architecte s'inspire du cinéaste afin de réaliser de véritables œuvres miniatures, permettant de manipuler le point de vue et le référentiel du spectateur. « [...] l'architecte est en quelque sorte le metteur en scène d'espace. Il y a architecture dès qu'il y a organisation culturelle, c'est-à-dire humaine, de l'espace. L'architecte est donc celui qui, construisant l'espace, impose une façon de le percevoir. Il en va de même pour le cinéma :



Peter Zumthor devant la maquette du musée de la mine de zinc d'Allmannajuvet, 2012-2016. © REGINA KUEHNE/AP 2007



Douglas Trumbull, devant la maquette du bâtiment de la Tyrell Corporation, 1982. © via MovieStillsDB

le cinéaste est aussi un organisateur d'espace. Le mouvement de caméra, le montage imposent, en le construisant, un parcours de l'espace, impose une façon de le percevoir [...] »¹⁴.

La manipulation d'un point de vue, un cadrage, un format, un plan, une séquence, un storyboard, un plan au sol et une maquette sont des concepts, des outils, des procédés et du vocabulaire purement cinématographiques. Ceux-ci prennent origine dans la réflexion et le processus de création de l'image. Cependant l'architecture en tant que discipline baignée dans un monde d'images, utilise aussi ces notions et ces termes. En prenant aussi en compte que le cinéma de science-fiction ancre ses récits à travers l'architecture, est-ce que *Blade Runner*, en tant qu'une succession d'images, de plans et de séquences, serait une œuvre qui nous parlerait sans cesse d'architecture ?

14 MAILLLOT Pierre, *L'écriture cinématographique*, 1997.

2. Créer l'espace architectural

- a. De l'espace cinématographique à l'espace architectural : lecture de deux séquences du film

Rachael; The Voight-Kampff Test

16 : 50 - 19 : 00

Lorsque Rick Deckard arrive dans le bureau du Dr Eldon Tyrell, le spectateur est alors immergé dans une atmosphère d'un lieu de culte chaleureux mais stérile. Le premier plan de cette séquence est un hibou perché qui habite la pièce, ce cadrage permet la mise en valeur de l'animal. Le hibou est posé sur un perchoir qui lui sert de piédestal, en arrière-plan il n'y a aucun mobilier, seulement un mur ornementé d'un motif répétitif sur lequel la lumière du soleil vient refléter les remous d'une eau invisible. Le hibou, mis en évidence dans cette ambiance crépusculaire, vient représenter la nature nocturne du monde.

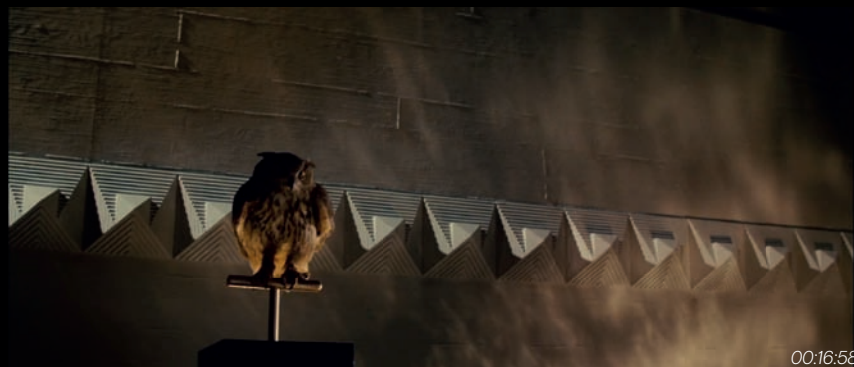
Rick Deckard se retourne puisqu'il a été interpellé par Rachael qui vient de rentrer. De par ce découpage, nous comprenons que l'entrée se trouve au fond de la pièce et dans l'ombre : comme l'indique l'ombre portée contre le mur en arrière-plan. Dans cet arrière-plan nous apercevons un vase ainsi qu'une porte démesurément haute, ces deux éléments transpirent la richesse et nous présentent alors le Dr Eldon Tyrell, un homme de pouvoir pour qui la réalité de Deckard lui serait presque inconnue.

Le plan s'élargit et Rachael s'avance alors vers Deckard. Celle-ci ne marche pas au milieu du cadrage, comme pour souligner l'architecture intérieure de la pièce. Il n'y a pas de porte apparente, le mobilier est plus présent, le sol reflète l'environnement à la manière d'une mer d'huile comme pour nous donner un sentiment grandissant de profondeur. L'espace est symétrique et seule la jeune femme se dénote dans la composition de ce lieu de culte.

Le plan encadre alors les deux personnages baignés dans une lumière jaune d'un soleil qui se trouve au centre de la composition. Ici nous pouvons observer une des seules végétations présentes à l'écran, des bonsaïs. Comme si l'urbanisme et l'industrialisation effrénée auraient éradiqué la végétation de la surface de notre planète, seul subsiste ces arbres miniatures en pot qui peinent à se développer.

Lorsque les personnages dialoguent, les plans sont en contre-plongée, nous renforçant l'idée d'une ambiance solennelle ou de l'importance de ces personnages.

Enfin, lorsque Tyrell arrive, Ridley Scott vient encadrer globalement l'espace en utilisant un plan large et une perspective à un seul point de fuite. La composition de ce plan oriente le regard du public jusqu'au bout du bureau où se trouve une table, surplombée par la lumière du soleil et où l'horizon de la ville semble lointain et presque invisible à l'écran. Le bâtiment étant tellement haut, Tyrell n'aperçoit même pas l'horizon dessiné par la ville. Ce cadrage permet de nous présenter globalement le lieu et son architecture



00:16:58



00:17:12



00:17:13

Rachael; The Voight-Kampff Test, *Blade Runner : The Final Cut*, Ridley Scott, 2007. © Ridley Scott



00:17:33



00:17:39



00:18:53

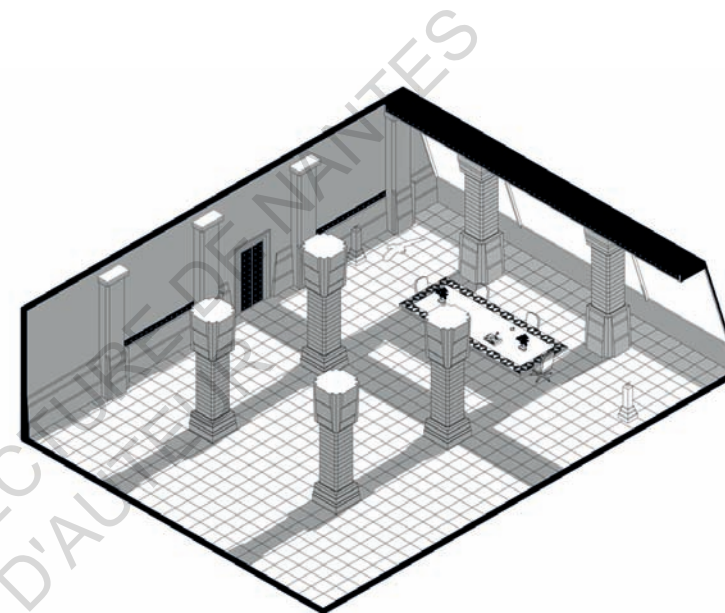
Rachael; The Voight-Kampff Test, *Blade Runner : The Final Cut*, Ridley Scott, 2007. © Ridley Scott

intérieure : spacieuse et symétrique, presque religieuse, mais cohérente avec l'idéologie de la Tyrell Corporation. Ce plan large vient unifier les déplacements dans l'espace ainsi que les dialogues des personnages à l'écran, mais il nous permet aussi la lecture architecturale de ce lieu. Le bâtiment semble totalement ouvert sur l'extérieur ne laissant voir aucune menuiserie apparente. Lorsque l'on rentre dans la pièce, on s'approche de la seule lumière naturelle de ce monde, et lorsque l'on quitte la pièce, nous retournons vivre sous les lumières artificielles.

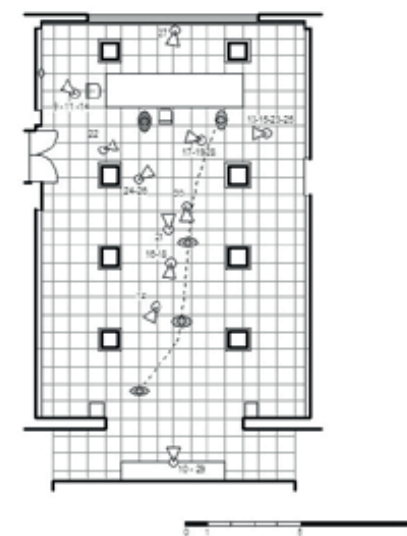
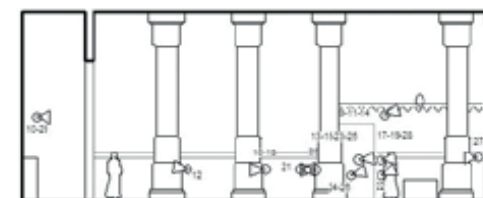
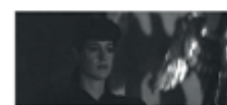
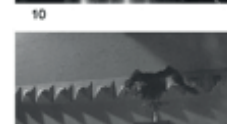
Une maquette du sol au plafond a été réalisée pour la mise en place du décor, avec les réflexions que l'équipe technique et le réalisateur ont eues sur cet outil de travail, ils ont pu repenser l'entrée ainsi que l'arrivée de nos personnages. Cette maquette prouve l'intention de Scott de baigner les usagers dans la lumière dès lors qu'ils entrent dans la pièce. L'axonométrie écorchée nous présente l'aspect symétrique de cet espace architectural jusque dans ses moindres détails. Le hibou possède même deux perchoirs, le forçant à voler de façon linéaire dans la pièce, de gauche à droite et suivant les lignes du quadrillage du calepinage au sol. Le hibou étant lui aussi un répliquant il est ainsi traité comme du mobilier. La lumière rentre et épouse la composition symétrique et presque millimétrée de cette gigantesque pièce. Ici, les menuiseries des fenêtres se placent dans la continuité de ces colonnes surdimensionnées, permettant ainsi de les rendre invisibles aux usagers et de donner cette impression d'une ouverture littérale et totale sur le monde extérieur.



Création de la maquette du bureau de Eldon Tyrell dans *Blade Runner*, 1980-1982. © via Imgur 2015



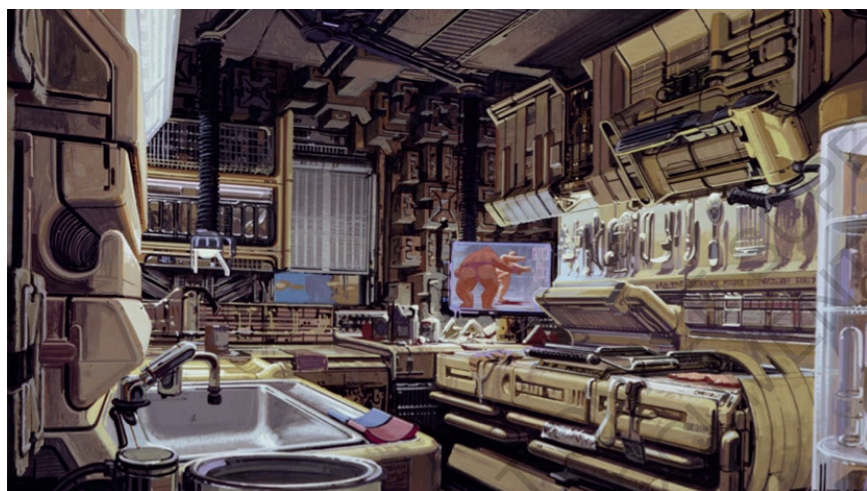
Axonométrie du bureau de Eldon Tyrell dans *Blade Runner*, 1982. © Ali El-hashimi 2021



Scène d'arrivée de Rick Deckard à la Tyrell Corporation dans *Blade Runner*, cadrages des plans et plans des positions des caméras, 1982 © Juan Carlos Parra 2005



Intérieur de la Ennis Brown House, Frank Lloyd Wright, 1923. © Frank Lloyd Wright Foundation 2018



Concept de la cuisine de Rick Deckard, Syd Mead, 1982. © The Blade Runner Partnership

A Visitor with Someone Else's Memories

30 : 40 - 36 : 18

Cette séquence du film nous présente l'appartement de Rick Deckard, comme un parcours architectural, le cinéaste vient guider le spectateur de la rue jusque dans l'appartement du protagoniste. Depuis la rue, nous commençons à apercevoir des répétitions de motifs connus et de briques textiles, ce qui rendra iconique la séquence de l'appartement de Deckard, pour les architectes qui reconnaîtront la Ennis Brown House de Frank Lloyd Wright. Dans cette rue comme dans toutes les autres de la ville, la lumière naturelle n'existe pas, les projecteurs, les lumières des appartements ainsi que les panneaux publicitaires sont les seules sources de lumière. Le bâtiment semble avoir une structure et une composition à la fois archaïque et à la fois futuriste, cette impression restera tout au long de la séquence.

Du panneau de contrôle de l'ascenseur, nous apprenons que l'appartement de Deckard se situe au quatre-vingt-dix-septième étage de ce bâtiment en pierre, nous délivrant un sentiment de grandiose et de vertige. Le porche d'entrée est éclairé de la même lumière jaune que chez le Dr Eldon Tyrell, cependant lorsque l'on rentre dans l'appartement, la lumière extérieure peine à venir éclairer la pièce, malgré la grande ouverture, qui permettrait d'illuminer à la fois la pièce commune et le long couloir menant vers l'entrée.

Suivi de Rachael, Rick Deckard rentre dans l'appartement lugubre, où des lumières artificielles tentent elles aussi d'apporter un éclairage. Ici, nous pouvons alors y voir les fameux motifs de la Ennis House.

Lorsque Deckard laisse Rachael seule face aux révélations troublantes qu'il lui a délivrées, il va dans la cuisine lui chercher un verre d'eau. La cuisine est étroite mais fonctionnelle, et seule de la lumière naturelle l'éclaire. Le directeur artistique David L. Snyder a pris au pied de la lettre le concept d'architecture « la forme rencontre la fonction » des dessins de Syd Mead. De ce fait il a encloué cet espace avec les répliques des briques textiles rappelant les constructions aztèques de Frank Lloyd Wright de sa célèbre maison. Cet environnement semble chaleureux seulement pour l'occupant, puisque cet espace ressemble à une caverne recouverte de multiples textures qui semble parfaitement adaptée à la personnalité ambivalente et solitaire de Rick Deckard.

Rachael, seule dans le salon, la pièce de vie principale de l'appartement, quitte les lieux triste et désespérée. En premier plan, nous retrouvons un bonsai parmi une multitude d'autres objets qui viennent habiter l'ancre du protagoniste. L'appartement entier est un espace de nostalgie pour Deckard, des traces du passés sont éparpillées un peu partout et jonchent même le sol. Les deux sources de lumière semblent irréelles



00:30:43



00:34:52



00:32:03



00:34:44



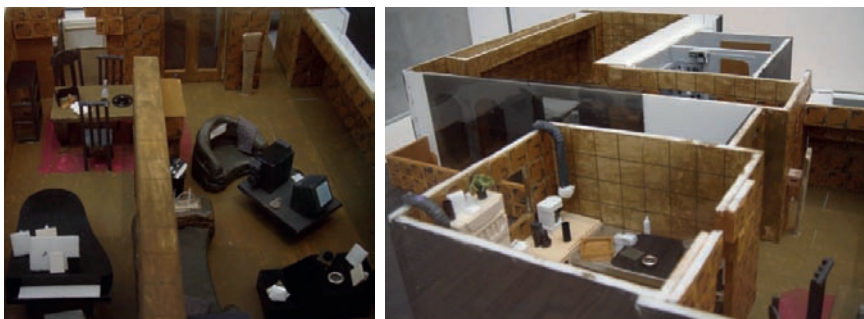
00:32:09

A Visitor with Someone Else's Memories, *Blade Runner : The Final Cut*, Ridley Scott, 2007. © Ridley Scott



00:36:12

A Visitor with Someone Else's Memories, *Blade Runner : The Final Cut*, Ridley Scott, 2007. © Ridley Scott

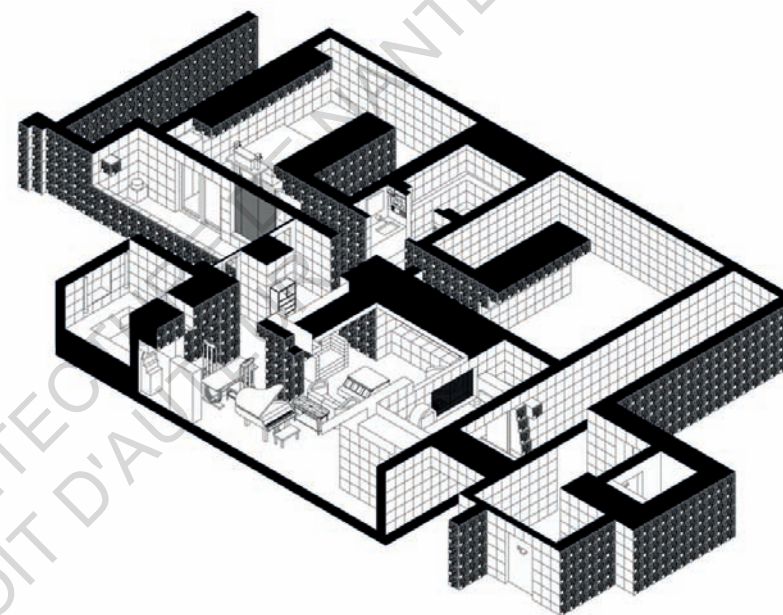


Maquette de l'appartement de Rick Deckard dans Blade Runner, 1982. © via Propsummit

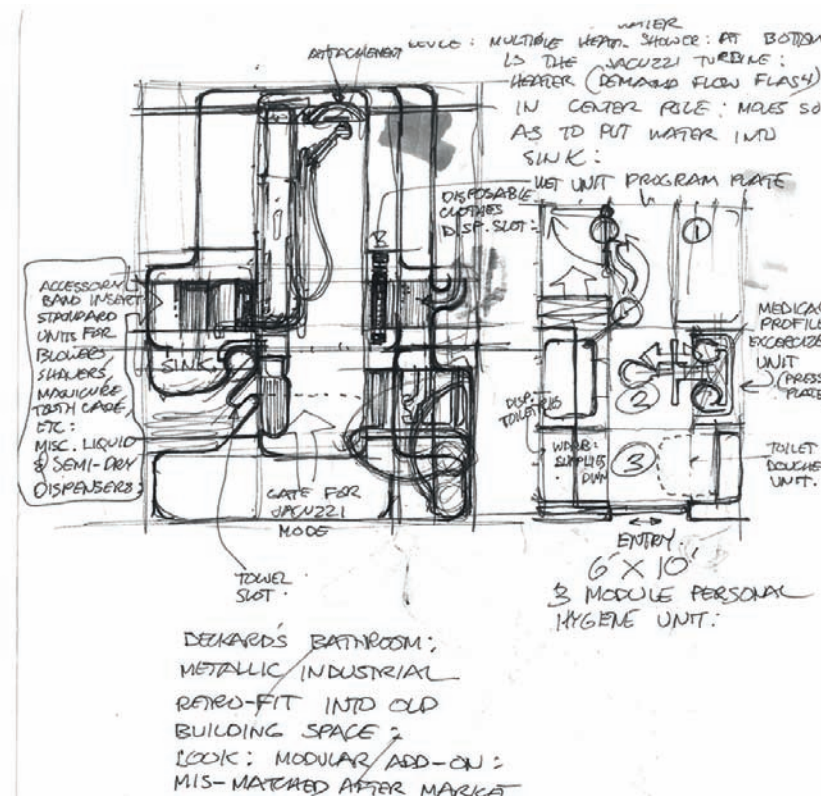
et appuie le sentiment d'insécurité de la jeune femme dans cet espace clos. Contrairement à la séquence dans le bureau de Tyrell, le cinéaste ne nous montre pas l'intégralité de l'appartement, seulement des fragments de certaines pièces, pour créer le récit. Cela se fait par de nombreuses coupes nettes et de plans rapprochés afin de nous livrer un espace aux qualités spatiales claustrophobes et labyrinthiques où seul l'occupant en aurait les clés de compréhension. La faible hauteur sous plafond, le peu de lumière, les motifs indescritibles ainsi que la mise en scène provoquent un sentiment de désespoir pour les personnages de la part des spectateurs.

L'axonométrie écorchée et les photos de la maquette de l'appartement de Rick Deckard viennent appuyer cette intention de rendre l'espace clos, labyrinthique et oppressant. D'ailleurs, contrairement au bureau du Dr Eldon Tyrell, dans cette axonométrie, la lumière extérieure ne pénètre pas dans le logement. Les motifs aztèques et les briques textiles de construction se retrouvent jusque dans l'intérieur du logement, nous donnant une impression que tout le bâtiment est une seule et même unité ayant pour seule fonction de « loger » et non d'apporter une certaine qualité de vie à ses habitants. Intention qui trouve sa légitimité dans une ville aux proportions titanesques et dont le cahier des charges de ses architectes étant seulement une forte densité. C'est donc tout d'abord des intentions architecturales qui viennent donner une atmosphère à la séquence, la mise en scène et la réalisation ne servent qu'à exacerber cette intention.

La séquence se termine par un Rick Deckard fatigué, enveloppé d'une couverture et profitant d'un whisky à son balcon du quatre-vingt-dixième étage d'un immeuble comptant parmi tant d'autres dans cette ville tentaculaire. Ici, le balcon de la Ennis House, qui dans la réalité profite d'un point de vue époustouflant sur Los Angeles, semble une minuscule ouverture face à l'immensité d'une rue de la mégalopole qu'est devenue Los Angeles en 2019. Il y a une saturation d'architecture et de symboles dans cette rue immense, certains bâtiments ressemblent à d'immenses colonnes dont on ne comprendrait pas l'échelle. La ville est vivante et ne s'endort jamais. Tout au long de la scène, nous n'avons cessé de l'entendre par les effets sonores, mais aussi de la voir de par les nombreuses lumières blafardes qui viennent s'immiscer dans l'appartement. L'architecture est partout dans ce monde rétrofuturiste et ne porte plus les valeurs d'un monde moderne où les hommes sont libres. Ici, l'architecture emprisonne nos personnages, autant au sens métaphorique que physique.



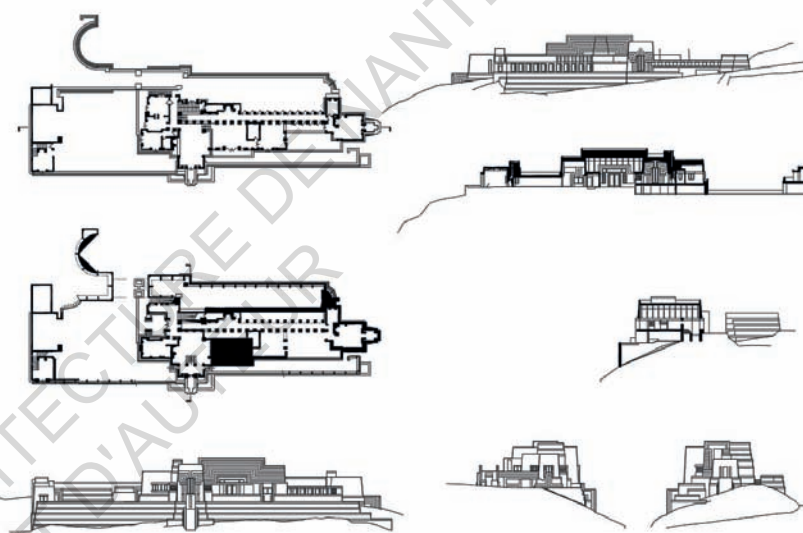
Axonométrie de l'appartement de Rick Deckard dans Blade Runner, 1982. © Ali El-hashimi 2021



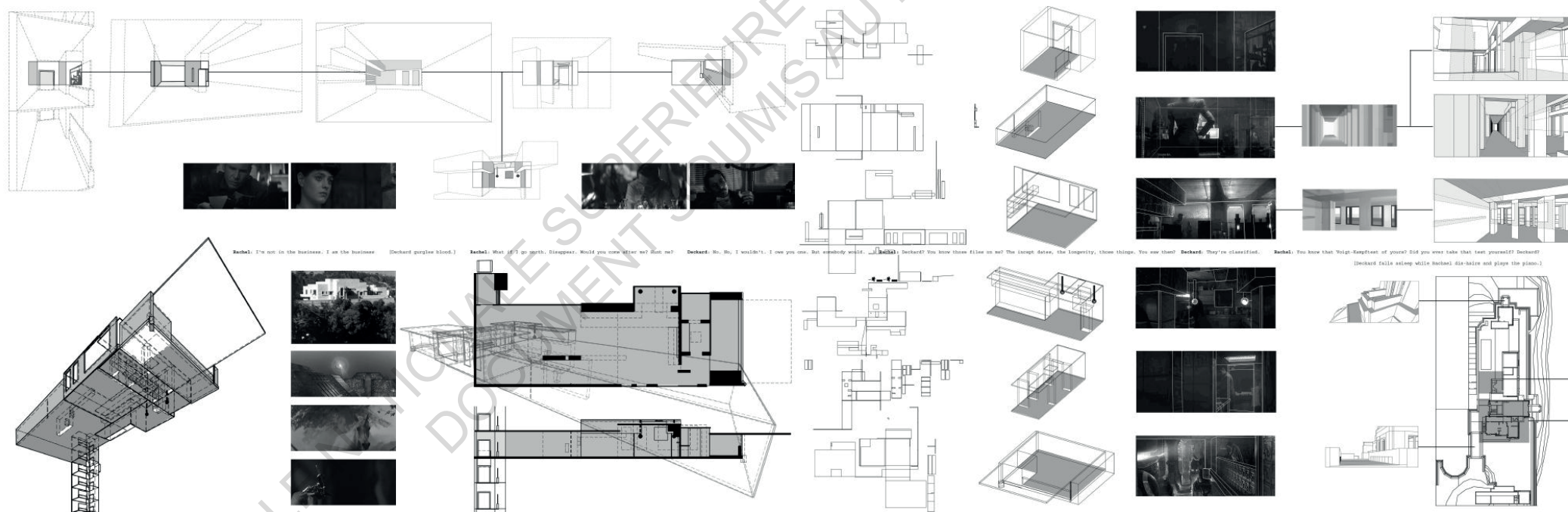
Croquis d'intentions de la cuisine de Rick Deckard dans Blade Runner, 1982. © The Blade Runner Partnership

Finalement, à l'image d'une superposition de plusieurs architectures, le traitement de la lumière semble suivre cette même intention tout au long du film. Celle-ci change constamment de direction, de couleur et d'intensité. Le cinéaste utilise donc la lumière sans aucun des trois objectifs qu'elle se doit d'apporter théoriquement au cinéma : apporter du réalisme, de la lisibilité et de mettre en valeur les acteurs. Ridley Scott utilise alors de faux raccords de lumières, qui accentuent cette sensation d'une architecture imprévisible, belliqueuse et qui tombe en ruine.

Il est important de rappeler que la Ennis Brown House a seulement servi d'inspiration à Syd Mead pour créer cet environnement de toutes pièces et ainsi réaliser les décors pour le tournage. Nous pouvons alors imaginer que le designer aurait visité la maison avec une lecture complètement différente de l'architecte et qu'il nous a livré dans ce film, sa vision rétrofuturiste et aliénante de l'architecture de Frank Lloyd Wright.



Plans, coupes et élévations de la Ennis Brown House. © Ennis House Foundation

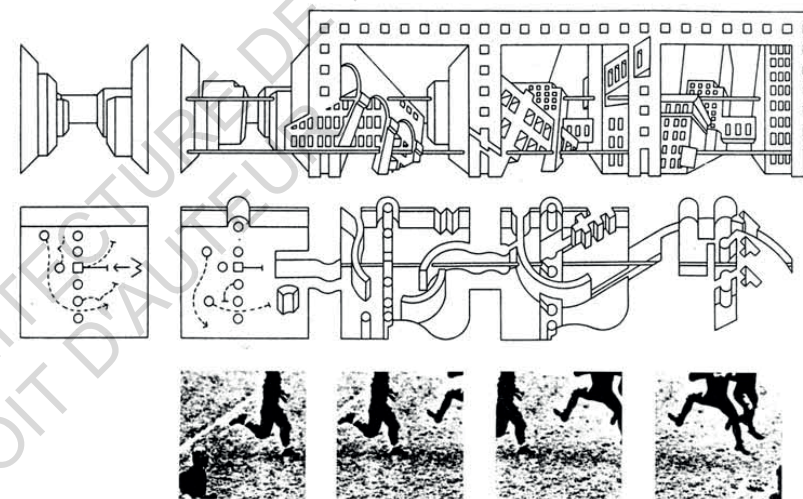


« Une étude sur la reconstruction du décor cinématographique de l'appartement de Deckard dans Blade Runner du point de vue de la caméra. Après avoir reconstruit l'espace cinématographique en 3D, j'ai ensuite assemblé les différents décors pour former un ensemble peu cohérent de son appartement à partir de l'agencement suggéré par le film ». © ArtfiDodger

b. L'apport de l'espace cinématographique à l'architecture : la séquence et l'ambiance

Comme nous l'avons exploré, les deux films sont imprégnés d'architecture, utilisant à la fois celle-ci comme propos et support de leur narration. Cependant bien que les espaces présentés semblent tangibles et concrets. En réalité, ils ne le sont pas. C'est le montage des plans, des scènes et des séquences, ainsi que le jeu des champs contre-champs qui nous dupent et nous illusionnent. Le montage cinématographique permet d'unifier plusieurs séquences indépendantes entre-elles – dans l'aspect que ces séquences ne projettent pas le même point de vue – pour en faire un tout cohérent. Dans l'espace-écran, le jeu des séquences apporte ainsi dans l'espace et le mouvement, l'idée de l'événement, de l'inattendu. Pour Bernard Tschumi « *l'architecture peut se définir (et donc se dissocier) à travers trois éléments qui sont l'espace (la fabrication des espaces physiques ou matériels), le mouvement (le mouvement des corps dans l'espace) et l'événement* »¹⁵. Dans ses recherches, Tschumi utilise ces notions de séquences et d'événements comme moteur de production d'une architecture.

Entre 1976 et 1981, l'architecte réalise des propositions théoriques réalisées par le dessin intitulées *The Manhattan Transcripts*. Les quatre épisodes retranscrivent des événements imaginés dans des lieux réels de New York : *The Park* ; *The Street (Border Crossing)* ; *The Tower (The Fall)* ; et *The Block*. « *L'affiche-manifeste*¹⁶ de Tschumi invite à penser l'architecture et son projet comme mise en place des conditions propices au surgissement de l'inattendu »¹⁷. De ce fait, le travail de l'architecte vient définir la ville tout autant de par les actions des habitants que de par les bâtiments. L'architecture n'est plus seulement animée par une simple intention spatiale, « *mettant ainsi définitivement fin à la vérité absolue du projet architectural* »¹⁸. Cependant, même si les épisodes de *The Manhattan Transcripts* produisent des formes spatiales qui relèvent de l'architecture, celles-ci ne sont pas des hypothèses de bâtiments même utopiques : « *ce sont des sortes de scénarios conceptuels sur l'idée de l'architecture* »¹⁹. Le cinéma, travaille et fait récit avec des images intrinsèquement en mouvement, non des images auxquelles le mouvement est ajouté ultérieurement. De ce fait, il s'apparente comme un modèle de pensée pour concevoir l'architecture en confrontant l'espace, le mouvement et l'événement. « *Les transcriptions de Tschumi proposent qu'au-delà de ses*



The Manhattan Transcripts Project, New York, Episode 4: The Block, Bernard Tschumi, 1980-1981. © Bernard Tschumi



Screenplays, Bernard Tschumi, 1976. © Bernard Tschumi

¹⁵ Tschumi Bernard à propos des *Manhattan Transcripts*, 1979. Tiré de Tschumi Bernard, *Une architecture en projet*, 1993.

¹⁶ « *To really appreciate architecture, you may even need to commit a murder* » : *Pour apprécier l'architecture à sa juste valeur, il faut parfois commettre un meurtre*, 1978.

¹⁷ Paviol Sophie, *The Manhattan Transcripts (1977-1981)*, Bernard Tschumi : *l'architecture aux prises avec l'événement*. Tiré de Simond Clotilde collab. Paviol Sophie, *Cinéma et architecture – La relève de l'art*, Tiré de l'introduction, 2009.

¹⁸ Paviol Sophie, *The Manhattan Transcripts (1977-1981)*, Bernard Tschumi : *l'architecture aux prises avec l'événement*. Tiré de Simond Clotilde collab. Paviol Sophie, *Cinéma et architecture – La relève de l'art*, Tiré de l'introduction, 2009.

¹⁹ Propos recueilli de Tschumi Bernard par Fillion Odile. Tiré de Fillion Odile, *Architecture Intérieure Créée*, n°197, 1983.

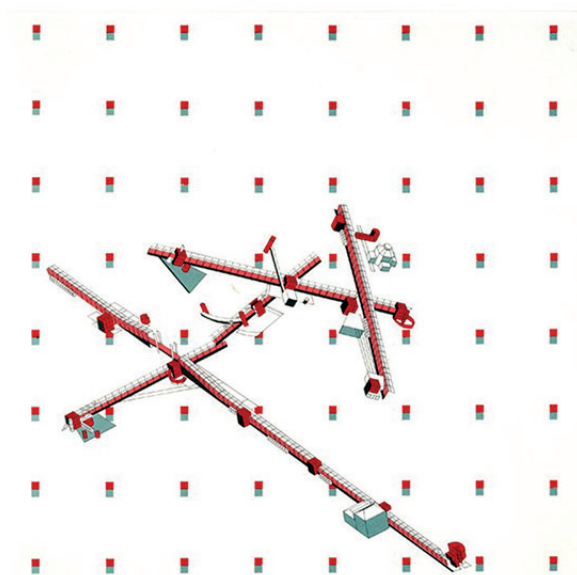
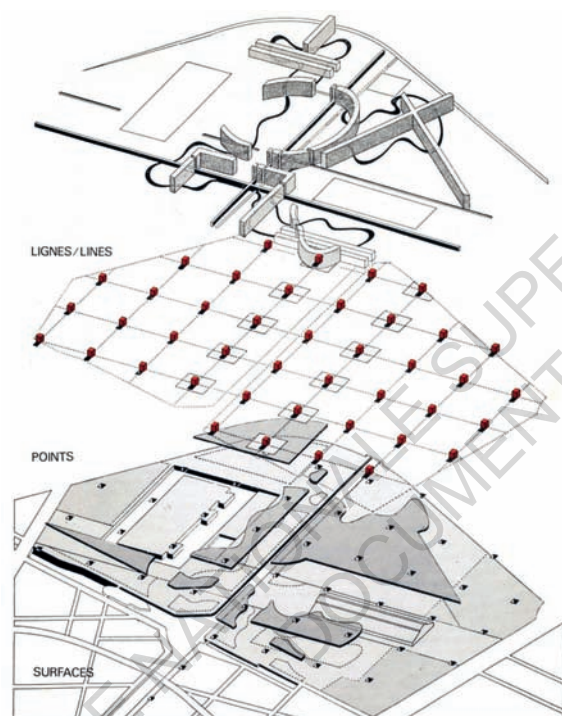


Schéma du parc de La Villette, Bernard Tschumi, 1983-1992. © Bernard Tschumi



Systèmes superposés de surfaces, de points et de lignes dans la conception du parc de La Villette, Bernard Tschumi, 1983-1992. © Bernard Tschumi

conventions traditionnelles de représentation, l'architecture réside dans la superposition d'espace, de mouvement et d'événements. L'événement, en particulier, est l'origine figurative de l'architecture elle-même, à travers lequel Tschumi propose une architecture de différence et d'opposition plutôt que de synthèse et de totalité. Les techniques narratives, qu'elles soient picturales ou cinématographiques, évoquent la capacité de la fiction à produire une forme alternative de critique »²⁰.

Pour illustrer la pensée de l'architecte, nous pouvons nous pencher sur son projet du parc de La Villette, 1983-1992. Bernard Tschumi proposa de ne pas construire un nouvel édifice, mais plutôt de travailler avec l'existant, le déjà-là, et d'apprécier le projet dans une forme disséminée et distribuant les éléments de programme à travers les 55 hectares du site. D'office, le parc de La Villette n'est donc pas conçu comme un projet que l'on peut appréhender globalement du premier regard, mais imaginé pour que les points de vue qu'il propose soient observés de manière différente à chaque passage. La succession des jardins, tour à tour longés ou traversés par un chemin sinueux, est un véritable enchaînement de séquences à la fois complètes et incomplètes qui viennent renforcer, altérer, transformer les séquences précédentes et suivantes ». « *Le chemin est plus important que n'importe laquelle des stations qui le jalonnent* »²¹. De cette organisation paysagère d'enchaînement d'événements, l'architecte matérialise le concept d'espace filmique à l'espace architectural et urbain. Toujours cumulatives, les séquences sont composées de plans et de cadrages qui s'envisagent par une juxtaposition : les séquences « *établissent une mémoire – celle du plan précédent, celle de la succession des événements. Faire l'expérience d'une séquence architecturale et la suivre, c'est réfléchir aux événements pour les placer dans des totalités successives* »²². Enfin, le projet du parc de La Villette cristallise l'analogie filmique du montage à la production d'espace urbain.

Dans le domaine cinématographique, chaque image ou photogramme est intégré dans un flux d'images en mouvement continu. L'assemblage rapide de ces photogrammes est ce qui permet de créer un cinégramme. Le Parc peut être considéré comme une série de cinégrammes, chacun d'eux étant élaboré à partir d'un ensemble spécifique de transformations architecturales, spatiales ou programmatiques. L'acte de juxtaposer et de superposer ces cinégrammes représente deux des aspects essentiels du processus de montage. « *L'architecture est un enchaînement de*

20 MoMA, Bernard Tschumi *The Manhattan Transcripts Project*, New York, New York, Episode 4: *The Block*, 1980-81, 2023.

21 Tschumi Bernard, *Architecture et disjonction*, Restitutions, 2014. Version traduite et corrigée par Tschumi Bernard de l'ouvrage paru en américain sous le titre *Architecture and Disjunction*, 1994.

22 Tschumi Bernard, *Architecture et disjonction*, Restitutions, 2014. Version traduite et corrigée par Tschumi Bernard de l'ouvrage paru en américain sous le titre *Architecture and Disjunction*, 1994.

mouvements lents et accélérés. Elle est « la confrontation en un seul lieu de trois catégories dont les logiques sont a priori irréconciliables : l'espace, l'événement et le mouvement »²³. A priori irréconciliable dans le champ d'une architecture conçue exclusivement comme intentionnalité spatiale, mais pas au cinéma. Le parc de La Villette en fait la démonstration »²⁴.

Le cinéma est « comparable à l'architecture par son importance actuelle dans la vie de tous, par les limitations qui lui ferment le renouvellement. Il faut tirer parti des aspects progressifs du cinéma industriel, de même qu'en trouvant une architecture organisée à partir de la fonction psychologique de l'ambiance, on peut tirer la perle cachée dans le fumier du fonctionnalisme absolu »²⁵. L'ambiance est l'ensemble des caractères définissant le contexte dans lequel se trouve quelqu'un, un groupe ; climat, atmosphère²⁶. Comme nous l'avons rapidement abordé, Tschumi produit une ambiance aux espaces, engendrée de la manipulation de séquences et d'événements. Pour d'autres comme Peter Zumthor, l'ambiance est littérale, elle est produite par une atmosphère architecturale qui agit sur les émotions des spectateurs. De ce fait l'architecture en tant qu'art de bâtir produit une forme matérielle qui provoque les émotions des visiteurs. Dans l'essai de l'architecte, *Atmosphères*, publié en 2008²⁷, Zumthor présente de courts récits qui relatent d'une relation existante entre la sensibilité des hommes aux espaces environnants.

Il « insiste sur l'importance du corps comme sentant et senti, touchant et touché. Zumthor, qui s'inscrit dans la lignée de Palladio, se dit sensible aux matériaux trouvés sur place afin de valoriser leur rapport à la lumière. Le son de l'espace contribue également à la qualité de l'atmosphère qu'il dégage, tout autant que sa température, deux termes qu'il emploie à escient par rapport à l'idée de tempérance. Les objets pourront prendre place dans une architecture qui donnera un certain sense of home, un sens du foyer qui en appelle avant tout à la présence sensorielle. Entre sérénité et séduction, l'architecture, telle la musique, est un art du temps ; aussi est-il primordial de pouvoir regarder là-bas, sans être commandé par une injonction dirigiste. Il met l'accent sur la flânerie, le voyage, le fait de se promener sans raison, librement. Le soin qu'il porte aux seuils (portes, fenêtres, murs, ouvertures) traduit de son souci d'articuler l'intérieur et l'extérieur, l'intime le dehors, ce qui est caché et ce qui est montré »²⁸. Pour certains, « c'est la forme qui est le

sentiment et qui suscite l'émotion. « C'est la forme qui crée l'émotion », est-il dit dans *Providence* où le vieux romancier [Alain Resnais] précise un peu plus loin : « On me reproche de chercher la forme au détriment des sentiments, mais moi je pense que la forme c'est les sentiments »²⁹ »³⁰. Pour Zumthor, la forme en tant que production matérielle de l'architecture « ne doit pas provoquer les émotions mais laisser surgir »³¹. L'atmosphère possède donc une charge émotionnelle, les émotions surgissent des sentiments mais aussi des souvenirs des spectateurs, point sur lequel l'architecte insiste aussi. Les sentiments sont intrinsèques à nos souvenirs et Zumthor rejoint la vision de Scott sur ce qui fait de nous des êtres humains :

Eldon Tyrell : « Après tout, ils sont émotionnellement inexpérimentés, avec seulement quelques années pour emmagasiner les expériences que vous et moi considérons comme acquises. Si nous leur donnons un passé, nous créons un coussin ou une base pour leurs émotions et par conséquent nous pouvons mieux les contrôler ».

Rick Deckard : « Des souvenirs. Vous voulez parler des souvenirs ».



00:22:22
Blade Runner : The Final Cut, Ridley Scott, 2007. © Ridley Scott

23 TSCHUMI Bernard, *Des Transcripts à La Villette*, 1985.

24 PAVIOL Sophie, *Le parc de La Villette, Bernard Tschumi (1982-1998) : une architecture en mouvement*. Tiré de SIMOND Clotilde collab. PAVIOL Sophie, *Cinéma et architecture – La relève de l'art*, 2009.

25 DEBORD Guy, *Avec et contre le cinéma*, internationale situationniste n°1, 1958.

26 Définition du Larousse.

27 ZUMTHOR Peter, *Atmosphères. Environnements architecturaux. Ce qui m'entoure*, 2008.

28 FLECHEUX Céline, *De l'horizon à l'atmosphère*. Tiré de GUIHEUX Alain dir., *Acteurs et Architectes*, 2019.

29 PREDAL René, *L'itinéraire d'Alain Resnais*, Études cinématographiques, n°211-222.

30 MAUFFREY Nathalie, *Resnais, bricoleur de l'imaginaire : Toute la mémoire du monde, une poétique moderne de l'espace*. Tiré de GUIHEUX Alain dir., *Acteurs et Architectes*, 2019.

31 ZUMTHOR Peter, *Penser l'architecture*, 2008.



Bruder Klaus Field Chapel, Peter Zumthor, 2007. © Samuel Ludwig

Peter Zumthor considère l'atmosphère comme une dimension esthétique à part entière. « Pour moi, il ne peut s'agir de qualité architecturale que si le bâtiment me touche. [...] Nous connaissons tous ce phénomène ! Les matériaux s'accordent entre eux et se mettent à chanter, et cette composition matérielle donne naissance à quelque chose d'unique »³². Zumthor exprime clairement une sensibilité poétique dans ses propos, où ses inspirations et souvenirs se mêlent à sa vision architecturale. Pour lui, l'atmosphère ne se réduit pas à une simple description formelle ou à une fonction utilitaire, mais cherche plutôt à capter une réalité plus profonde et abstraite que la simple rationalité concrète. « Cette expression ouvre une brèche sur la profondeur des choses, une perspective au-delà de la surface de notre réalité. Ainsi, Zumthor entame une projection de ses pensées et de ses inspirations liées au monde concret de l'architecture vers le monde imaginaire lié à la poésie »³³.

Une de ses œuvres les plus iconiques, les thermes de Vals, 1996, matérialise la pensée profonde de l'architecte. Comme une perle rare nichée au creux des montagnes suisses, le chef-d'œuvre architectural de Peter Zumthor se déploie discrètement. Classé bâtiment historique peu après sa construction, ce centre thermal est bien plus qu'un simple édifice utilitaire. Il tire parti de l'unique source thermale des Grisons pour créer une expérience sensorielle inoubliable, qui plonge les visiteurs dans une atmosphère empreinte de sérénité et de bien-être. Avec cette réalisation, Zumthor dépasse les limites de la simple fonctionnalité pour nous inviter à explorer les profondeurs de l'âme humaine et de la nature environnante. Le bâtiment est parcouru d'une ambiance et d'une atmosphère singulière qui invitent à se laisser envelopper par l'environnement, se laisser porter par les sensations, s'abandonner à l'inconnu. L'immersion devient alors une échappatoire, une manière de s'évader de la réalité pour mieux y revenir.

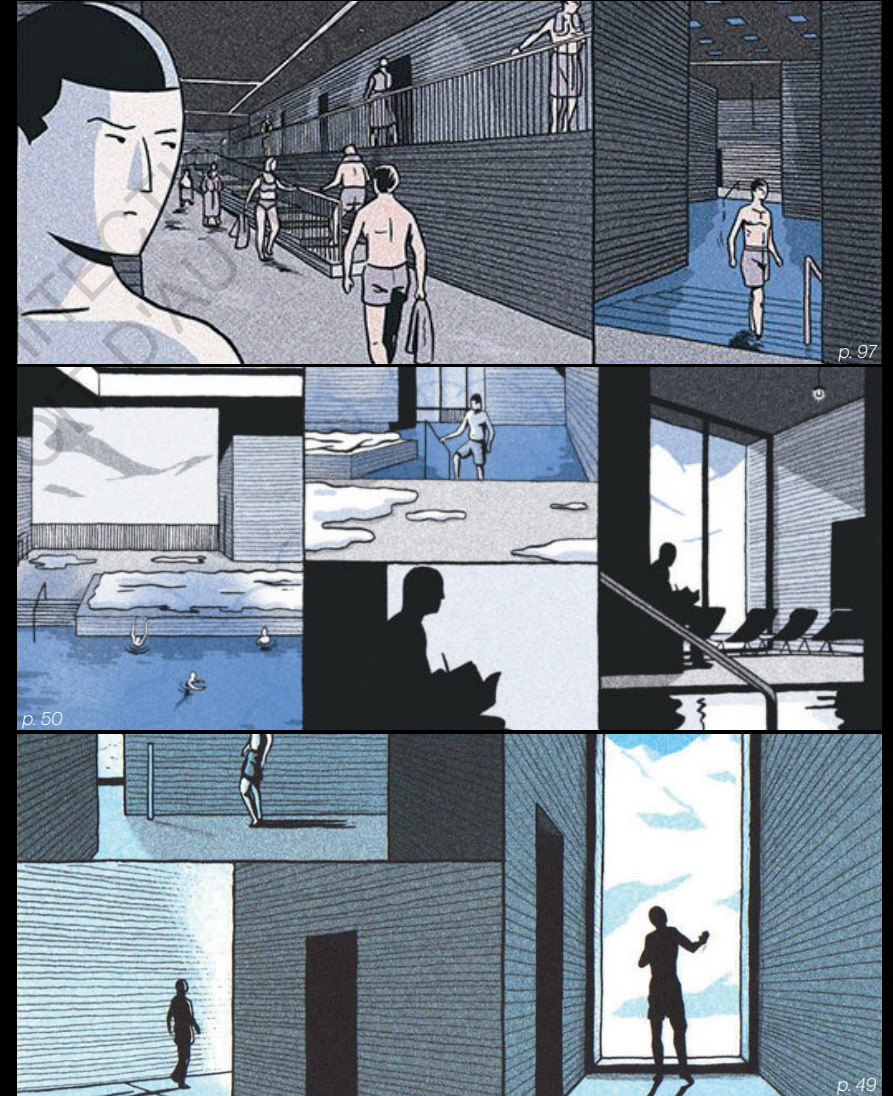
C'est cette « matière esthétique » que Lucas Harari illustre et utilise dans sa bande dessinée *L'aimant* publiée en 2017. Le bâtiment, avec sa conception minutieuse de l'espace, de la lumière et des matériaux, exerce une fascination sur les personnages de la bande dessinée et contribue grandement à l'atmosphère de l'histoire. De plus, les séquences des planches du roman graphique présentent une construction narrative qui rappelle celle du cinéma, avec des plans qui s'enchaînent et des ellipses qui créent une tension narrative. La mise en scène des personnages et de l'architecture rappellent également les techniques cinématographiques, comme le cadrage et la composition. Ainsi, la bande dessinée de Lucas Harari met en évidence les liens étroits entre l'architecture, la narration et

³² ZUMTHOR Peter, *Atmosphères. Environnements architecturaux. Ce qui m'entoure*, 2008.

³³ BEN NILA Hedia, MILED Haïfa et DHOUIB Mounir, *Ouverture de la pensée de Peter Zumthor au monde de la poésie comme vérité inattendue*. Tiré de RADIAL, *Les arts de l'architecture*, n°4, ESADHaR Recherche, ENSA Normandie, 2022.



Les thermes de Vals, Peter Zumthor, 1996. © Dominik Gehl



L'Aimant, Lucas Harari, 2017. © SARBACANE

le cinéma, et montre comment l'immersion dans un espace architectural bien conçu peut avoir un impact sur l'histoire et l'atmosphère d'une œuvre. « *Et dans le processus de creuser mentalement la masse, un vaste espace intermédiaire a émergé, un vaste contexte interconnecté, un continuum spatial devenu de plus en plus fascinant. Notre bain, un vaste continuum spatial, une pièce dans laquelle je me trouve et que je suis instantanément dans son ensemble même si je ne peux jamais tout voir en même temps. Je dois le parcourir, le découvrir étape par étape. Je l'expérimente image par image, comme une séquence d'espaces* »³⁴. Cinéma et architecture se lient de par l'atmosphère des espaces qu'ils produisent, c'est cette ambiance si particulière que l'on retrouve dans la séquence où K visite le bâtiment de la Wallace Corporation. Notre protagoniste déambule, guidé par Luv, dans la masse bâtie dont l'atmosphère est tout autant pesante que paisible. Avec l'enchaînement des scènes et des plans, on y ressent l'aspect du continuum spatial que l'on retrouve dans les thermes de Vals.

Les deux espaces – l'espace-écran de Villeneuve et l'espace architectural de Zumthor – créent une ambiance et une atmosphère, faisant surgir nos souvenirs pour provoquer des émotions. L'ambiance solennelle, la masse des matériaux bruts, les lumières qui tapissent avec parcimonie les murs minéraux, interpellent nos imaginaires et nous invitent à la flânerie. La scénographie de cette séquence de *Blade Runner 2049* embrasse l'essence même de l'architecture, tandis que l'espace architectural des thermes de Vals révèle sa nature profondément cinématographique.

Comme nous l'avons abordé, le cinéma apporte à l'architecture un nouveau regard sur les espaces et permet d'entrevoir de nouvelle façon de représenter ces mêmes espaces. L'idée de la séquence cinématographique permet de lier en architecture, l'espace, le mouvement et l'événement. En outre, les deux arts se lient et s'alimentent l'un l'autre dans la création d'une atmosphère et d'une ambiance spatiale, architecturale et poétique. De ce fait, la représentation cinématographique dialogue avec la représentation architecturale et donc impact la production architecturale contemporaine, ainsi que les images et imaginaires qu'elle véhicule. « *À mesure que la dimension spectaculaire intégrait une part de plus en plus significative du travail architectural, les procédés cinématographiques tendaient à remplacer la représentation descriptive classique. L'architecture devenait le discours des événements autant que le discours des espaces* »³⁵. Pour finir, nous pouvons alors tenter de voir comment le cinéma contemporain évolue, et de ce fait, d'y voir son impact sur la discipline de l'architecture, son importance dans la réflexion et la production d'espaces.

³⁴ ZUMTHOR Peter, SIGRID Hauser et BINET Helene, *Peter Zumthor. Thermes de Vals*, 2008.

³⁵ TSCHUMI Bernard, *Architecture et disjonction*, Restitutions, 2014. Version traduite et corrigée par TSCHUMI Bernard de l'ouvrage paru en américain sous le titre *Architecture and Disjunction*, 1994.

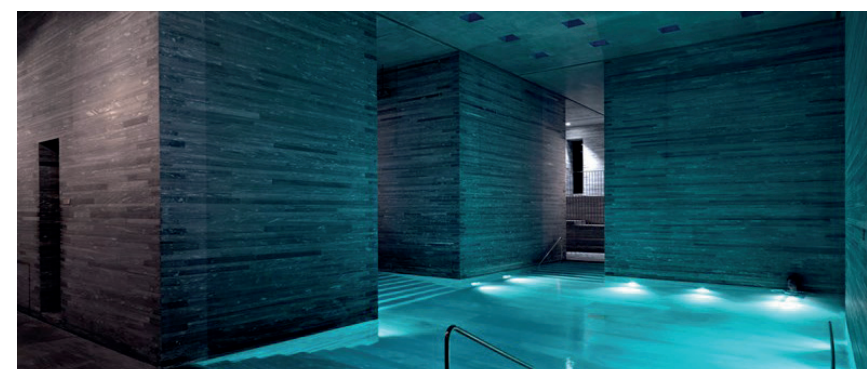


00:30:43



00:32:40

Blade Runner 2049, Denis Villeneuve, 2017. © Alcon Entertainment, Columbia Pictures, Scott Free Productions



Les thermes de Vals, Peter Zumthor, 1996. © Phitaos

3. Penser l'espace différemment

a. *Blade Runner 2049*, le cinéma contemporain par excellence. Denis Villeneuve et son rapport aux espaces

Denis Villeneuve s'inscrit dans la lignée des réalisateurs les plus influents de notre époque contemporaine. Sa filmographie est imprégnée d'un regard anthropologique, les espaces ainsi filmés relatent toujours de relations humaines entre-elles et aux espaces eux-mêmes. D'*Incendies* (2010) au très attendu *Dune : Deuxième partie* (2023), en passant par *Prisoners* (2013), *Premier Contact* (2016) et enfin *Blade Runner 2049* (2017) : le réalisateur nous délivre à chaque fois des espaces qui sont hostiles au genre humain et il raconte les comportements que ceux-ci adoptent en réaction face à ces espaces. L'architecture sert le propos et est parfois le propos, de ce fait Villeneuve accorde une importance considérable aux décors et aux environnements qui entourent les acteurs et la caméra. « *J'ai la sensation que les acteurs ont besoin de véritables accessoires, une vraie table, une vraie chaise, une vraie pièce et une fenêtre. Ils ont besoin de ça pour croire en ce monde* »³⁶. Édifier un espace appréhendable par l'homme fait donc parti du processus de création du réalisateur et cela sert énormément aux acteurs pour pouvoir se projeter dans leur personnage, comme l'explique Ryan Gosling l'interprète de l'officier KD6-3.7, surnommé K : « *c'était plus facile pour nous de se concentrer sur le monde intérieur des personnages, parce que le monde extérieur était vraiment complet, et je pense que ça a eu le même effet sur chaque équipe* »³⁷.

Toutefois, même si tous les décors ont été construits, la majorité du paysage a été retravaillé à l'aide des effets spéciaux. Les grands paysages notamment ont été incrustés sur fond vert et les hologrammes ajoutés en postproduction. Cependant ce travail de production architecturale des décors n'est pas sans conséquence en termes de coûts, de temps et de planification. Villeneuve s'apparente alors à un maître d'œuvre, devant diriger toutes les opérations comme il l'entend afin de voir sa vision se concrétiser. « *Il fallait accorder les violons de tout le monde, orienter vers la bonne direction, en ayant perdu le contact direct avec ceux qui m'avaient entouré et qui, entretemps, étaient pris ailleurs. L'un était à Bombay, l'autre à Londres, un troisième à Vancouver. C'était assez frustrant comme processus. J'ai compris là comment un réalisateur peut devenir colérique et se transformer en dictateur* »³⁸. De plus, pour filmer *Blade Runner 2049*, Villeneuve a pleinement utilisé l'image numérique, un médium intrinsèque du cinéma contemporain. Depuis les années 1990, elle s'est progressivement imposée comme une alternative à l'image analogique, apportant de nouvelles possibilités techniques et esthétiques. Elle permet notamment

³⁶ Propos recueillis lors de l'entretien de VILLENEUVE Denis par BENNETT Kim Taylor. Tiré de BENNETT Kim Taylor, *Inside the Making of 'Blade Runner 2049'* | Created with Blade Runner 2049, vidéo diffusée sur YouTube par Vice, 22 septembre 2017.

³⁷ Propos recueillis lors de l'entretien de GOSLING Ryan par BENNETT Kim Taylor. Tiré de BENNETT Kim Taylor, *Inside the Making of 'Blade Runner 2049'* | Created with Blade Runner 2049, vidéo diffusée sur YouTube par Vice, 22 septembre 2017.

³⁸ Propos recueillis lors de l'entretien de VILLENEUVE Denis par MORICE Jacques. Tiré de MORICE JACQUES, *Denis Villeneuve : "Blade Runner 2049" est un film sur la beauté et la force des rêves brisés*, Télérama, 2017.



Denis Villeneuve et Roger Deakins sur le plateau de *Blade Runner 2049*, 2017. © via Columbia Pictures

des effets visuels plus complexes, des incrustations plus précises, ainsi que des possibilités de retouche et de montage plus souples. Pour ce film, le tournage en caméra numérique a permis de rendre une image précise et détaillée afin de retranscrire visuellement l'atmosphère cyberpunk et aseptisée d'un Los Angeles en perdition. « *Il y a cette idée que l'image pellicule serait beaucoup plus vivante et beaucoup plus chaleureuse. Ce que je trouve intéressant c'est les cinéastes qui précisément, utilisent l'image numérique pour cette caractéristique-là. Je pense que pour Denis Villeneuve, c'est typiquement le cas. L'idée d'un côté chirurgical, d'aucun défaut et d'une très grande précision, vient nourrir complètement des films comme Blade Runner 2049 par exemple* »³⁹.

La légitimité de l'usage du numérique se fait aussi sentir dans les effets spéciaux impressionnants du long-métrage, notamment dans la façon dont est représenté l'hologramme de Joi et les interactions qu'elle a avec les espaces qui l'entourent. Pour expliquer succinctement, l'équipe des effets spéciaux a superposé des rendus de visualisation en trois dimensions avec les images numériques. Les séquences ont ensuite été retouchées en postproduction. Sorti en salle en 2017, le film s'est inscrit dans une tendance actuelle de remakes et de suites de films cultes des années 80 et 90, une tendance qui cherche à renouveler l'intérêt du public pour ces univers cinématographiques tout en les mettant à jour avec les avancées technologiques. Cependant, le caractère contemporain de *Blade Runner 2049* va bien au-delà de ces considérations temporelles. Le film est en effet porteur de thématiques et de réflexions qui sont en résonance avec les préoccupations de notre époque. Il traite notamment des problématiques liées à l'intelligence artificielle, à la surveillance, à l'écologie et à la question de l'identité. « *Si je ne me trompe pas, c'est Serge Daney, qui est un critique de cinéma, qui disait que pour qu'un film soit à l'heure de son époque, il faut qu'il soit en avance. [...] Il parlait des films à l'heure, les films qui sont vraiment à l'heure pour parler de notre monde contemporain sont ceux*

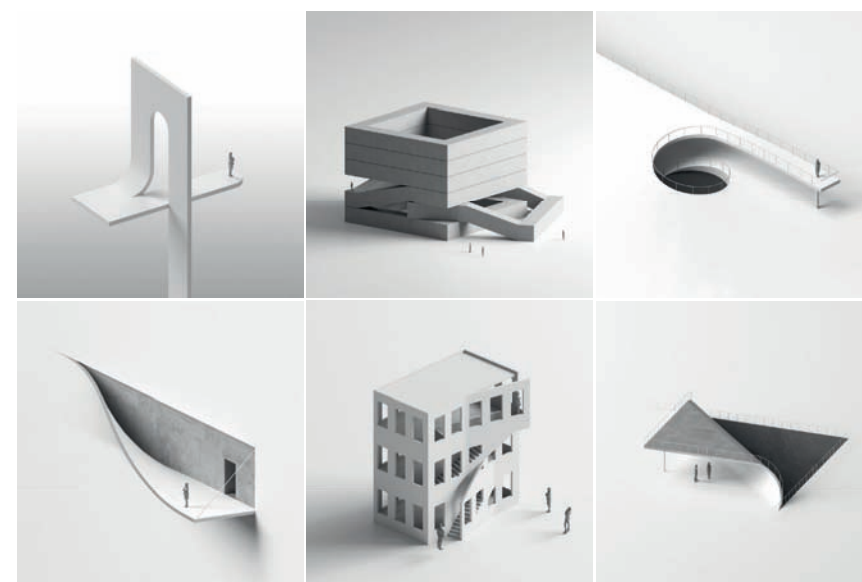
³⁹ Propos recueillis lors de l'entretien de COLLIAUX Clément, étudiant diplômé en master de cinéma, *Master Cinéma*, ENS Louis-Lumière, Saint-Denis. Entretien réalisé le 13 mai 2023.

qui ont déjà un tout petit peu d'avance, pour ne pas paraître tout de suite obsolètes »⁴⁰. C'est dans ce mouvement de science-fiction contemporain qui cherche à explorer les implications des avancées technologiques sur notre société, tout en questionnant notre rapport à l'avenir et notre capacité à agir sur celui-ci, que le film de Denis Villeneuve fait écho à des œuvres telles que *Black Mirror* (2011) ou *Westworld* (2016) qui explorent ces thématiques avec une grande acuité. Au-delà de ses thématiques, *Blade Runner 2049* se distingue également par sa mise en œuvre et son esthétique. Tout cela s'inscrit dans une tendance actuelle du cinéma de science-fiction à privilégier des décors et des effets visuels mettant en avant une fascination futuriste empreinte de réalisme, mais en maintenant cependant, une certaine distance critique vis-à-vis de la technologie et de ses implications actuelles et futures. Villeneuve utilise ainsi l'espace pour renforcer la dimension immersive du film, tout en questionnant la place de l'homme dans un univers en constante évolution.

Finalement, l'utilisation de l'espace par Villeneuve peut être considérée comme une réflexion sur la discipline de l'architecture et sur la façon dont elle peut être repensée à l'ère de la numérisation et de la virtualisation de la conception. Le réalisateur propose ainsi une vision de l'architecture comme un espace dynamique, en constante transformation, où les limites entre l'humain et le non-humain, le bâti et la technologie, le réel et le virtuel sont floues. Cette conception de l'architecture peut être rapprochée des travaux de certains architectes contemporains, tels que Saul Kim, qui intègrent pleinement les outils numériques dans une pratique permettant d'explorer de nouvelles formes spatiales et de nouveaux modes de production architecturale. C'est dans ce sens que *Blade Runner 2049* peut être considéré comme une œuvre contemporaine à part entière qui interroge les relations complexes entre architecture, technologie et société, offrant des pistes de réflexion pour l'avenir de cette discipline.



Assemblage des maquettes du siège de la LAPD, Weta Workshop, 2017. © Alcon Entertainment, Columbia Pictures, Scott Free Productions



Architecture Anomaly 211 ; 182 ; 158 ; 191 ; 178 ; 23, Saul Kim, 2022. © Saul Kim

40 Propos recueillis lors de l'entretien de COLLIAUX Clément, étudiant diplômé en master de cinéma, *Master Cinéma*, ENS Louis-Lumière, Saint-Denis. Entretien réalisé le 13 mai 2023.

b. Des progrès techniques cinématographiques qui impactent la conception architecturale

Mélange d'arts et de techniques, le cinéma et l'architecture dialoguent donc entre-deux dans la production de leurs espaces respectifs. Comme nous l'avons abordé, la technique est dépendante de l'époque dans laquelle elle s'inscrit. Toutefois celle-ci impacte drastiquement le cinéma et l'architecture, permettant de repousser les limites de réflexion et de production. Le cinéma, en tant qu'art jeune et né de la technique a impacté et continue de modifier la conception architecturale. Exploré précédemment, c'est tout d'abord avec l'outil directeur de la réalisation d'un film, le storyboard, que le cinéma affecte l'architecture. « *Le storyboard de la villa Meyer transpose cette conception de l'espace dans le champ de l'architecture. Il met en place une pensée de l'espace architectural non pas comme une forme spatiale, mais comme un enchaînement de formes spatiales* »⁴¹. Aujourd'hui, avec l'avancée de la technologie, les storyboards ne sont plus forcément un enchaînement d'images figées, ceux-ci peuvent être animés, ce qui permet aux réalisateurs de créer des images en mouvement et des scènes complexes avant même de commencer le tournage, ce qui leur offre l'opportunité de mieux visualiser la mise en scène et l'agencement spatial. En outre, ceux-ci sont réalisés à l'aide de logiciel permettant une visualisation sur écran ainsi qu'une plus grande fluidité dans leurs modifications. En parlant de logiciel, c'est bien dans ce domaine que l'architecture considère le plus le cinéma : la production d'images de synthèses, la production et la visualisation en trois dimensions en temps réels impactent fortement le domaine de l'architecture. Dans *Blade Runner 2049*, c'est des logiciels tels que Maya (Autodesk), Houdini (SideFX) et Nuke (The Foundry) – logiciels pas si étrangers aux professionnels de l'architecture – qui ont été utilisés pour modéliser les environnements virtuels et rendre à l'écran des paysages d'un réalisme incomparable. C'est d'ailleurs Paul Lambert, le superviseur des effets visuels de Double Negative (DNEG), studio en charge des effets visuels du film de Villeneuve, qui recevra l'Oscar des meilleurs effets visuels en 2018. En témoignent les prix décernés à DNEG⁴², la création d'espaces urbains et architecturaux au cinéma est un domaine plébiscité et reconnu.

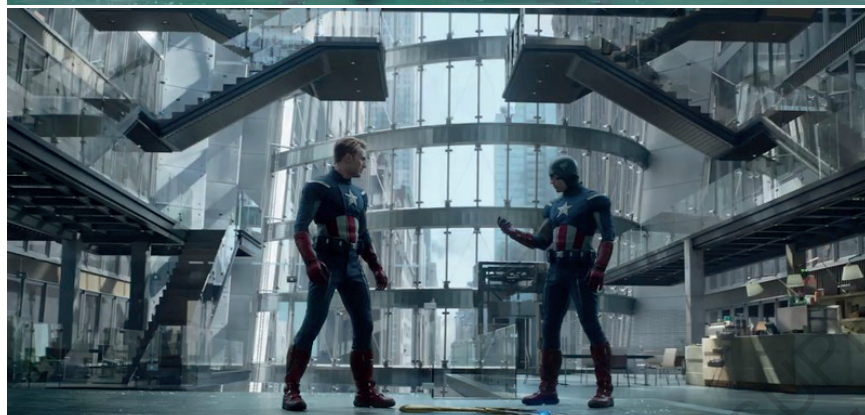
Tout cela affecte la conception architecturale, puisque la production d'environnements bâtis est devenue de plus en plus avancée au fil des années avec les évolutions techniques, permettant de modéliser, d'animer, de simuler et de rendre des espaces virtuels entiers, avant même qu'ils ne soient construits. « *La vidéo et les logiciels 3D rendent « visibles » les déplacements – le storyboard – dans l'espace des projets d'architecture dont les représentations frontales ne seront que des dessins techniques.*

41 PAVIOL Sophie, *La villa Meyer (1925-1926), Le Corbusier : un projet architectural sous forme de story board*. Tiré de SIMOND Clotilde collab. PAVIOL Sophie, *Cinéma et architecture – La relève de l'art*, 2009.

42 Double Negative recevra de nouveau l'Oscar des meilleurs effets visuels pour leurs travaux sur *First Man* (2019) et *Dune* (2022). Ainsi que beaucoup d'autres prix comme les BAFTA et VES Award.



La création de l'environnement numérique de *Blade Runner 2049*, Double Negative (DNEG), 2017. © Alcon Entertainment, Columbia Pictures, Scott Free Productions



Le plateau de *Avengers: Engame*, Anthony et Joe Russo, 2019. © Marvel Studios, Walt Disney Pictures



Le plateau de *Thor: Love and Thunder* utilisant la technologie du StageCraft, Taika Waititi, 2022. © Marvel Studios, Walt Disney Pictures, Disney Studios Australia

L'image-mouvement a transformé la conception des projets »⁴³. Il s'allie bien évidemment avec cette technologie virtuelle l'usage de fond vert, permettant l'incrustation d'éléments réels comme du décor, du mobilier et des acteurs.

Dans les grosses productions cinématographiques contemporaines, il y réside aujourd'hui une tendance à un usage abusif de ces fonds verts, un des exemples les plus flagrants et sans doute les films de Marvel Studios. Ici, le décor de tournage n'existe plus, de ce fait la production architecturale au cinéma disparaît au profit de la technologie : les progrès techniques effacent la conception architecturale. Tous les environnements sont alors modélisés virtuellement et seuls les acteurs sont incrustés dans l'espace-écran. Cela permet effectivement de réduire les coûts de production, mais cette tendance vient alors uniformiser la production cinématographique. « Les films Marvels, je pense, sont le bon exemple de l'utilisation pauvre et presque symptomatique, plutôt que de vraiment tirer parti de cet outil. [...] Cela permet de tourner des films de manière industrielle »⁴⁴.

Pour finir, une des plus grandes avancées actuelles au cinéma est l'apparition du StageCraft de l'entreprise Industrial Light & Magic (ILM) fondée par George Lucas. La technologie du StageCraft utilise l'Unreal Engine (Epic Games), un moteur graphique bien connu des architectes puisque l'Unreal Engine permet de modéliser et de rendre des environnements en temps réels. De plus c'est le moteur graphique du logiciel de rendu Twinmotion, spécialisé dans l'architecture et appartenant au même éditeur. Concrètement le StageCraft est un studio virtuel, c'est une technologie qui permet d'avoir un décor entièrement constitué d'écrans LED et où l'on vient afficher les décors. En revanche, la technologie ne se limite pas seulement à la diffusion de décors numériques, mais permet également la diffusion en temps réel de décors modifiables en direct selon l'envie du réalisateur et qui s'adaptent au positionnement de la caméra. Cette technologie est plus communément appelée le « tracking ».

C'est le 12 novembre 2019 que sort sur nos écrans plats *The Mandalorian*, une série télévisée réalisée par Jon Favreau et qui pour le bonheur des plus grands assidus couvrira une partie de l'univers étendu de notre chère « *Galaxie lointaine, très lointaine...* ». Produite par Disney, la série aura un succès phénoménal et aura le droit à une suite. Utilisant le StageCraft, les plans et cadrages de la caméra ont été simulés via un ordinateur pour permettre la mise en œuvre de ce décor virtuel presque immatériel. Cette œuvre contemporaine est venue alors redéfinir complètement l'approche du cinéaste vis-à-vis de sa réflexion et de sa réalisation. Cet immense

43 GUIHEUX Alain, *Ambiance*. Tiré de GUIHEUX Alain dir., *Acteurs et Architectes*, 2019.

44 Propos recueillis lors de l'entretien de COLLIAUX Clément, étudiant diplômé en master de cinéma, *Master Cinéma*, ENS Louis-Lumière, Saint-Denis. Entretien réalisé le 13 mai 2023.



Le plateau de *The Mandalorian*, Saison 1, utilisant la technologie du StageCraft, Jon Favreau, 2019. © Fairview Entertainment, Golem Creations, Lucasfilm, The Walt Disney Studios.

assemblage d'une multitude de petits panneaux LED est une prouesse technologique qui s'apparente alors comme une maquette à l'échelle un, modulable à l'infini par les artistes et permettant par exemple des modifications de points de vue des séquences en temps réel, tel que le niveau de la ligne d'horizon sur les écrans. Nous pouvons alors nous demander quels sont les impacts à long terme de cette nouvelle technologie, tout autant pour le cinéma que pour la discipline de l'architecture. Il se pourrait que la matérialisation des prochaines *maquettes* d'architecture soit redéfinie par cette avancée cinématographique, bouleversant alors le processus de conception architectural.

L'architecture, en s'étant mêlée aux autres arts, s'est toujours retrouvée en tant que forme ou sujet dans les productions artistiques, autant qu'elle s'en est nourrie. Alors que l'architecture avait connu un certain apogée dans la synthèse des arts avec l'Art total, c'est finalement au cinéma qu'est venue se concrétiser la fusion des arts, avec notamment l'architecture. Aujourd'hui et plus que jamais, les productions artistiques du premier et du septième art entretiennent une relation indéfectible à travers l'interface de l'image. De nombreux cinéastes s'inspirent d'architecte, comme de nombreux architectes s'inspirent de cinéastes. Dans un monde globalisé où le visuel et les images sont omniprésents, « *le fait aussi et surtout que les deux disciplines soient génératrices d'images. L'architecte a tout à gagner à puiser dans le savoir cinématographique* »¹. Imprégnée d'architecture, la saga *Blade Runner*, initiée par Ridley Scott et poursuivie par Denis Villeneuve, parle d'espaces, de formes et d'ambiances qui ont fortement influencé la production urbaine et architecturale, mêlés aux enjeux sociaux de leur époque. Autant qu'elle ait influencé le regard que nous portons sur la ville elle-même, la saga *Blade Runner* projette une architecture qui provoque euphorie et angoisse, nous livrant une image de la ville autant fascinante que redoutable.

À travers ce travail de recherche, nous avons vu comment le cinéma s'inspire de l'architecture et l'utilise même dans la mise en œuvre de ses intentions, ainsi que dans ses outils techniques de communication entre les différents corps de métiers au sein de cette discipline. Le cinéma utilise le langage et la représentation architecturale lorsqu'il est question de plan au sol et de coupe. Quant à l'architecture, elle s'inspire du cinéma au niveau du storyboard et de la maquette, amenant les maîtres d'œuvre à réimaginer la manipulation des points de vue et réfléchir à de nouvelles perspectives et de nouvelles lignes d'horizon. L'espace-écran offre aux cinéastes une toile vierge, une matière brute qu'ils peuvent façonner à leur guise. Parmi les nombreux éléments qui la composent, l'architecture se révèle être un élément particulièrement malléable, offrant des perspectives infinies à explorer et à réinventer. En cela, elle devient une matière de création à part entière, une source d'inspiration pour donner forme à des espaces où vient se refléter la complexité de notre monde réel.

Le cinéma de *Blade Runner* est une expérience sensorielle envoûtante, dont le point culminant réside dans l'influence et l'héritage des architectures qu'il évoque et construit. À travers ses images frappantes et ses sons enveloppants, le film transmet une impression durable de l'impact de l'architecture sur notre environnement et notre expérience sensorielle du monde. Il est clair que le cinéma est un moyen puissant de communiquer les idées et les sentiments liés à l'architecture, et que *Blade Runner* est un exemple frappant de cette capacité. En plus de tisser des liens entre

¹ NOUVEL Jean, *L'architecture et le monde virtuel*, communication colloque, couvent de la Tourette, 20-21 mai 1995.

l'architecture et le cinéma, nous avons vu comment l'architecte, en tant que metteur en scène de la vie quotidienne, partage un langage avec le cinéaste et est impacté par le septième art. Nous avons vu comment les deux disciplines s'inspirent mutuellement, jusqu'à s'entremêler.

Puiser dans le savoir cinématographique, c'est plonger dans l'instant présent, dans la poésie du quotidien et dans l'art de la surface. L'architecture n'étant plus uniquement une question d'espace, le cinéma en devient la substance même. « *Le cinéma contemporain déploie les codes de son langage dans un espace qui relève de l'architecture. Il redécouvre son lien originnaire à elle, celui qu'il avait dans le pré-cinéma où l'architecture était pleinement partie prenante du dispositif. Par là même, il rencontre son propre dehors dans un rapport à l'architecture qu'il avait, en quelque sorte, intériorisé. En même temps, à l'instar de l'architecture contemporaine, il interpelle l'architecture moderne, notamment l'idée du continuum spatial entre les murs en proposant, plus que jamais, une version muséale* »². Ainsi, le cinéma de *Blade Runner*, par sa maîtrise de l'expérience spatiale, visuelle et sonore, s'impose comme un héritage architectural vivant, capable de transmettre des émotions profondes et de fasciner les spectateurs. Dans notre monde d'images et de communications planétaires, nous pouvons souligner que cette relation si étroite entre plusieurs disciplines n'est plus simplement une possibilité, mais une nécessité pour permettre à ces disciplines d'innover et de renouveler leurs genres ou leurs styles respectifs.

Afin d'ouvrir une autre fenêtre pour élargir notre horizon, nous pouvons aborder le futur de la technologie et son rapport aux arts. Cinéma et architecture étant tous deux un mélange d'arts et de techniques, d'arts et de non-arts : la diffusion massive de l'outil informatique dans le domaine cinématographique et architectural offre de nouvelles perspectives d'étude. Les rendus d'architecture sont désormais plus réalistes que jamais, grâce à la modélisation de bâtiments entiers et aux promenades virtuelles à l'intérieur de ces derniers. De plus, l'utilisation croissante des images numériques dans les films, qu'il s'agisse d'ajouts de décors virtuels ou d'animation de personnages, témoigne d'une évolution technique continue. Ces trajectoires évolutives parallèles ne peuvent que se nourrir l'une l'autre, s'entremêler et abolir peut-être un jour la frontière entre les deux disciplines. Assistons-nous à l'émergence imminente de studios de film ou de sociétés d'effets visuels spécialisés dans la modélisation des grandes utopies architecturales, tout comme certains architectes ont exploré la création de décors virtuels imaginaires ? Si tel est le cas, cette convergence suscite des questionnements essentiels : comment cette nouvelle dynamique redéfinira-t-elle la place de l'espace et de l'image dans notre société, qu'elle soit contemporaine ou en devenir ?

² SIMOND Clotilde collab. PAVIOL Sophie, *Cinéma et architecture – La relève de l'art*, 2009.

Entretien et conférence

- **COLLIAUX Clément**, étudiant diplômé en master de cinéma, *Master Cinéma*, ENS Louis-Lumière, Saint-Denis. Entretien réalisé par l'auteur le 13 mai 2023.
- **GRASSIN Corentin**, étudiant diplômé en master de cinéma documentaire, *Master Image et Société*, Université d'Évry Val d'Essonne – Paris Saclay. Entretien réalisé par l'auteur le 22 novembre 2022.
- **SCOTT Ridley**, réalisateur. Entretien réalisé par The Ladd Company, 1982.
- **VILLENEUVE Denis**, réalisateur. Entretien réalisé par BENNETT Kim Taylor le 22 septembre 2017.
- **VILLENEUVE Denis**, réalisateur. Entretien réalisé par MORICE Jacques, 2017.
- **GOSLING Ryan**, acteur. Entretien réalisé par BENNETT Kim Taylor le 22 septembre 2017.
- **CHEMETOV Paul**, architecte. Entretien réalisé par PUAUX Françoise, 1995.
- **NOUVEL Jean**, architecte. Entretien réalisé par PUAUX Françoise, 1995.
- **FALSE MIRROR OFFICE**, *Le jeu irrévérencieux d'objets étranges assemblés sur scène*, conférence à l'ENSA Saint-Etienne, 2 mai 2023.
- **NOUVEL Jean**, *L'architecture et le monde virtuel*, communication colloque au couvent de la Tourette, 20-21 mai 1995.

Livre

- **ALBERTI Leon Battista**, *De la peinture*, livre I, traduction de SCHEFER Jean-Louis, 1992.
- **ALBRECHT Donald**, *New York, Olde York: The Rise and Fall of a Celluloid City*. Tiré de NEUMANN Dietrich, *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner*, 1996.
- **BEN NILA Hedia, MILED Haïfa et DHOUB Mounir**, *Ouverture de la pensée de Peter Zumthor au monde de la poésie comme vérité inattendue*. Tiré de RADIAL, *Les arts de l'architecture*, n°4, ESADHaR Recherche, ENSA Normandie, 2022.
- **BETSKY Aaron**, *Rem Koolhaas : Le feu de Manhattan dans l'iceberg du modernisme*. Tiré de *Qu'est-ce que l'OMA, A propos de Rem Koolhaas et de l'Office for Metropolitan Architecture*, Éditions Le Moniteur, 2004.
- **BOULLEE Etienne-Louis**, *Essai sur l'art*, 1796-1797.
- **BORDAT Francis**, *Chaplin architecte*. Tiré de GUIHEUX Alain dir., *Acteurs et Architectes*, 2019.
- **BURROWS Roger**, *The Governance of Cyberspace : Politics, Technology and Global Restructuring*, 1997.
- **BURUMA Ian**, *Tout peut arriver*. Tiré de *Qu'est-ce que l'OMA, A propos de Rem Koolhaas et de l'Office for Metropolitan Architecture*, Éditions Le Moniteur, 2004.
- **CANUDO Ricciotto**, *Manifeste des Sept Arts*, 1923.
- **CHATEAU Jean-Yves**, *Pourquoi un septième Art ?* Tiré de *Chapitre I. L'idée de « septième art » comme Art total*. 2008.
- **CHING Frank D. K.**, *Form, Space, and Order*, 2007.
- **DAVIS Mike**, *Au-delà de Blade Runner, Los Angeles et l'imagination du désastre*, Éditions Allia, 2006.
- **DEBORD Guy**, *Avec et contre le cinéma*, internationale situationniste n°1, 1958.
- **DEPEYRE Caroline**, *Architecture et cinéma, quels enjeux communs ?*, Rapport d'étude de licence, 2016.
- **DUHAMEL George**, *Scènes de la vie future*, 1930.
- **Éd. LE MONITEUR**, *Qu'est-ce que l'OMA, À propos de Rem Koolhaas et de l'Office for Metropolitan Architecture*, 2003.
- **ENWEZOR Okwui**, *La modernité terminale : le discours de Rem Koolhaas sur l'entropie*. Tiré de *Qu'est-ce que l'OMA, A propos de Rem Koolhaas et de l'Office for Metropolitan Architecture*, Éditions Le Moniteur, 2004.
- **EISENSTEIN Sergui**, *Montage and Architecture*, 1989.
- **ESPACE PUBLIC SF**, *Visions croisées sur la ville du futur : Science-Fiction et futurs urbains*, 2015.
- **FILLON Odile**, *Architecture Intérieure Créée*, n°197, 1983.
- **FLECHEUX Céline**, *De l'horizon à l'atmosphère*. Tiré de GUIHEUX Alain dir., *Acteurs et Architectes*, 2019.
- **FOL Jac**, professeur à l'ENSA Paris-Malaquais, *Dommages réalistes*, lors de la conférence, « Architecture & Cinéma », le 7 octobre 2010. Tiré de LES CONFERENCES DE MALAQUAIS, *Architecture & Cinéma*, 2015.
- **FONTCUBERTA Joan trad. FERNANDEZ Émilie**, *Manifeste pour une post-photographie. L'excès et l'accès nous obligent à repenser notre relation à l'image*, 2022.
- **FREUD Sigmund**, *L'inquiétante étrangeté et autres essais*, 1973.
- **GARNIER Charles**, *Le Nouvel Opéra de Paris : Volume 1*, 1878.
- **GEHL Jan**, *Pour des villes à échelle humaine*, 2010.
- **GUIGNET Laura**, *Nouvelle(s) Vague(s), vers une théorie cinématographique de la rue*, Mémoire de fin d'études en architecture, ENSA Saint-Étienne 2023.
- **GUIHEUX Alain**, *Ambiance*. Tiré de GUIHEUX Alain dir., *Acteurs et Architectes*, 2019.
- **GUIHEUX Alain**, *Acteurs et Architectes*, 2019.
- **GOLIOT-LETE Anne**, *La fenêtre ou l'alignement des regards : L'enfant sauvage, François Truffaut*, 1970. Tiré de GUIHEUX Alain dir., *Acteurs et Architectes*, 2019.
- **GOLIOT-LÉTÉ Anne**, *Le film architecte*, 2005.

- **GROPIUS Walter**, *Architecture et société*, 1995.
- **H. G. Wells**, *The Future in America*, New York, Harper and Brothers, 1906.
- **HERMOSILLA Caroline**, *Esthétique et dialectique de l'Utopie au cinéma*, 2016.
- **HEUZE Clémence**, *Science-fiction, architecture et urbanisme à la croisée des mondes*, Mémoire de fin d'études – École Camondo, 2020.
- **JAMESON Frederic**, *Future City*, New Left Review, n°21, Mai-Juin 2003. Tiré de *Qu'est-ce que l'OMA, A propos de Rem Koolhaas et de l'Office for Metropolitan Architecture*, Éditions Le Moniteur, 2004.
- **JOUSSE Thierry, PAQUOT Thierry**, dir., *La ville au cinéma*, Éd. Cahiers du cinéma, 2005.
- **KAROLYI Elisabeth**, *L'influence du cinéma sur l'architecture, le cas de Jean Nouvel*, 2002.
- **KOOLHAAS Rem**, *New-York délire : Un Manifeste rétroactif pour Manhattan*, Éd. Parenthèses, 2002
- **KLEIN Richard**, dir., *A quoi sert l'histoire de l'architecture aujourd'hui ?*, 2018.
- **LABORATOIRE DE RECHERCHE EN ARCHITECTURE DE TOULOUSE (LRA)**, *Le fantasme en projet, Anticipation et désir dans la conception*, Actes de la journée d'étude interdisciplinaire des doctorant.e.s et jeunes chercheur.se.s, 2021.
- **LABROUILLERE Isabelle**, *L'espace utopique comme texte dans Blade Runner (Ridley Scott, 1982)*, Anglophonia/Caliban, n°3, 1998.
- **LAFFONT Georges-Henry**, *Ville et cinéma : L'urbaphobie dans la science-fiction*, 2007.
- **LA ROCCA Fabio**, *Introduction à la sociologie visuelle*, 2007.
- **LEACH Neil, C<AMO>UFLAGE**. Tiré de *Qu'est-ce que l'OMA, A propos de Rem Koolhaas et de l'Office for Metropolitan Architecture*, Éditions Le Moniteur, 2004.
- **LE NOUVEL Thierry, RABAUD Pascale-Joanne**, *Chef décorateur pour le cinéma*, 2012.
- **LÉON Benjamin**, *Éloge de la matérialité perceptive des images : coexistence, hybridation et dépassements ontologiques (film vs vidéo)*, 2016.
- **LES CONFÉRENCES DE MALAQUAIS**, *Architecture et Cinéma*, 2010.
- **LIGEIA Dossier sur l'art**, *Art et Architecture*, n°33-34-35-36, 2000, 2001.
- **MAILLOT Pierre**, *L'écriture cinématographique*, 1997.
- **MALVANO Laura**, *La représentation de la « modernité » dans l'art du XX^e siècle : l'image de la ville*. Tiré de LIGEIA Dossier sur l'art, *Art et Architecture*, n°33-34-35-36, 2000, 2001.
- **MAUFFREY Nathalie**, *Resnais, bricoleur de l'imaginaire : Toute la mémoire du monde, une poétique moderne de l'espace*. Tiré de GUIHEUX Alain dir., *Acteurs et Architectes*, 2019.
- **MERLEAU-PONTY Maurice**, *Le cinéma et la nouvelle psychologie*, 2009.
- **MONNIER Gérard, ABRAM Joseph**, *L'architecture moderne en France*, 1999.
- **MORE Thomas**, *L'utopie*. Tiré de la Préface, Éditions J'ai lu, 2003.
- **NEUMANN Dietrich**, *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner*, 1996.
- **OLAGNIER Pierre-Jacques**, *Imaginaires urbains et (science)-fictions. Étude d'un genre narratif au croisement du cinéma, de la littérature et de la bande dessinée*, 2018.
- **OLAGNIER Pierre-Jacques**, *Les dystopies urbaines dans le cinéma de science-fiction. Mise en regard des représentations spatiales de la ville dans les cinémas européens et américains*, 2008.
- **OLAGNIER Pierre-Jacques**, *Les imaginaires urbains du cinéma de science-fiction ou le leitmotiv de la figure de la ville dystopique*, Urbia n°16, 2016.
- **PARLANT Pierre**, *Trois questions posées au texte – 2. Que se passe-t-il lorsqu'on regarde un film ?* Tiré de MERLEAU-PONTY Maurice, *Le cinéma et la nouvelle psychologie*, 2009.
- **PAVIOL Sophie**, *Cinéma et architecture – La relève de l'art*, 2009.
- **PAVIOL Sophie**, *La villa Meyer (1925-1926), Le Corbusier : un projet architectural sous forme de storyboard*. Tiré de SIMOND Clotilde collab. PAVIOL Sophie, *Cinéma et architecture – La relève de l'art*, 2009.
- **PAVIOL Sophie**, *Le parc de La Villette, Bernard Tschumi (1982-1998) : une architecture en mouvement*. Tiré de SIMOND Clotilde collab. PAVIOL Sophie, *Cinéma et architecture – La relève de l'art*, 2009.
- **PAVIOL Sophie**, *The Manhattan Transcripts (1977-1981), Bernard Tschumi : l'architecture aux prises avec l'événement*. Tiré de SIMOND Clotilde collab. PAVIOL Sophie, *Cinéma et architecture – La relève de l'art*, Tiré de l'introduction, 2009.
- **PINSON Gilles**, *La ville néolibérale*, 2020.
- **PREDAL René**, *L'itinéraire d'Alain Resnais*, Études cinématographiques, n°211-222.
- **PUAUX Françoise dir.**, *Architecture décor et cinéma*, CINEMACTION N°75, 1995.
- **RADIAL**, *Les arts de l'architecture*, n°4, ESADHaR Recherche, ENSA Normandie, 2022.
- **ROHMER Eric**, *L'organisation de l'espace dans le Faust de Murnau*, 1972.
- **RUMPALA Yannick**, *Représenter le possible devenir de la ville technocapitaliste ? Retour sur l'imaginaire urbain du cyberpunk, Espaces et sociétés*, 2022.
- **SAINT'ELIA Antonio**, *L'architecture futuriste – Manifeste*, 1914.
- **SALGADO Mariasun**, *Architecture & Science-Fiction*, Le K : revue étudiante de l'école de la Villette, n°00, 2014.
- **SIMOND Clotilde collab. PAVIOL Sophie**, *Cinéma et architecture – La*

- relève de l'art, 2009.
- **STEVENOT Emma**, *Tarkovski, Nolan et Lynch, Architectes de l'ambiguïté*, 2020-2021.
 - **SULLIVAN Louis**, *The Tall Office Building Artistically Considered*, 1896.
 - **THIBAUD Jean-Paul et TIXIER Nicolas**, *Dispositifs filmiques et paysage urbain, La transformation ordinaire des lieux à travers le film*, thèse de Doctorat en Architecture, 2014.
 - **TSCHUMI Bernard**, *Architecture et disjonction*, Restitutions, 2014. Version traduite et corrigée par TSCHUMI Bernard de l'ouvrage paru en américain sous le titre *Architecture and Disjunction*, 1994.
 - **TSCHUMI Bernard**, *Des Transcripts à La Villette*, 1985.
 - **TSHUMI Bernard**, *Une architecture en projet*, 1993.
 - **TROUSSON Raymond**, *Voyages au pays de nulle part*, 1999.
 - **VERSCHAFFEL Bart**, *L'éthique de survie de Rem Koolhaas : les premières maisons de l'OMA*. Tiré de *Qu'est-ce que l'OMA, A propos de Rem Koolhaas et de l'Office for Metropolitan Architecture*, Éditions Le Moniteur, 2004.
 - **WAINWRIGHT Oliver**, *Zaha Hadid's successor: scrap art schools, privatise cities and bin social housing*, The Guardian, 24 novembre 2016.
 - **WEBB Michael**, "Like Today, Only More so": *The Credible Dystopia of Blade Runner*. Tiré de NEUMANN Dietrich, *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner*, 1996.
 - **ZAMOUR Françoise**, *Fritz Lang, portrait du cinéaste en architecte*. Tiré de GUIHEUX Alain dir., *Acteurs et Architectes*, 2019.
 - **ZUMTHOR Peter**, *Atmosphères. Environnements architecturaux. Ce qui m'entoure*, 2008.
 - **ZUMTHOR Peter**, *Penser l'architecture*, 2008.
 - **ZUMTHOR Peter, SIGRID Hauser et BINET Helene**, *Peter Zumthor. Thermes de Vals*, 2008.
 - **A TRAVERS LES YEUX**, *Le cinéma est un art total*, Medium, 2019.

Article

- **BARATTO Romullo, trad. VALLETTA Matthew**, *How architecture speaks through cinema*, Archdaily, 2022.
- **CAMPO BAEZA Alberto**, *2000 De Blas House*, 2000.
- **DUCHENE Delphine**, *Etienne-Louis Boullée, architecte : le Beau et le Bien*, 2021. Publié dans *PAJ – Patrimoine, architecture et jardins*, le magazine digital du patrimoine.
- **FALSE MIRROR OFFICE**, *Towards a new domestic habitat research project*, 2020.
- **FRAC Centre-Val de Loire**, *Architecture-sculpture*, frac-centre.fr
- **G. Pablo**, *Blade Runner 2049 – Une atmosphère interconnectée*. Publié sur le blog *Le Bleu du miroir, reflets cinématographiques*, non daté.
- *L'Anticipation, Une prospective de l'avenir... Ou du passé*, pouchesf.com

- *La dystopie, un genre littéraire révélateur des problématiques sociétales*, Decitre.
- **LE CHATELIER Luc, CACHON Sophie**, *Le musée des Confluences à Lyon, cet ogre mégalo*, Télérama, 2015.
- **MoMA**, *Bernard Tschumi The Manhattan Transcripts Project*, New York, New York, Episode 4: *The Block*, 1980-81, 2023.
- **MORICE JACQUES**, *Denis Villeneuve : "Blade Runner 2049" est un film sur la beauté et la force des rêves brisés*, Télérama, 2017.
- **MUSÉE DES CONFLUENCES**, *À la confluence du Rhône et de la Saône, une pointe de terre qui ouvre aux horizons du Monde*. Museedesconfluences.fr
- **NASA, ICON, BIG**, *Project Olympus*.
- **NASA, ICON, BIG**, *Mars Dune Alpha*.
- *Off-world: The Blade Runner Wiki*, bladerunner.fandom.com
- **OMA**, *CCTV – Headquarters*, 2012.
- **OMA**, *Jussieu – Two Libraries*, 1992.
- **SHAY Don**, *Blade Runner: 2020 foresight*, 1982.
- **THONNELIER Josselin**, *Urbanisme et science-fiction : la ségrégation sera verticale ou ne sera pas*, Urbanews, 2010.
- **THUAL Cedric**, *Blade Runner City, analyse urbaine (essai)*, 1996.
- **WHELAN Glen**, *Megacorporation, The Infinite Times of Alphabet*, Cambridge University Press, 2021.

Film

- **CAMERON James**, *Terminator*, 1984.
- **GEORGE Lucas**, *Star Wars*, 1977.
- **GODARD Jean-Luc**, *Deux ou trois choses que je sais d'elle*, 1967.
- **LANG Fritz**, *Metropolis*, 1927.
- **OSHII Mamoru**, *Ghost in the Shell*, 1995.
- **SCOTT Ridley**, *Alien, le huitième passager*, 1979.
- **SCOTT Ridley**, *Blade Runner*, 1982.
- **SCOTT Ridley**, *Blade Runner, Director's Cut*, 1992.
- **SCOTT Ridley**, *Blade Runner, Final Cut*, 2007.
- **TARANTINO Quentin**, *Pulp Fiction*, 1994.
- **VILLENEUVE Denis**, *Blade Runner 2049*, 2017.
- **VILLENEUVE Denis**, *Dune*, 2021.
- **VILLENEUVE Denis**, *Prisoners*, 2013.

Vidéo et podcast

- **ARCHITEKTON – histoires d’architectures**, *La civilisation Maya et Blade Runner ont un lien caché*, vidéo diffusée sur YouTube, 1^{er} septembre 2022.
- **BENNETT Kim Taylor**, *Inside the Making of ‘Blade Runner 2049’ | Created with Blade Runner 2049*, vidéo diffusée sur YouTube par Vice, 22 septembre 2017.
- **DAMILEE**, *Architecture reacts to 5 famous Sci-Fi movies*, 29 juin 2022.
- **DAMILEE**, *CyberPunk Cities: Fiction or Reality?*, vidéo diffusée sur YouTube, 20 avril 2023.
- **DAMILEE**, *This city concept breaks architecture (THE LINE)*, 22 août 2022.
- **DAMILEE**, *Why This Megastructure was Never Built (Paper Architecture)*, 21 novembre 2022.
- **INGELS Bjarke**, *Floating cities, the LEGO House and other architectural forms of the future*, conférence TED de Bjarke Ingels, vidéo diffusée sur YouTube, 1^{er} juillet 2019.
- **SPECTRUM**, *Blade Runner, l’aube du cyberpunk*, podcast de Radio Télévision Suisse, 2022.

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

