

DOLLHOUSE

/ Petite analyse de l'espace domestique au cinéma à travers trois exemples



À travers cette brève étude de cas, je souhaite comprendre tout d'abord de manière globale le travail de trois réalisateurs dans leur façon d'appréhender l'espace, de le mettre en valeur et de le plier à une narration dans une recherche d'effet cinématographique. Pour chaque film, une séquence plus précise servira ensuite de base afin d'extraire un condensé des propos développés, au-delà des principes généraux et représentatifs de l'œuvre dans laquelle elles s'inscrivent. Ainsi, chaque séquence est choisie afin de mettre en exergue non seulement un échantillon caractéristique du film dont elle est issue, mais aussi afin de montrer différents types de relations à l'espace possibles au cinéma et devient une source des principes de projet envisagés par la suite.

Si ces trois films ont été choisis pour leur intérêt accordé à l'espace domestique et à la question de l'intériorité, ils semblent faire référence aux maquettes et modèles réduits par un heureux hasard, Danny jouant avec ses voitures de taille réduite ou Jack observant le modèle réduit du labyrinthe dans *The Shining*, les Maitland dirigeant un magasin de bricolage et construisant une maquette de leur ville dans *Beetlejuice* ou encore la relation plus technique de Wes Anderson aux maquettes dans sa méthode de filmage, mais il n'en est point : au-delà de l'outil technique qui permet un contrôle total de l'espace autant pour les architectes que pour les réalisateurs, la tension avec l'architecture au cinéma est souvent transmise par le biais du modèle réduit, à l'image d'une maison de poupée qui rassemble tous les détails d'un espace et les histoires qui s'y déroulent.

SOMMAIRE

CHAPITRE UN	/ 8
SCÈNE / PREMIÈRE	/ 9
<i>Moonrise Kingdom</i> , Wes Anderson, 2012	
EXTRAIT / Séquence significative	/10
INDEX / Figures de transition entre scènes et autres mouvements de caméra récurrents	/12
ATMOSPHÈRE / Couleurs, textures, matériaux et lumière	/22
BILAN / Dispositifs spatiaux	/24
 SCÈNE / SECONDE	 /27
<i>Beetlejuice</i> , Tim Burton, 1988	
EXTRAIT / Séquence significative	/28
INDEX / Figures de transition entre scènes et autres mouvements de caméra récurrents	/30
ATMOSPHÈRE / Couleurs, textures, matériaux et lumière	/34
BILAN / Dispositifs spatiaux	/40
 SCÈNE / TROISIÈME	 /43
<i>The Shining</i> , Stanley Kubrick, 1980	
EXTRAIT / Séquence significative	/44
INDEX / Figures de transition entre scènes et autres mouvements de caméra récurrents	/46
ATMOSPHÈRE / Couleurs, textures, matériaux et lumière	/52
BILAN / Dispositifs spatiaux	/56

CHAPITRE DEUX	/ 58
SCÈNE / PREMIÈRE	/ 59
STRATÉGIE ARCHITECTURALE-FILMIQUE	/60
GLOSSAIRE DES EFFETS / Index des termes techniques	/80
par catégorie	
CATALOGUE D'OBJETS TROUVÉS	/82
SCÈNE / DEUXIÈME	/89
<i>Thème Un</i> , Liaison et transition	
SCÈNE / TROISIÈME	/91
<i>Thème Deux</i> , Distribution et Assemblage	
SCÈNE / QUATRIÈME	/93
<i>Thème Trois</i> , Interstices : Forme et Résidus	
SCÈNE / CINQUIÈME	/95
<i>Thème Quatre</i> , Déformation	
CONCLUSION / Introduction au film	/96
ICONOGRAPHIE & FILMOGRAPHIE	/98

CHAPITRE UN

SCÈNE / PREMIÈRE

Moonrise Kingdom, Wes Anderson, 2012

EXTRAIT / Séquence significative

Le générique d'introduction constitue une visite de la maison de la famille Bishop située sur une île isolée des États-Unis dénommée New Penzance. Les personnages sont présents, bien que silencieux, et occupés à leurs tâches domestiques. Chacun se livre à son activité sans réellement entrer en interaction avec les autres. Le générique est guidé par le son d'un vinyle analysant une œuvre de Henry Purcell orchestrée par Benjamin Britten.

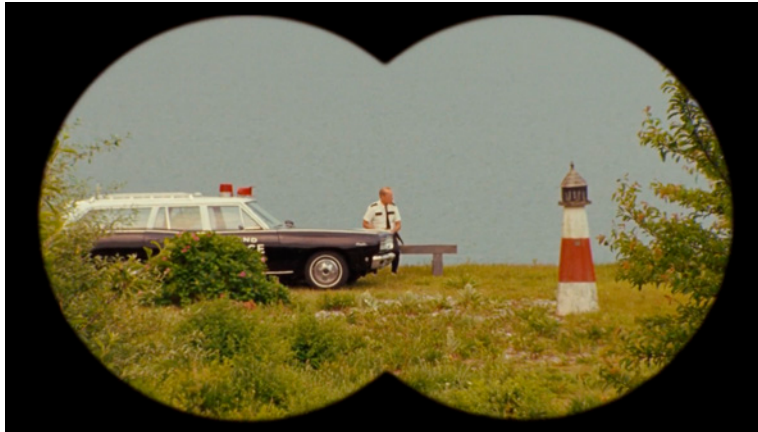
La visite commence dans ce qui semble être la salle de jeu des enfants, lorsque l'un des fils rentre et démarre le tourne-disque, et s'achève à l'extérieur, lorsque Suzy sort récupérer le courrier. Ainsi la découverte de la maison commence par son caractère domestique puis termine sur son apparence publique.



INDEX / Figures de transition entre scènes et autres mouvements de caméra récurrents

/ CADRAGE

Le cadrage permet d'occulter certains éléments de l'image afin de mieux en mettre d'autres en valeur, mais surtout de plonger le spectateur dans le point de vue interne du personnage, dans ce cas présent la jeune Suzy Bishop : lorsque celle-ci regarde à travers ses jumelles, nous aussi ; lorsqu'elle regarde avec ses yeux directement, nous aussi.



/ SPLIT-SCREEN

Ce procédé de montage est largement utilisé par Wes Anderson afin de montrer dans ce cas précis les deux extrémités d'une conversation téléphonique et de manière générale, deux points de vue divergents ou une opposition. Ainsi, le plan ci-dessous dénote d'une composition de plan qui rappelle le split-screen en opposant la voiture de police, à la recherche d'une information, et le couple dans sa maison, incapable d'en fournir à l'inspecteur.



/ PARALLÉLISME

En jouant de champ/contre-champ combinés avec une forte symétrie, les plans suivants renforcent les liens qui les unient au-delà de la narration : ainsi les croix de l'infirmerie font écho à la croix de l'église et renforcent le conflit entre les deux personnages, tandis que l'eau arrivant à toute vitesse et les lumières circulaires situées de par et d'autre de l'axe de symétrie unissent les deux plans ci-contre. Ainsi la mise en forme vient appuyer le propos.



Le parallélisme entre plans est doublé de mouvements de caméra fluides qui suivent des trajectoires linéaires et continues, souvent parallèles à celles des personnages : on retrouve ainsi un catalogue de travellings avant, arrière, latéraux ou encore verticaux. Quand ce n'est pas la caméra qui bouge, les personnages de l'action ou un élément de l'action au sein de la composition de plan suivent un mouvement dont les caractéristiques sont similaires, alors que par opposition, la caméra demeure fréquemment statique.



Plan frontal fixe / Mr. Bishop descend les escaliers dans un mouvement diagonal - escaliers qu'on ne voit pas directement mais que la garde-corps illustre. La caméra est statique.



Travelling arrière / Les personnages quittent l'église en se dirigeant en cortège en direction de la caméra, celle-ci étant presque forcée de reculer.

/ ROTATION

Si Wes Anderson aime jouer de parallélisme tant dans la forme, à travers la composition d'image, que dans le montage des scènes entre elles, ou plutôt l'absence de montage à travers des mouvements de caméra linéaires et continus en travelling, *Moonrise Kingdom* est également une démonstration de multiples rotations de caméra sur son axe, en lieu et place du traditionnel champ/contre-champ, qui permettent une plus grande compréhension de l'environnement où se situe l'action car supprimant toute coupure dans le temps et l'espace et nous permettant de comprendre les relations entre les différents objets à travers la continuité et les connexions qui les unissent. Cette figure, qui apparaît très fréquemment dans le film, est montrée à plusieurs reprises dans la séquence qui nous intéresse et permet de situer la position relative des espaces, des objets et des personnages les uns par rapport aux autres, renforçant également leurs échanges et inscrivant plus fortement l'histoire dans une temporalité proche du réel, là où la traditionnelle coupe du cinéma classique est utilisée afin de permettre hiatus et ellipses temporelles.

/ SYMÉTRIE

Enfin, l'une des caractéristiques les plus reconnues dans la composition des plans chez Anderson réside dans une symétrie poussée, centrale et frontale.



Dehors ...

À l'église ...



... sur le seuil ...

... à la maison ...



... dedans.

... au camp scout.



ATMOSPÈRE / Couleurs, textures, matériaux et lumière

/ MONOCHROMIE



/ TONS OCRES, CLAIRS ET PASTELS, COULEURS SATURÉES PONCTUELLES



/ MOTIFS : MOQUETTES, TAPIS ET PAPIER-PEINT



BILAN / Dispositifs spatiaux



Le générique du film ouvre sur la visite de la maison, Summer's End, et ce dernier se clôture en arpentant les mêmes pièces, celles-ci se vidant petit à petit de leurs personnages pour ne laisser que la maison, bouclant ainsi la boucle. Quand bien même la majeure partie du film se passe à l'extérieur de cette maison, elle fait partie intégrante des personnages de l'histoire. Pour les parents c'est un foyer, pour Suzy une prison, pour Sam un refuge. L'appel des grands espaces et de l'aventure est puissant et pourtant à la fin, après la tempête, on s'en retourne à la maison. Le film, se déroulant sur plusieurs jours, est une analogie du quotidien, parfois tumultueux mais qu'on le veuille ou non, la journée commence et finit au même chez soi. Rustique, un peu usée par endroits par le temps et le climat marin, Summer's End paraît néanmoins chaleureuse, confortable et fonctionnelle. Faite de matériaux relativement bruts - majoritairement en bois - et de couleurs assez neutres voire froides - des blancs et des beiges majoritairement, quelques bleus clairs et rouges pour contraster - l'espace est investi par des tapis, moquettes et papiers-peints aux couleurs et motifs variés qui en font un espace domestique personnel dans lequel le spectateur parvient néanmoins aisément à se projeter. Au-delà de son apparence esthétique, les mouvements de caméra transmettent la sensation d'une maison vaste que la vue extérieure (voir ci-dessus) vient contredire avec une image modeste et traditionnelle.



SCÈNE / SECONDE
Beetlejuice, Tim Burton, 1988

EXTRAIT / Séquence significative

Suite à leur décès, le couple Maitland se retrouve coincé à l'intérieur de sa maison de campagne, condamné à la hanter pour 125 ans. Celle-ci est rachetée et rénovée par une famille New-Yorkaise, les Deetz, qui entreprend de tout changer. La séquence qui nous intéresse ici est située à la fin du premier tiers du film, lorsqu'après un passage surréaliste dans l'Au-Delà afin de clarifier leur situation, les Maitland se retrouvent chez eux - sans reconnaître leur maison tout d'abord, puis prenant petit à petit conscience, non sans horreur, du fait qu'ils n'y sont plus chez eux. La scène s'achève dans le grenier, lieu de refuge des deux fantômes. Cette brève séquence nous guide en quelques minutes à travers l'imaginaire de Tim Burton, tout d'abord dans un Au-Delà bancal et mêlant teintes fluorescentes et tons désaturés, puis dans une maison à la lumière inquiétante devenue lugubre et inhospitalière.



INDEX / Figures de transition entre scènes et autres mouvements de caméra récurrents

/ CADRAGE

Dans *Beetlejuice*, le travail de cadrage est très présent. On y retrouve entre autres un hublot à travers lequel les Maitland, fraîchement décédés, regardent les Deetz s'accaparer leur maison traduisant leur sentiment d'enfermement et d'impuissance. Comme dans le précédent exemple de Wes Anderson, le cadrage à travers les jumelles permet également de transmettre le point de vue interne du père Deetz.



Si comme dans la première figure le cadrage permet de localiser l'action et de se repérer dans l'espace, Tim Burton semble également faire un clin d'oeil à la Villa Le Lac de Le Corbusier dans le plan inférieur, alors que pendant la rénovation de la maison, les Deetz décident de faire construire un mur sur leur terrasse afin de mieux cadrer le paysage - auquel ils tournent d'ailleurs le dos.



/ INFLUENCE DU CINÉMA EXPRESSIONNISTE ALLEMAND

Les références au cinéma allemand du début du 20^{ème} siècle sont nombreuses et appartiennent à trois catégories : le travail sur les ombres et généralement le contraste qui transmet l'atmosphère gothique si particulière aux films de Tim Burton, les lignes brisées, angles aigus et autres torsions géométriques qui viennent perturber notre habitude de la perspective, comme l'opposition entre les deux premiers plans et les deux plans suivants tend à le démontrer, et enfin un goût pour des décors qui ne se limitent pas à la représentation réaliste d'espaces domestiques usuels mais cherchent à transmettre des émotions presque physiologiques au spectateur et rentrer en syntonie avec les personnages et la narration.



ATMOSPÈRE / Couleurs, textures, matériaux et lumière

/ TON GÉNÉRAL

Si avant sa rénovation la maison est particulièrement lumineuse, la décoration des Deetz introduit des teintes plus sombres, majoritairement bleues, roses et violettes tant dans les espaces «de nuit» que dans des espaces de séjour comme la cuisine. Les matériaux sont quand à eux très artificiels : les bois n'est jamais laissé brut mais peint, la cage d'escalier est aussi entièrement peinte d'un gris moucheté, indifféremment de ses constituants, une pierre à l'apparence de marbre extrêmement factice envahit l'espace jusqu'à devenir lampe etc...



/ LUMIÈRE TEINTÉE

Le rouge et le vert sont les deux couleurs dominantes de la lumière et viennent contraster dans un environnement majoritairement bleuâtre et rose. Ces deux couleurs sont souvent associées au glauque, morbide, macabre mais surtout au sang et à la mort et tendent à créer un climat anxiogène.





/ LA RÉNOVATION : RUPTURE ENTRE INTÉRIEUR ET EXTÉRIEUR

De leur vivant, la maison des Maitland est une maison somme toute très normale de la campagne américaine, quoique légèrement bancale. A son arrivée, l'épouse Deetz est dégoûtée par tout ce qu'il s'y trouve, meuble comme murs, et décide d'entreprendre une importante rénovation à l'issue de laquelle la maison devient, à l'extérieur, une version explosée de celle des propriétaires originaux, et à l'intérieur, un environnement complètement différent, sombre et moderne en même temps, rempli d'un collage de textures : brique de verre, plastique rouge criard, pierre, rideaux etc...



BILAN / Dispositifs spatiaux

Si l'apparence intérieure de la maison revient à la normale avec le départ de Beetlejuice, ce n'est pas le cas de la vie dans ce foyer qui verra désormais cohabiter fantômes Maitland et famille Deetz. Ainsi, l'image de la maison n'est pas utilisée par Burton pour exprimer l'anormal ou le surnaturel mais plutôt les conflits : le film commence ainsi dans un environnement ordinaire lorsque les Maitland vivent des vacances calmes et heureuses, puis l'arrivée des Deetz vient perturber leur existence et la maison commence à changer et exprimer cette tension. L'intervention de Beetlejuice représente l'apogée de ses conflits entre habitants mais celui-ci chassé et les Deetz et Maitland décidant de vivre ensemble, la maison retrouve son caractère domestique et paisible du début du film.



*La maison des
Maitland à
l'origine.*



*Une situation
domestique
redevvenue
presque normale.*

SCÈNE / TROISIÈME

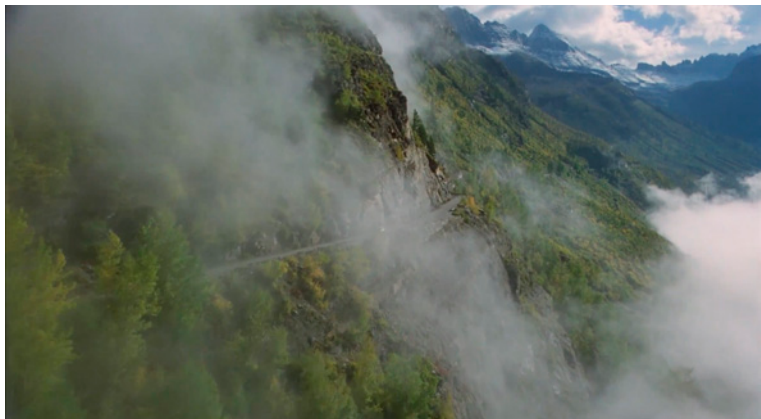
The Shining, Stanley Kubrick, 1980

EXTRAIT / Séquence significative

La séquence qui nous intéresse est constituée de deux parties : dans un premier temps, la scène dans laquelle Danny découvre la Chambre 237, puis dans un second temps, la visite qu'en fait son père Jack. Bien que montée en deux temps dans le film, cette exploration de la Chambre 237 peut se comprendre comme une séquence unique, reliée par un lien de causalité. On y voit tout d'abord le jeune Danny Torrance jouer sur la moquette, avant qu'une balle de tennis ne roule jusqu'à lui et attire son attention sur le reste du couloir. Il avance alors dans la direction d'où semble provenir la balle, et découvre que la Chambre 237, jusqu'alors mystérieuse, et surtout, fermée à clef, est ouverte. L'autre partie concerne la découverte de la chambre et révèle l'intérieur jusqu'à la découverte de la salle de bain et de son habitante.



INDEX / Figures de transition entre scènes et autres mouvements de caméra récurrents



*Du paysage du
Colorado ...*



*... à la découverte
de l'Overlook Hotel*

/ FONDU ENCHAÎNÉ

Un des premiers traits frappants en terme de montage dans *The Shining* est le travail de transition entre plans, presque uniquement réalisé en fondu enchaîné, c'est à dire en superposant un plan B sur un plan A qui s'efface alors progressivement. Cette douceur dans les transition produit un sentiment de continuité, une absence de coupure nette et donc participe à la perte de repère spatio-temporels que le film propose et que le labyrinthe illustre - tant dans le parc que dans les dédales de l'hôtel même. La relation au temps est également toujours laissée mystérieuse : malgré les cartons intermédiaires qui viennent expliciter au spectateur la temporalité de la narration, l'absence de montage clair et les références constantes au passé viennent perturber notre lecture de l'histoire. Ainsi l'Overlook Hotel apparaît comme un monde hors du temps et de l'espace, comme figé.

*L'entrée dans
l'hôtel ne passe
pas par une coupe
judicieusement
placée dans une
ouverture de porte
...*



*... mais dans un
fondu enchaîné.*





*Travelling latéral -
nettoyage avant la
fermeture de l'hôtel*



*Arrivée de la
direction de l'hôtel
dans un mouvement
perpendiculaire à
la direction de la
caméra qui continue
son travelling*



*Fin du travelling
latéral - la direction
retrouve Jack
Torrance.*

Que le but premier ait été de transmettre au spectateur le déséquilibre psychologique des personnages ou simplement de transmettre ce sentiment de mouvement presque physiologique qui reste ancré après le visionnage du film, c'est principalement à travers l'instabilité de la caméra que ce sentiment est partagé. Effectivement, rares sont les plans où la caméra est totalement immobile : même si le mouvement est subtil, il est présent. Qui plus est, les quelques plans où la caméra reste fixe permettent de mettre en valeur le mouvement des personnages: rien n'est jamais complètement stable. La plupart des mouvements sont fluides : travellings arrière et latéraux sont légion, souvent pour suivre le parcours des personnages dans l'hôtel dans le second cas et pour laisser le spectateur volontairement dans l'obscurité dans le premier : si le personnage avance «en direction du public» pour ainsi dire, le spectateur perçoit ses émotions mais pas ce qu'il voit et entre donc en décalage avec l'espace exploré et l'action qui s'y déroule. Les travellings avant sont réservés presque exclusivement à Danny et ses explorations en tricycle, dont le point de vue bas nous plonge directement dans sa perception - d'autant que cette fois, nous le suivons de dos : ce ne sont pas ses émotions qui nous intéressent alors mais l'espace lui-même et ce qu'il peut révéler à chaque détour.



/ SYMÉTRIE

Comme dans l'exemple de Wes Anderson développé plus haut, on observe dans le film de Kubrick une symétrie très poussée, accompagnée d'une relation étroite à la géométrie de manière générale, y compris dans l'introduction de motifs d'inspiration Navarro.



ATMOSPÈRE / Couleurs, textures, matériaux et lumière

/ MOTIFS ET GÉOMÉTRIE

Au-delà de la symétrie dans la composition des plans, la géométrie est omniprésente dans l'hôtel, principalement à travers les motifs de tapis Navarro, moquettes et autres ornements de corniche. Cette géométrie accroît le sentiment d'oppression des personnages et du spectateur et la perte de repère associée à travers des motifs rigides qui se répètent à l'infini. Le motif de la moquette du 2^{ème} étage devient alors une manifestation du labyrinthe et de l'enfermement des personnages.



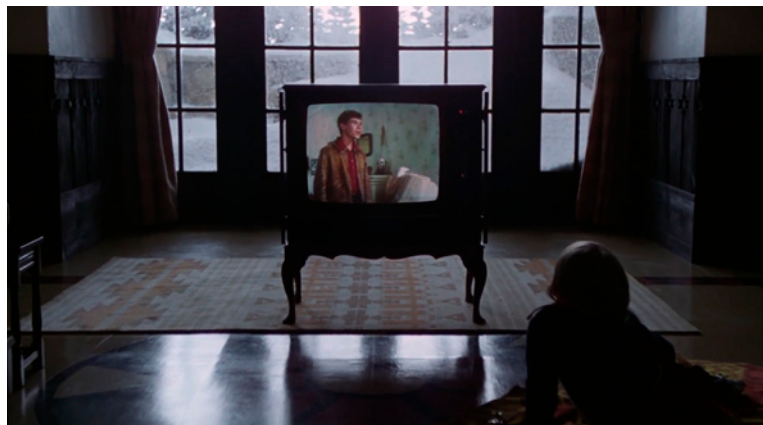
/ OMBRES

Bien que les deux premiers tiers du film proposent une esthétique complètement différente, la dernière partie introduit une relation à la lumière et aux ombres plus proche du cinéma expressionniste allemand de l'entre-deux guerres, avec un traitement plus contrastant et froid de la lumière et des ombres.



/ TONS

La planche précédente ainsi que les figures qui suivent illustrent une dominance des ocres et parmi elles de la teinte rouge en particulier. Cette couleur réputée anxiogène, semble également évoquer la communauté indienne Navarro qui habitait la région avant l'implantation de l'hôtel et son massacre sanglant. À cela s'ajoute «l'accident» survenu quelques années auparavant avec un prédécesseur de Jack Torrance et l'agressivité croissante de ce dernier. À cette couleur vient s'opposer des tons plus froids, bleuâtres, d'abord associés à une vie plus domestique et rassurante, puis à l'hiver, au froid et à la mort.



BILAN / Dispositifs spatiaux

Dans *The Shining*, les procédés formels sont utilisés afin de procurer un effet maximal sur le spectateur tout en revisitant les codes du film d'horreur classique. Des thématiques comme l'isolement, la folie, le labyrinthe, l'espace et le temps sont évoquées de manière transversale tout au long du film et matérialisées à travers l'espace. Ainsi tout le récit est mené par très peu de personnages évoluant dans un unique décor. Si l'on ajoute à cela la rareté des dialogues, le dosage de la musique et des bruitages et le peu d'informations dont nous disposons pour comprendre l'intrigue - même une fois celle-ci achevée - on peut considérer l'Overlook Hotel non seulement comme un personnage à part entière du récit, mais probablement comme le «méchant» de l'histoire. Sous son apparence de bâtiment historique, traditionnel et confortable, c'est un piège qui se referme sur ses occupants, les coupant du monde tant spatialement que temporellement, et les pousse à la folie.

Le livre de Stephen King s'achève sur la destruction de l'hôtel comme une arrestation du coupable. Kubrick propose une fin alternative qui renforce l'ambiguïté temporelle : le décès de Torrance met fin à sa folie mais n'exclut pas qu'un événement semblable se produise à nouveau, tout comme cela avait déjà été le cas. Les personnages partent mais l'hôtel demeure, immuable.



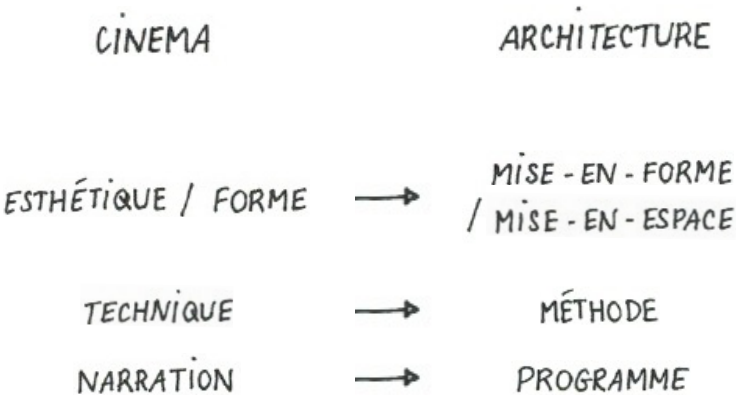
SCÈNE / PREMIÈRE

STRATÉGIE ARCHITECTURALE- FILMIQUE

Cette analyse permet ainsi de mettre en évidence trois niveaux de lectures d'œuvres cinématographiques :

- / les aspects esthétiques et formels, i.e. le décor, la lumière et tout ce que les personnages voient ;
- / les aspects techniques, i.e. les mouvements et positions de caméra, le montage et tout ce que le réalisateur conçoit ;
- / les aspects narratifs, i.e. tout ce que les personnages vivent.

Dans ce projet, chacun des trois aspects observés ci-dessus peut avoir une influence directe sur l'objet architectural. Ainsi, les aspects naratifs entrent en résonance avec le programme, de la fonction des pièces à l'identité de leurs utilisateurs, les aspects esthétiques et formels ont une influence sur la mise-en-forme ou «mise-en-espace» de ce programme, et les aspects techniques déterminent la méthode de projet, le processus même. À noter que ces catégories sont bien sûr à nuancer selon les cas. Par exemple chez Kubrick, les aspects esthétiques et formels peuvent prendre diverses formes et se confondre avec les aspects techniques : ainsi un procédé esthétique comme la symétrie peut autant être de l'ordre de la composition de plan que du simple décor, alors que l'omniprésence des niches dans l'hôtel n'est qu'une question formelle. Ce recours à l'œuvre filmique comme outil permet en tout cas d'envisager le projet d'architecture sous tous ces aspects d'un nouvel œil.



/ THÈMES TRANSVERSAUX

Comparés de manière purement narrative, ces trois exemples filmiques semblent évoquer des thèmes croisés. Parmi eux, on notera tout particulièrement :

/ le thème du jeu, des loisirs et des vacances : que ce soit l'Overlook Hotel par son programme, Danny et ses petites voitures, Jack devant le modèle réduit du labyrinthe ou les jumelles fantômes invitant le jeune garçon à jouer pour l'éternité dans *The Shining*, les trois jeunes frères Bishop capables de jouer dans n'importe quel recoin de Summer's End ou Suzy et Sam partant à l'aventure dans *Moonrise Kingdom* ou encore le couple Maitland décédant pendant ses vacances et reproduisant sa ville en maquette dans *Beetlejuice* ;

/ le thème de l'isolement voire même de l'île : l'Overlook Hotel isolé dans la montagne et la neige, Summer's End à l'extrémité de New Penzance ou encore les Maitland incapables de sortir de chez eux pour les 125 prochaines années ;

/ le thème de l'intrus, de l'invité indésirable : les esprits qui semblent hanter l'hôtel et contaminer Jack Torrance, le jeune Sam, orphelin qui bascule de foyer en foyer et s'invite finalement chez les Bishop, ou encore Beetlejuice lui-même - à moins que ce ne soient les Maitland pour les Deetz ou les Deetz pour les Maitland?

En choisissant de baser le projet sur ce corpus d'exemples cinématographiques, il peut ainsi évoluer dans son essence en réagissant avec ces thèmes spécifiques à travers les divers niveaux de lecture envisagés au paragraphe précédent. D'autres sujets ou sous-thèmes apparaissent plus ponctuellement dans ces exemples, parmi lesquels : l'enfermement, le labyrinthe, la répétition ou la gémellité, les caves et greniers comme lieux de refuge, la dissociation intérieur/extérieur etc...

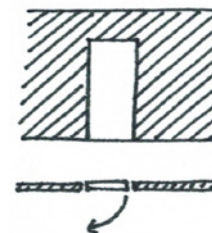
Méthode

Ainsi, les aspects techniques issus du cinéma peuvent venir modifier la méthodologie du projet même. Il est par exemple possible d'envisager la conception spatiale sous la forme d'une agglomération d'éléments dissociés ou d'une altération d'un élément global dans une démarche de dialogue avec les processus filmiques. Suivant cette première logique, on observe que l'idée de collage spatial entre effectivement en résonance avec celle de montage cinématographique, et permet d'introduire la notion de recherche ouverte, une vision du projet architectural non pas comme une forme figée et unique

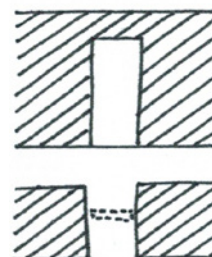
mais dont la croissance et les modifications sont toujours possibles. Son processus de construction devient alors lisible et travaille les transitions entre pièces, les jointures et espaces de connexion tels des traductions directes des figures cinématographiques usuelles, c'est pourquoi cette stratégie a été choisie comme l'une des règles fondatrices de l'expérience menée ici. Ainsi une partie du travail de collage passe par la réinterprétation de figures de montage filmique en procédés ou éléments architectoniques. L'étude de ce corpus filmique choisi montre à quel point le mouvement, crucial à l'exploration d'un espace en architecture, est également un élément vital à prendre en considération au cinéma. Dans notre cas, c'est donc ce mouvement qui devient le lien entre les espaces. S'il n'est pas réellement possible de faire une liste de traductions directes et objectives entre mouvements de caméra ou des personnages et mouvements d'un utilisateur de l'espace, il est toutefois possible d'imaginer des exemples de résonances entre eux. La méthode par collage ne doit donc pas perdre de vue l'exploration physique de la spatialité du projet, non sans rappeler la structure scénaristique classique. Ces deux aspects - traduction des principes cinématographiques en principes architectoniques et structure scénaristique - sont développés dans les pages qui suivent.

Pour procéder à ce collage, il est alors ensuite nécessaire d'extraire un catalogue d'objets et d'espaces «trouvés», tirés directement des films, qui constituent la boîte à outil à la base de la composition architecturale. Ces objets, rassemblés au sein des aspects esthétiques et formels, peuvent alors venir se cogner les uns aux autres, se déformer, laisser apparaître des vides à s'approprier etc. L'analyse filmique apparaît donc cruciale afin de déterminer ces espaces et objets «trouvés» et leur relation d'agglomération. De manière plus spécifique, la méthode appliquée ici s'apparente à celle d'un bricoleur et devient elle aussi un jeu.

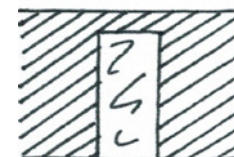
Traduction
spatiale des
figures de
montage



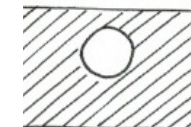
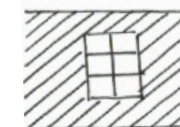
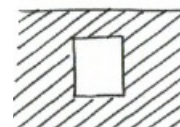
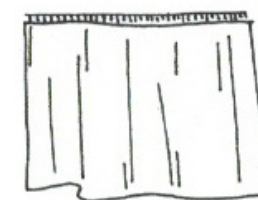
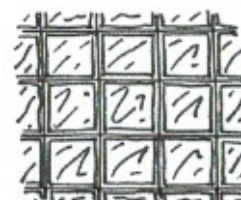
LA PORTE EST LE LIEU
DE LA COUPE



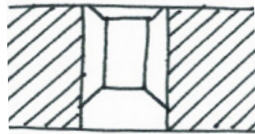
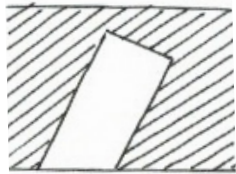
LA PORTE EST LE LIEU
DU CARTON



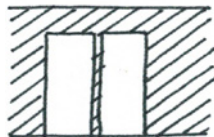
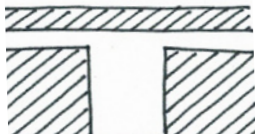
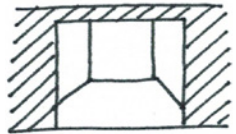
LA PORTE, LA BRIQUE
OU LE RIDEAU
PEUVENT ÊTRE UN
FONDU ENCHAÎNÉ



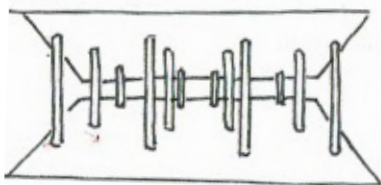
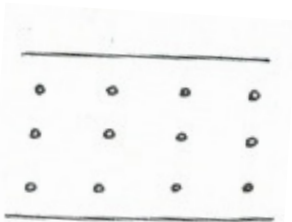
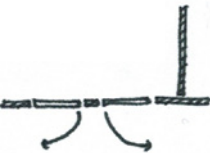
LA FENÊTRE PEUT CADRER



LA PORTE PEUT AUSSI
CADRER

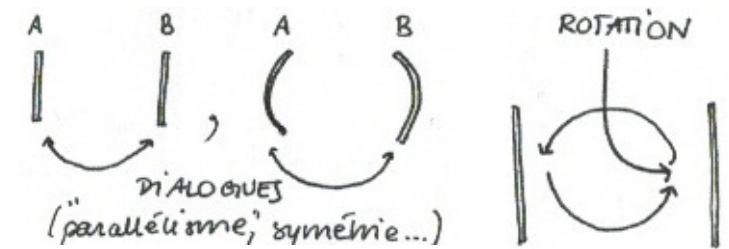


LA PORTE EST UN
SPLIT-SCREEN

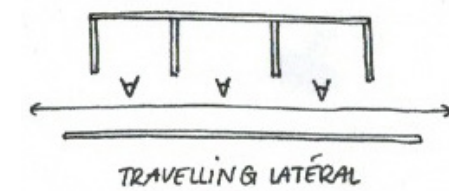
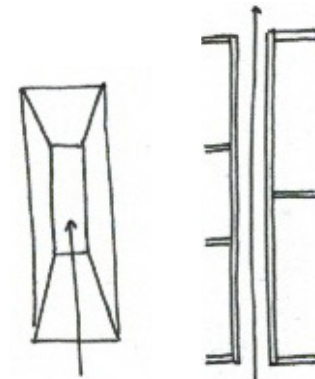


LA STRUCTURE PEUT CADRER ET DEVENIR SPLIT-SCREEN

Traduction
spatiale des
mouvements de
caméra

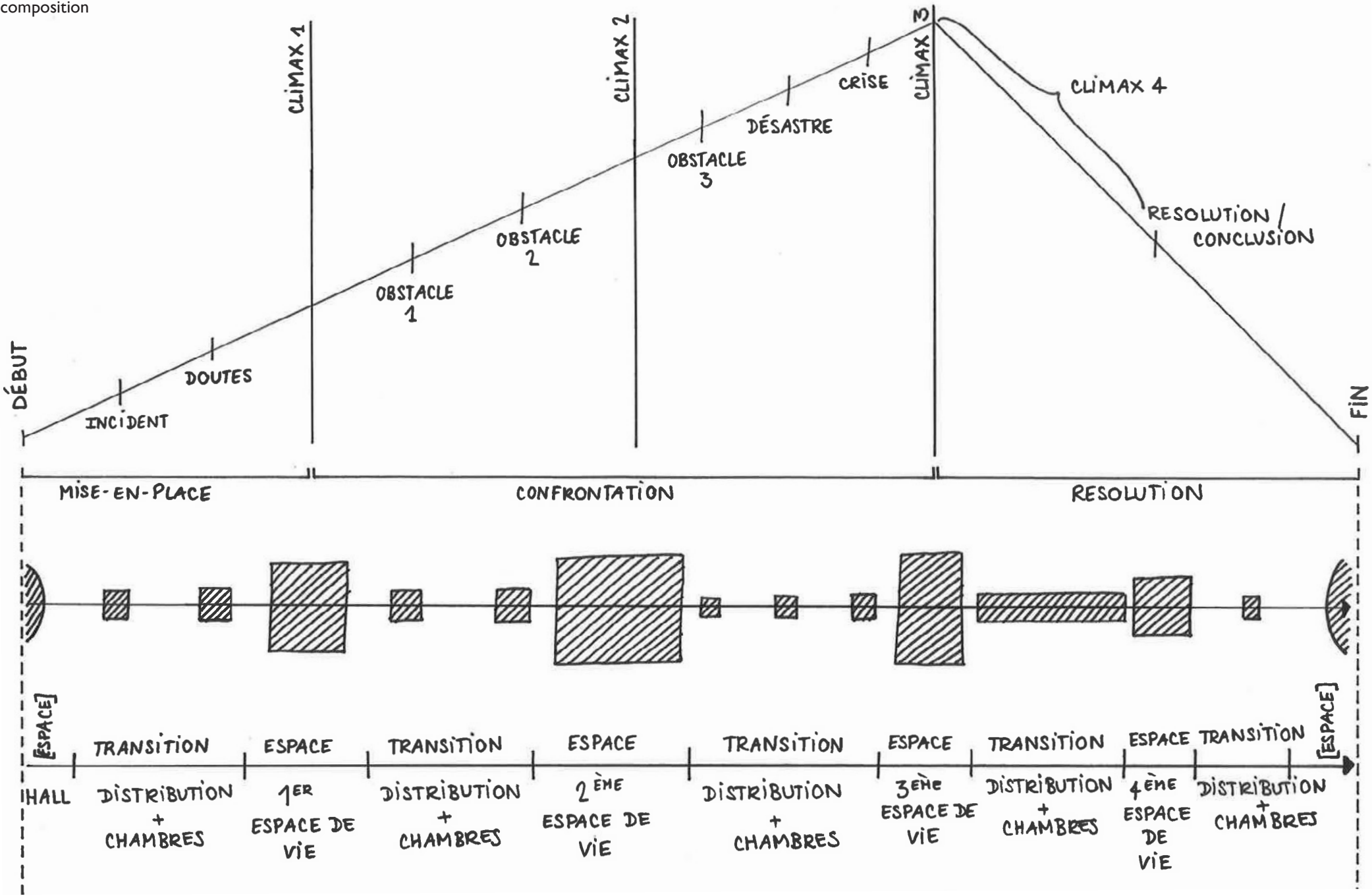


TRAVELLING AVANT



L'ASCENSEUR = TRAVELLING VERTICAL TYPIQUE

Scénario, entre
narratif et
composition



En ce qui concerne les aspects narratifs, ceux-ci peuvent potentiellement apporter une nouvelle richesse au programme. Ainsi dans notre cas, le programme initial de l'espace domestique qui a permis le choix des films et des séquences spécifiques, s'en voit transformé par confrontation avec les divers thèmes abordés dans ces exemples, comme un retour du cinéma vers l'architecture. Au-delà du pur programme, tout le processus projectuel s'en trouve influencé. En relation à l'idée de la maison de poupée, le thème du jeu devient la colonne vertébrale autour de laquelle le projet entier vient s'articuler et se traduit dans chaque stratégie comme suit :

- / la méthode : le projet devient un jeu et un bricolage, une maison de poupée pour architectes en somme ;

- / le programme propose des espaces de loisirs supplémentaires, conçus pour jouer ou s'adonner à ses loisirs ;

- / la forme : les espaces deviennent plus ludiques et oniriques, moins figés dans les conventions architectoniques car réagissant à un imaginaire autre.

D'un point de vue programmatique uniquement, le programme de logement est métamorphosé en relation aux films et propose de rassembler une communauté de familles qui réunit :

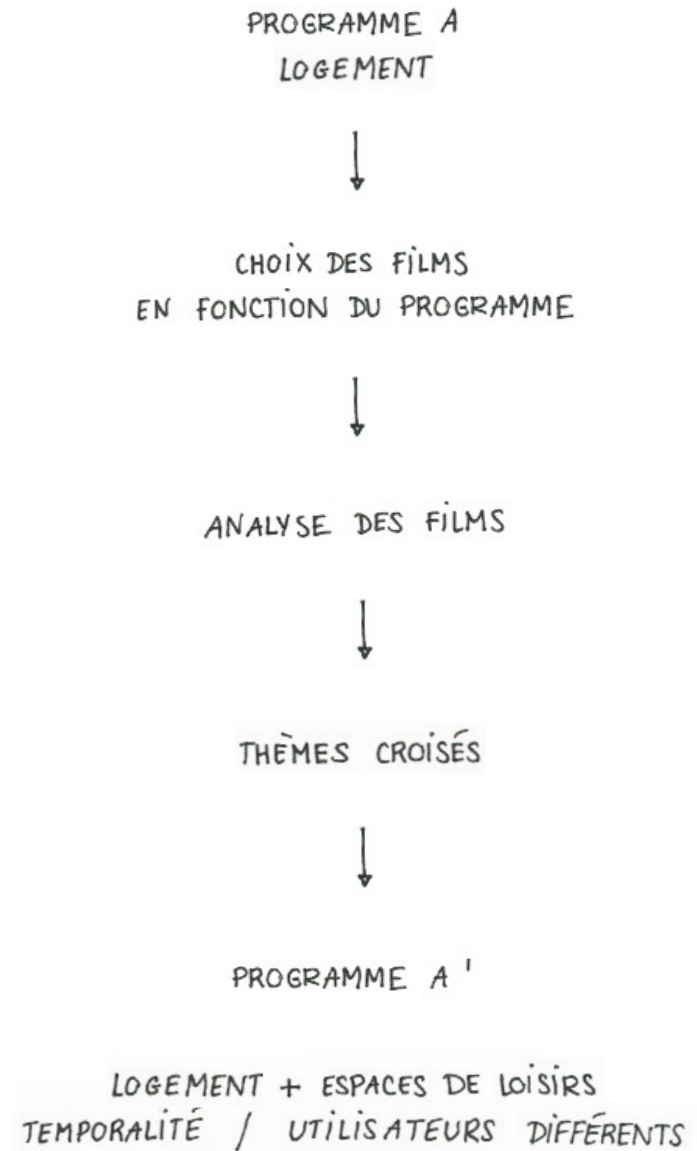
- / des «adultes» : le couple Maitland fantôme, la mère Torrance et le duo Suzy et Sam qui, compte tenu de l'inversion des rôles entre adultes et enfants dans *Moonrise Kingdom*, sont les vrais adultes de l'histoire,

- / des «enfants» : la jeune Leila Deetz, Danny Torrance, les trois frères Bishop et le chef du camp scout Ward, un éternel enfant.

Ainsi la maison de poupée s'articule sur cinq étages : une cave entièrement réservée au jeu, pour grands et petits enfants, un étage qui rassemble les pièces de jour, deux étages de chambre dont l'un est réservé aux adultes et constitué de suites parentales alors que l'autre est le domaine des enfants et permet d'accéder au dernier étage, le grenier, le refuge. Le thème du jeu élargi à la notion de vacances propose des espaces dont les temporalités diffèrent, certains utilisés quotidiennement et d'autres plus rarement, certains fonctionnels et d'autres faisant appel à notre enfant intérieur et dont la seule fonction est d'abriter notre imaginaire. Deux stratégies spatiales sont ici adoptées :

- / de petits espaces ponctuels, des «recoins» nés de l'articulation des espaces entre eux, sont dispersés dans toute la maison de poupée comme des intrus, générateurs d'Uncanny qui viennent envahir les

Programme



espaces résiduels et proposent des pauses dans la narration globale de l'espace, des lieux de refuge ;

/ des espaces plus larges uniquement conçus pour jouer ou «être en vacances» dont les deux exemples les plus manifestes sont des étages entiers, à l'image de la cave et du grenier qui deviennent de petits mondes à part entière à seul but ludique. La cave notamment, sans doute parce qu'elle est enterrée, est un petit monde encore plus isolé du monde, comme un cocon sous-terrain.

Le programme de la maison de poupée est donc enrichi du visionnage des films : *The Shining* introduit par exemple dans le programme du projet l'idée de sérialité et de répétition à travers l'idée de l'hôtel et vient introduire une nouvelle norme des chambres et salles de bain grâce à son image domestique et confortable, là où *Moonrise Kingdom* introduit l'idée de camp scout ou de la colonie de vacances et *Beetlejuice* celle de circulation verticale, entre paradis et enfer. Le logement vient alors s'élargir, absorbant cave et grenier pour proposer un scénario de vie complet qui résonne autant avec l'idée de la maison de poupée que les narrations respectives des films choisis.

Autre thème important qui fait écho à la maison de poupée, l'isolement est utilisé ici afin de proposer un petit objet architectural dialoguant avec la notion d'intériorité, puisqu'effectivement, le projet limite ses interactions avec l'extérieur à travers le nombre limité de fenêtres mais également en se soustrayant volontairement d'un contexte réel avec lequel interagir et trouver des contraintes projectuelles : dans le cas présent, le contexte demeure mental et s'inscrit dans un catalogue de références culturelles, dans la mémoire collective populaire.

Au croisement entre ces deux thèmes d'intériorité domestique et de loisir, le grenier devient le sommet de ce parcours intérieur, proposant un espace très réduit pour se réfugier, pour jouer, mais aussi le point culminant, comme dans un phare.

Finalement, pour ce qui est des aspects esthétiques et formels, les films deviennent le contexte visuel, le catalogue de références, le stock d'images avec lesquelles bricoler, introduisant une notion expérimentale empirique comme processus créatif qui doit également transpirer à travers les maquettes. L'idée de bricolage induit aussi l'idée de hasard : on avance alors en manipulant des objets trouvés et en procédant par observation avant de les manipuler à nouveau. Il faut tirer parti des contraintes physiques des objets trouvés, de leur mémoire formelle, *faire avec*. Si la méthode permet au projet de devenir un outil de recherche pour l'architecture plutôt qu'une recherche de finalité,

ce projet n'a qu'une valeur démonstrative et cette concrétisation de l'étude de cas passe par un corpus spécifique de trois films choisis qui permettent une exemplification, un contexte mental qui témoigne d'une recherche ouverte, d'un processus, de manière concrète.

Les pages suivantes rassemblent un échantillon des figures spatiales et visuelles qui constituent la base de donnée du projet.

Mise-en-Espace

Le catalogue de références sous forme d'images est également complété par les aspects techniques et thématiques observés lors de l'analyse :

KUBRICK	
FIGURES TECHNIQUES	FIGURES NARRATIVES
Fondu enchaîné	Répétition / gémellité
Travelling	Labyrinthe
Symétrie	Enfermement
	Lieu de vacances
	Jeu (Danny)
	Isolement (volontaire)
	Intrus / Invité indésirable

ANDERSON	
FIGURES TECHNIQUES	FIGURES NARRATIVES
Cadrage «interne»	Vacances
Split-screen réel et composé	Isolement (île)
Travellings et mouvements glissants	Jeu (aventure et fratrie)
Rotation caméra	Intrus / Invité indésirable
Symétrie	Grenier-refuge (phare, fuite)

BURTON	
FIGURES TECHNIQUES	FIGURES NARRATIVES
Cadrage «interne»	Vacances (éternelles...)
Cadrage du paysage	Isolement (contraint)
	Jeu (hanter)
	Enfermement
	Intrus / Invité indésirable
	Grenier-refuge
	Rupture intérieur/extérieur

Ainsi, grâce à l'étude filmique de ces trois exemples, l'idée du projet peut se résumer comme suit :

À une époque où les normes et les standards ont tendance à envahir et consumer notre créativité, je propose de faire rentrer un peu d'onirisme dans notre conception de l'architecture. Ainsi, ce projet ne doit pas être perçu comme une recherche de finalité mais une recherche ouverte afin d'aboutir sur de possibles outils de projet et sa matérialisation actuelle n'a qu'une valeur démonstrative d'exemple. Ainsi, j'imagine qu'il est possible de réutiliser tels quels certains éléments observés dans des films, tant des espaces ou des objets de dimensions plus réduites que les réalisateurs ont choisis pour nous et qu'ils ont mis en valeur afin de soutenir une narration et qui présentent d'ores-et-déjà des qualités spatiales propres, que des figures techniques. C'est l'idée de « l'objet trouvé », un élément tiré d'un film qui entre alors dans un catalogue d'objets avec lesquels composer, avec lesquels bricoler. Lorsqu'ils entrent en interactions, ils s'entrechoquent, se déforment ou laissent apparaître des vides à exploiter eux aussi. L'idée se déploie sous la forme d'une maison de poupée, qui permet d'imaginer un scénario de vie complet, de la cave au grenier, qui lie domesticité et narration, outils d'architecture et de cinéma, et introduit un intérêt pour l'intériorité propre à son statut d'objet indépendant. Le contexte n'est plus extérieur, il est intérieur au sens spatial mais aussi au sens mental. La forme de la maison rend lisible son processus de collage, les espaces venant s'agglomérer autour d'une circulation qui devient espace «liant», comme un mortier qui unit les pièces entre elles, permet d'introduire des effets de transition et propose des espaces à s'approprier, dans un dialogue avec le corpus filmique.







GLOSSAIRE / Index des termes techniques par catégorie

OUTILS ET EFFETS DIÉGÉTIQUES

PHASE DE TRAVAIL /

Montage / mise-en-chaîne
Cadrage / mise-en-cadre
Mise-en-scène

MOUVEMENT CAMÉRA /

Plan séquence
Travelling
Panoramique

Séquence

FIGURE DE MONTAGE /

Effet Kuleshov

EFFETS NARRATIFS /

Tension / surprise
Tension / suspense

Échelle
Perspective

RÉGLAGES CAMÉRA OPTIQUES /

Focus / distance focale
/ profondeur de champ
Angle de vue / distortion focale
Dolly Zoom

Champ
Contre-Champ

RÉFLÉXIVITÉ /

Mise-en-abyme

Sur-cadrage

MONTAGE TEMPS /

Coupe / raccord

ARCHITECTONIQUES

Composition (typologiques)

Narratif / scénario

Promenade architecturale

Bèlvédère / ouverture / recul (beaucoup)

Séquence / enfilade / composition

Composition / enchaînement spatial

Distance critique
Point de vue / perspective / recul

Échelle
Perspective

Recul / filtre

Torsion

Visible
Invisible

Exposition

Ouvertures

Seuil / dérive

Ellipse / hiatus

Split-screen

TRANSITIONS /

Fondu
Sur-impression

ANGLE CAMÉRA /

Plongée
Contre-plongée

Plan rapproché

POSITION LUMIÈRE /

Key light
Fill light
Rim / back light

LUMINOSITÉ /

High Key
Low Key

SON /

Voice in / off / over

VITESSE MONTAGE /

Accélération
Slow motion
Flashback / -forward
Plan fixe

Couleur

Miroirs / reflets

Rythme
Mouvement
Vitesse
Temps
Son
Musique
Scénario

Seuil / dérive

Ouvertures

Filtre / projection / transition / seuil

Vues diagonales

Recul (peu)

Source de lumière ponctuelle
Lumière ambiante
Lumière arrière / contre-jour

Éclairage homogène
Contraste

Son

Proportions
Composition

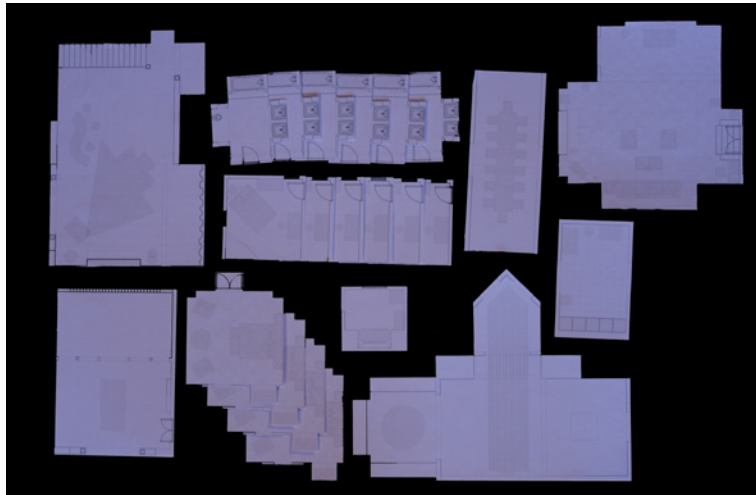
Projection / image / vue

Couleur

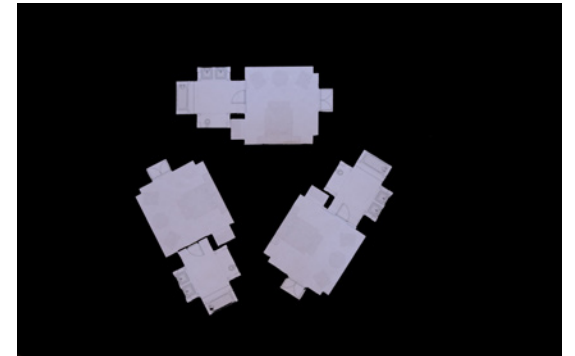
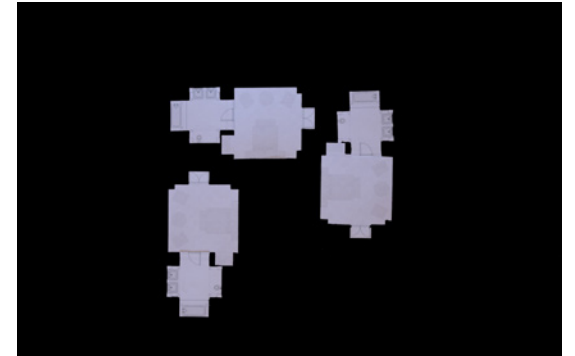
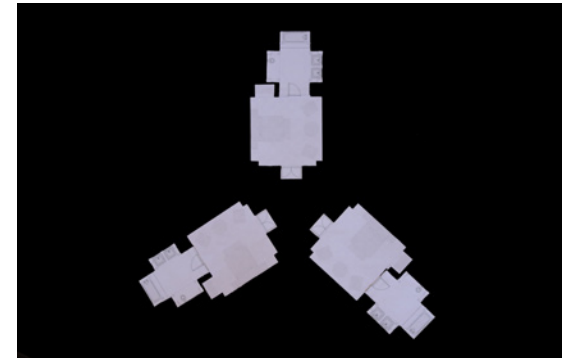
Miroirs / matérialité / reflets

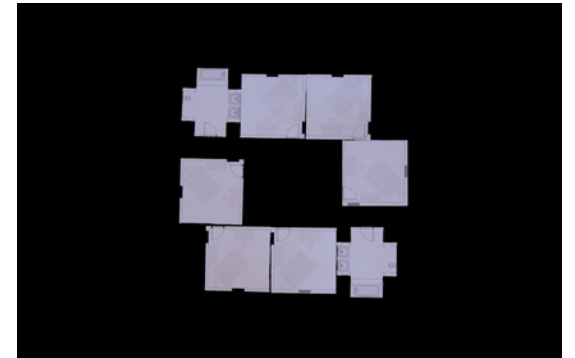
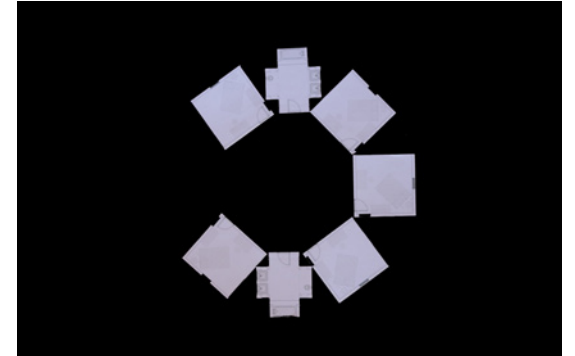
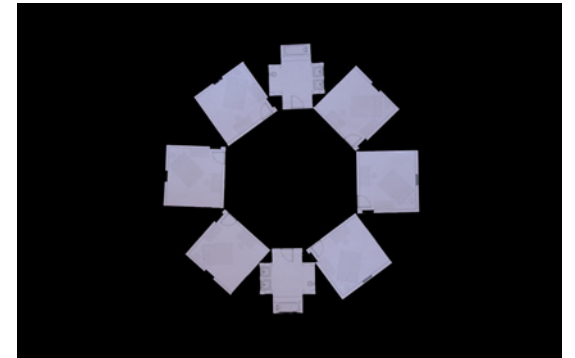
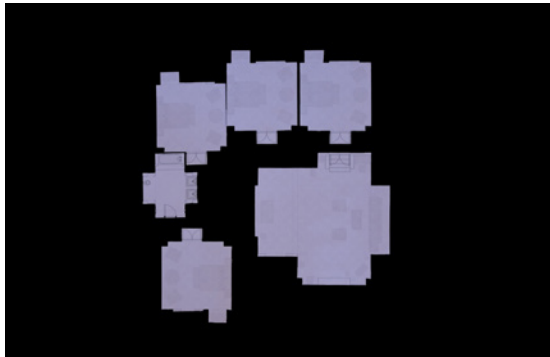
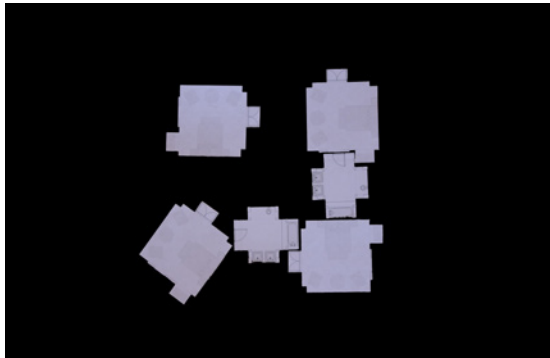
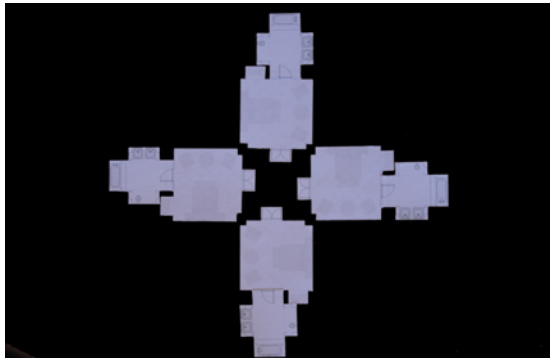
Rythme
Mouvement
Vitesse
Temps
Son
Musique
Scénario

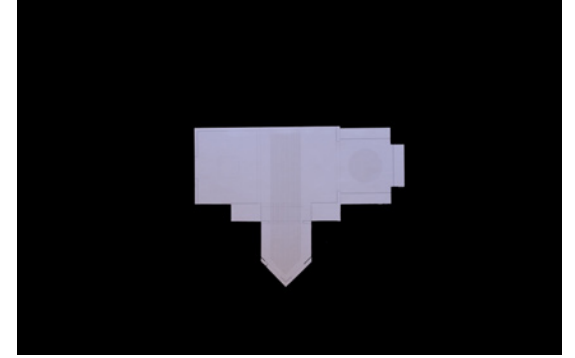
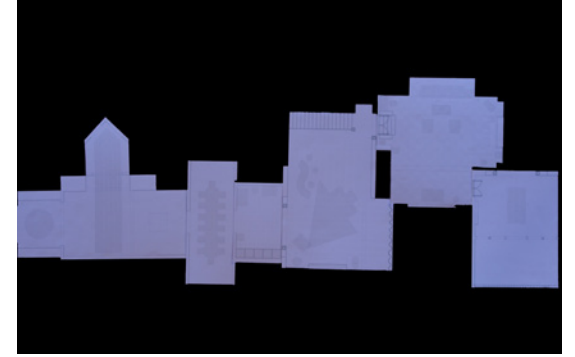
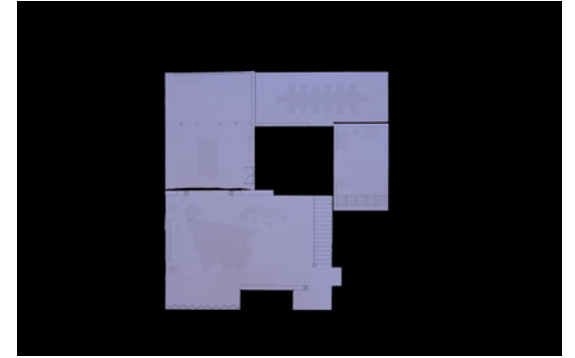
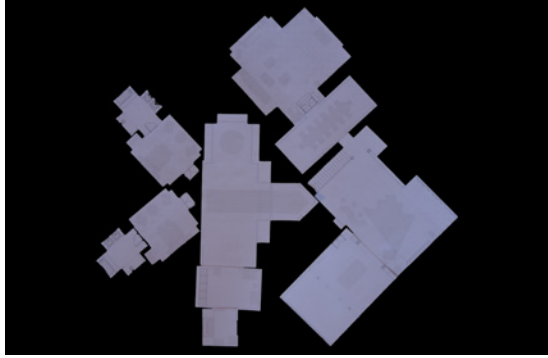
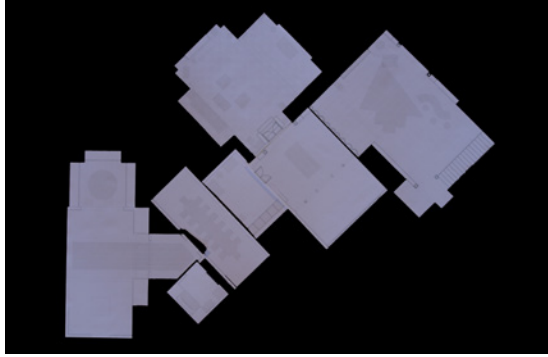
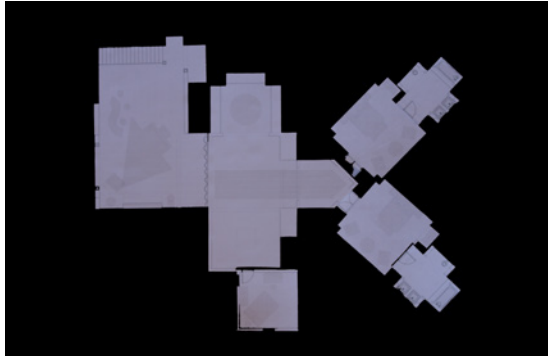
CATALOGUE DES OBJETS TROUVÉS



Le visionnage des films a permis la reconstitution par relevé des espaces domestiques rassemblés au sein d'un catalogue, comme en témoigne l'image ci-dessus. On y retrouve par exemple la chambre et la salle de bain de *The Shining*, la chambre de Leila Deetz de *Beetlejuice*, la cuisine et la salle à manger de *Moonrise Kingdom* etc... Les pages suivantes proposent un échantillon de photographies obtenues par assemblage et réassemblages successifs de ces objets trouvés sous la forme d'un jeu, en quête de moments spatiaux intéressants qui ont ensuite pu être regroupés en quatre catégories de stratégies dans le cas présent, mais qui laissent en supposer d'autres. Il est aussi possible d'imaginer qu'un autre corpus filmique ou des recherches prolongées pourraient augmenter le nombre de ces stratégies. Ces quatre stratégies ou thèmes sont explicités dans la suite de ce chapitre.

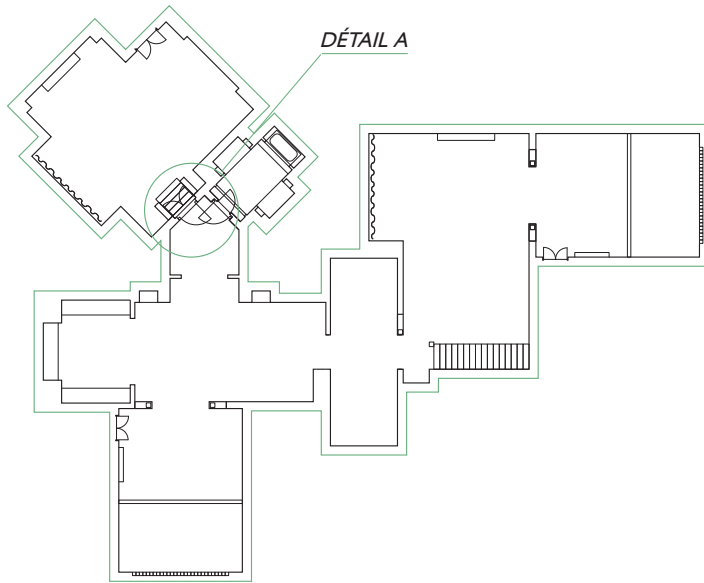




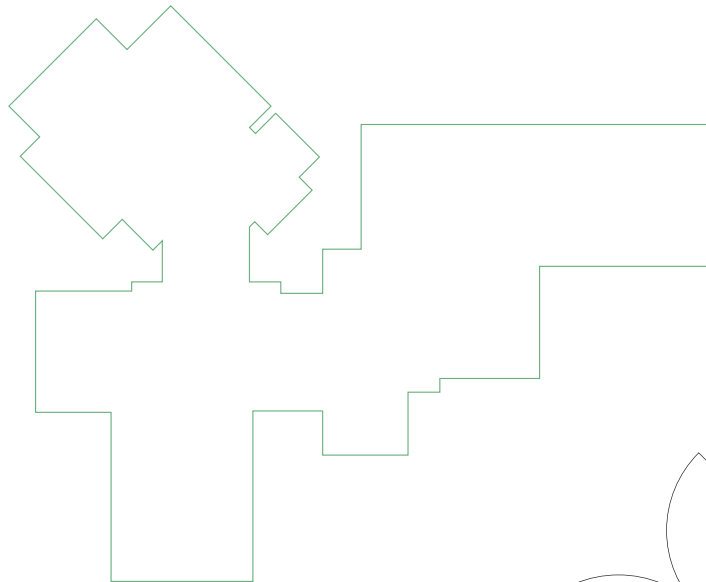


SCÈNE / DEUXIÈME

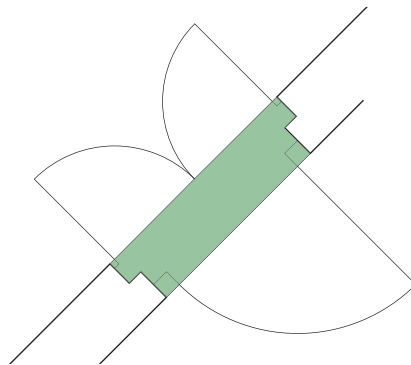
Thème Un, Liaison & Transition



*Exemple de collage
obtenu par addition
en travaillant les
liaisons*



*La façade comme
conséquence de
l'espace intérieur*

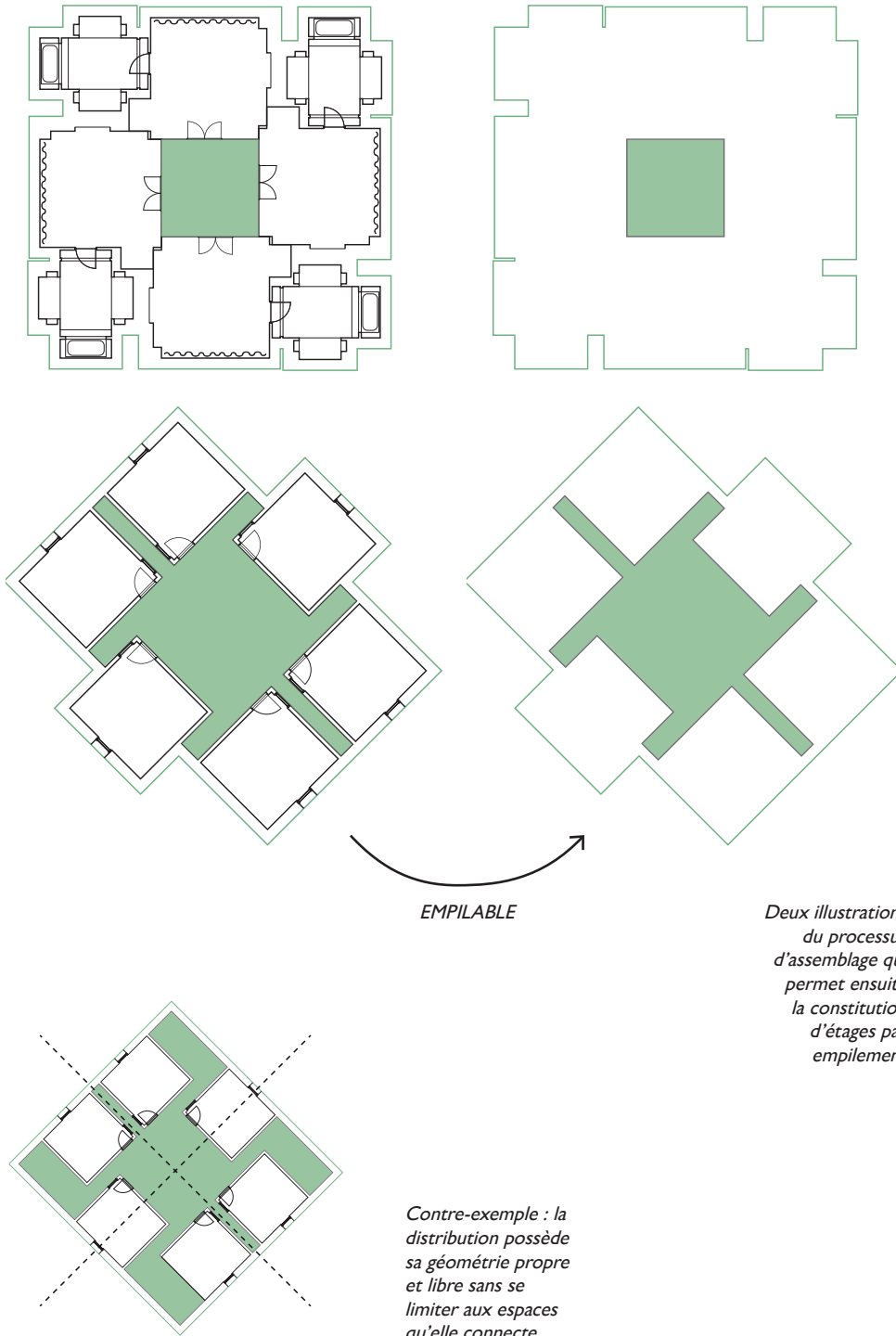


*Détail d'un mur
épaissi permettant
la transition entre
une porte à 1
battant et une porte
à double battant*

DÉTAIL A

Les pièces sont connectées les unes aux autres à travers un processus additif : ainsi, cette méthode de composition entre directement en dialogue avec des figures filmiques telles que le travelling ou le plan séquence. Les portes et autres éléments de distribution architecturaux présents dans les objets trouvés deviennent les lieux de la coupe et du raccord du montage cinématographique traduits en espace.

Comme une conséquence de cette approche, on observe que la connexion de deux pièces peut introduire des espaces particuliers où les murs s'épaississent et où deux portes peuvent se faire face, introduisant des «fondus au noir» entre deux espaces tels des cartons tirés du cinéma muet ou simplement ralentissant la progression à travers l'espace comme un slow-motion pourrait le faire au cinéma. Enfin, dans cette stratégie, la façade extérieure est le simple résultat du processus additif à l'œuvre à l'intérieur et dépend donc du choix de espaces et de leurs positions relatives.

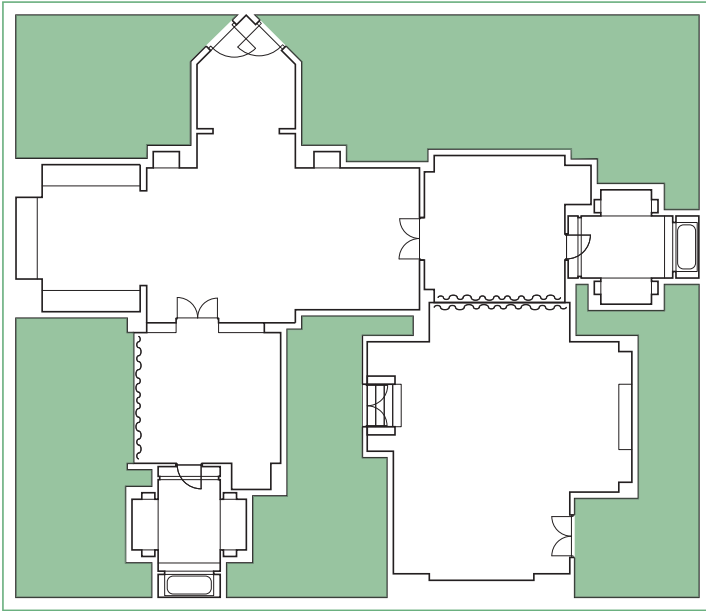


Cette stratégie s'intéresse davantage aux espaces de distribution à travers un processus d'assemblage qui est compris ici comme un mortier, un espace-liant connectant les pièces les unes aux autres en absorbant leurs déformations. Ainsi, la distribution sert uniquement de «colle» entre les espaces et son expression, à l'image de cette de la façade extérieure, est la conséquence du processus d'assemblage des espaces à l'intérieur. Cette distribution ne va pas chercher à s'émanciper et à se déformer selon d'autres critères.

Les deux exemples illustrés ci-contre jouent avec la répétition et la rotation de pièces identiques pour évoquer les mouvement de caméra notamment observés de manière récurrente dans l'exemple de Wes Anderson tiré de ce corpus, le premier reprenant la Chambre 237 issue de *The Shining*, le second la chambre de Leila Deetz dans *Beetlejuice*

SCÈNE / QUATRIÈME

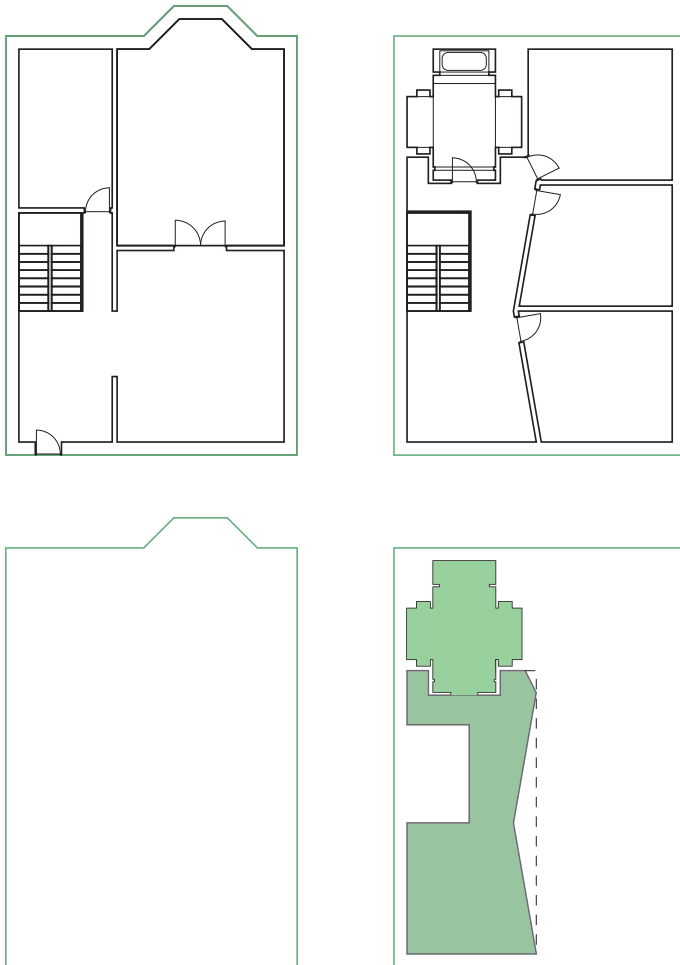
Thème Trois, Interstices : Forme & Résidus



*L'expression de la
façade est «subie»,
l'intervention
génère des espaces
résiduels qui
viennent combler
les interstices.*

Dans cette troisième approche, les espaces sont de nouveau connectés selon les règles du plan de coupe cinématographique évoqué dans le premier thème mais viennent cette fois-ci s'insérer dans une forme définie et prédéterminée. Cette stratégie fait écho à certaines typologies fréquentes au 18^{ème} siècle dans lesquelles la forme urbaine était subie : ainsi dans le cas présent, la façade est une forme fixe et c'est alors l'espace intérieur qui absorbe ses déformations en proposant des espaces aux géométries complexes qui sont la conséquence des espaces intérieurs.

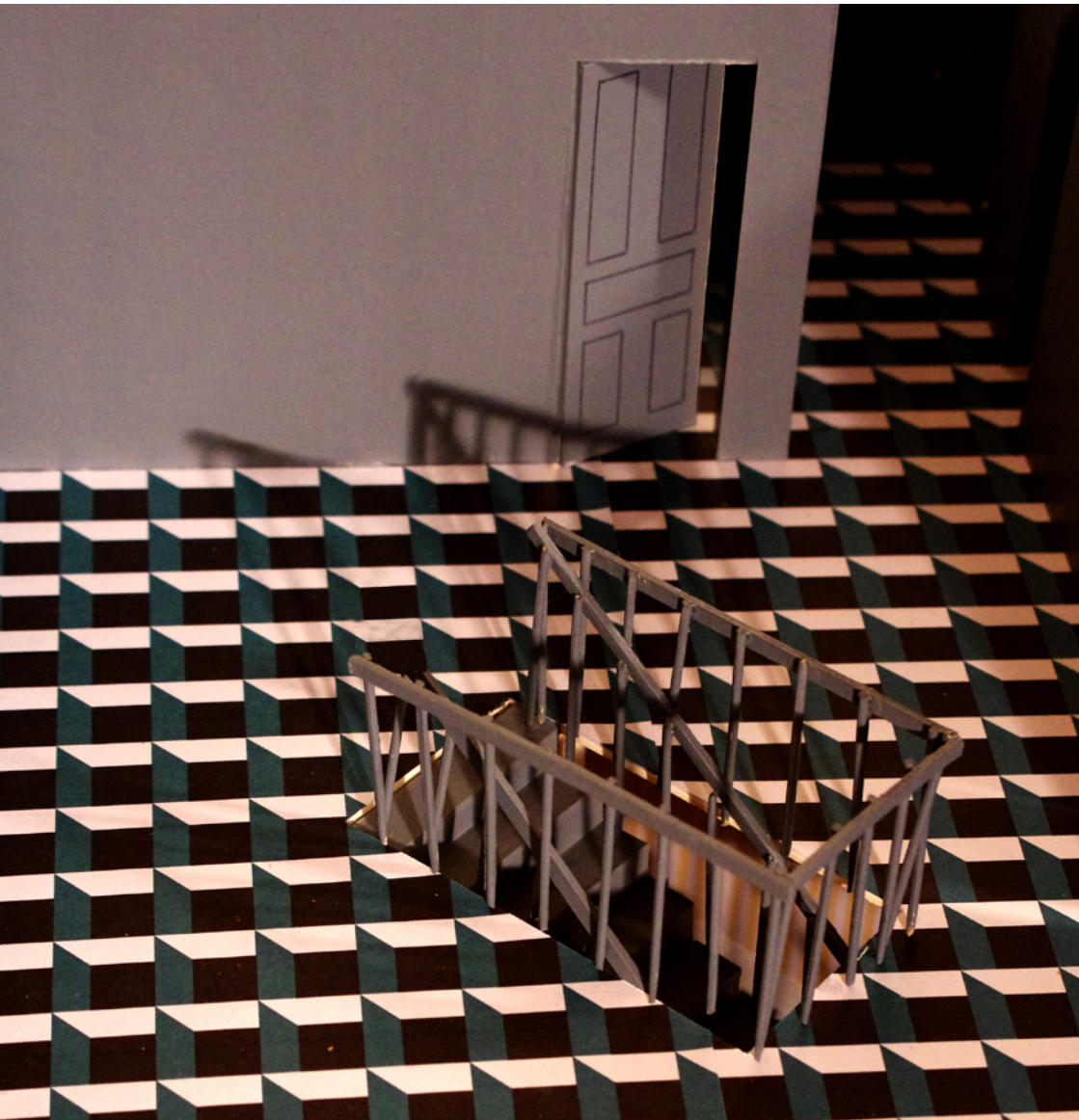
Ces espaces résiduels présentent donc des caractéristiques similaires à celles de l'espace distributif liant évoqué dans le thème précédent.



*La façade est subie
 et l'intervention se
 limite à quelques
 espaces de l'étage.*

Dans la dernière approche développée dans cette étude, on observe qu'il est possible d'envisager un travail *a posteriori* dans une typologie existante, à travers la déformation d'une typologie-type dans le style des *Dollhouse* anglaises traditionnelles.

Dans cet exemple, le rez-de-chaussé demeure inchangé mais à l'étage la typologie est dérangée, parasitée par les références filmiques. La salle-de-bain de la Chambre 237 de *The Shining* vient remplacer la salle-de-bain originelle et le couloir est déformé pour créer des effets de compression et de dilatation qui viennent perturber notre lecture conventionnelle des proportions d'un espace en architecture en jouant avec la perspective, comme une possible référence au cinéma expressionniste allemand des années 1920 comme on l'observe déjà dans l'œuvre de Tim Burton, mais aussi pour générer des effets de tension ou autre narration.



À travers le visionnage des trois films du corpus, il a été possible de commencer à envisager une nouvelle approche du projet d'architecture cherchant à tisser des liens avec les techniques et figures formelle du cinéma et sa relation particulière à l'espace. Il apparaît ainsi que cet intérêt pour une autre discipline artistique peut entre autres enrichir le projet en implementant de nouvelles méthodes, de nouvelles narrations, en modifiant programme et forme, en dialogant avec des références et un jargon variés.

Le film *Visiting the House* propose, comme son nom le suggère, de visiter virtuellement le projet réalisé suite à ces recherches. Dans la lignée de la stratégie du catalogue d'objets trouvés qui a permis cette étude, le traditionnel plan séquence qui caractérise nombre de visites architecturales est ici remplacé par un travail de montage travaillant uniquement avec les séquences qui ont permis la constitution de ce répertoire. Entrant ainsi en résonance directe avec le travail d'architecte-monteur qui a été mis en oeuvre lors de la conception, ce film tente de rendre compte le plus fidèlement possible de l'espace proposé à l'issue de cette recherche ouverte tout en s'insérant dans l'imaginaire des trois films.

ICONOGRAPHIE & FILMOGRAPHIE

Toutes les images utilisées dans cette analyse, à l'exception de celles produites sous forme de schémas ou photographies par moi-même, sont issues du corpus filmique de référence :

The Shining, Stanley Kubrick, 1980

Beetlejuice, Tim Burton, 1988

Moonrise Kingdom, Wes Anderson, 2012