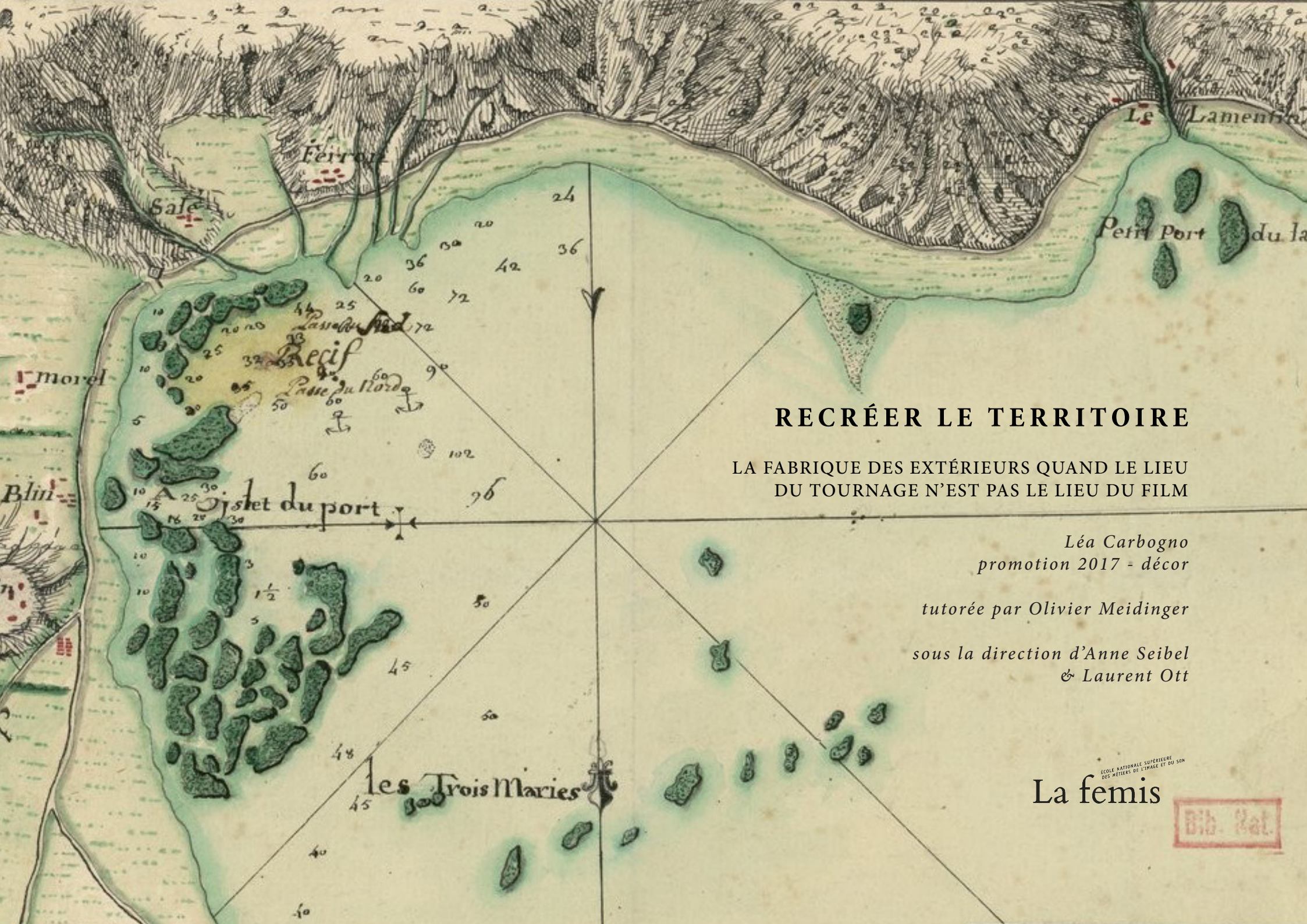


RECRÉER LE TERRITOIRE

LA FABRIQUE DES EXTÉRIEURS QUAND LE LIEU DU TOURNAGE N'EST PAS LE LIEU DU FILM

Léa Carbogno
promotion 2017 - décor

tutorée par Olivier Meidinger

sous la direction d'Anne Seibel & Laurent Ott

La femis
ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE DES MÉTIERS DE L'IMAGE ET DU SON

Bib. Nat.



COUVERTURE : CARTE DU PORT-AU-PRINCE, PORT-AU-PRINCE PROPOZÉ À FORTIFIER, 1735, SOURCE : COLLECTION BNF, GALLICA

La notion de territoire telle que je l'entends est au croisement de plusieurs définitions qu'en donne le CNRTL. Il s'agit tout d'abord très concrètement d'une partie de la surface de la Terre, délimitée par des frontières plus ou moins fuyantes, selon qu'elle est associée à un État (clairement délimitée et fixée juridiquement) ou à une région dont l'unité est plutôt d'ordre culturelle et/ou historique. C'est à cette deuxième définition que je vais m'intéresser, car ce qui m'importe est de dégager ce qui fait le caractère propre, la particularité d'une région, en matière d'ambiance, d'activité, de culture. Ainsi, je n'associe pas territoire et État (un territoire peut à mon sens recouvrir plusieurs États ou vice-versa), car je vois le territoire comme quelque chose de beaucoup moins figé, plus mouvant que le découpage politique. C'est en traversant plusieurs décors au sein d'un même film que l'on peut recomposer un territoire, entre paysages naturels et urbains.

Par ailleurs, chaque réalisateur a dans la tête des images qui sont le produit de son vécu, de sa culture propre, de ses références mentales. Ainsi le chef décorateur doit composer avec ses propres références, celles du réalisateur et des données objectives ; historiques et géographiques.

Olivier Meidinger, décorateur de *Paradise Now*[1] et de *Ni le ciel ni la terre*[2], m'a raconté que sur le tournage du premier, qui se déroulait à Naplouse en Cisjordanie occupée, divers incidents, allant jusqu'à l'enlèvement du régisseur général par une fraction armée, avaient contraint l'équipe à se déplacer pour finir le tournage en sécurité à Nazareth. Le changement de décors n'est pas remarquable ; cependant la production aurait gagné en temps et en argent si l'éventualité de tourner ailleurs avait été acceptée plus tôt.

De manière générale, les films dont l'action a lieu dans le monde arabo-musulman (Maghreb, pays du Golfe, Proche- et Moyen-Orient) sont souvent délocalisés, notamment à cause des troubles que connaissent - ou ont connu - de nombreux pays de cette partie du monde (guerre du Liban jusqu'à 1990, trois guerres du Golfe dont la dernière finit en 2011, occupation de la Palestine...), ainsi qu'à cause des censures des régimes... à plus forte raison dans les films de guerre.

1 Hany Abu-Assad, 2005
2 Clément Cogitore, 2015



APOCALYPSE NOW, FRANCIS FORD COPPOLA, 1979

Au-delà de l'aspect pratique de la reconstitution, je tiens à mettre l'accent sur son aspect éthique : il peut être malvenu de tourner dans des zones de conflit ou dans des milieux naturels protégés, même si la production est assurée de bonnes conditions de tournage. Un tournage nécessite presque systématiquement un recours à des modifications des décors, et celles-ci sont parfois lourdes. Je pense notamment à *Apocalypse Now*, pour les besoins duquel une forêt tropicale a été brûlée ; la scène est certes spectaculaire, mais n'y avait-il pas moyen de la tourner autrement ? Les exemples de tournages ayant détruit des milieux naturels sont nombreux : en atteste le récent scandale provoqué par le tournage de *Mad Max : Fury road* dans le désert du Namib, au Dorob National Park, qui a détruit un écosystème extrêmement vieux et préservé.

Pour des raisons très différentes, Riton Dupire-Clément, chef décorateur de *L'apparition*, de Xavier Giannoli, a évoqué durant mon stage son inquiétude quant au fait de tourner pour ce film une séquence en Jordanie, dans le camp de réfugiés de Zaatari, à douze kilomètres de la frontière syrienne. Il allait en effet falloir prévoir des aménagements, ce qui risquait d'avoir des conséquences sur les habitations des réfugiés. La raison d'avoir choisi ce lieu de tournage était essentiellement économique : le budget n'était pas suffisant pour recréer le campement en question. Cependant, l'exemple illustre bien la problématique à laquelle peut se retrouver confronté le chef décorateur qui opère en zones sensibles.

Dans le contexte post-colonial également, il a pu être difficile de tourner dans les pays fraîchement libérés. *Le dernier train du Katanga*[1], dont l'action a lieu au Congo belge, fut ainsi tourné en Jamaïque, huit ans seulement après l'indépendance du Congo. L'île offrait en effet non seulement des paysages tropicaux semblables aux paysages d'Afrique centrale, mais aussi la possibilité de recruter sur place des figurants noirs et qui parlaient anglais, ce qui, à défaut d'être une langue parlée au Congo, permettait le dialogue avec l'équipe anglaise.

Il existe ainsi mille raisons pour lesquelles reconstituer un territoire complet ; nous avons vu que celles-ci peuvent aussi bien être d'ordre économique que politique. Le choix de délocaliser le tournage dépend pour beaucoup de la production, et le chef décorateur doit pouvoir s'y adapter en proposant des solutions en vue de recréer le territoire qui manque.

Qu'est-ce qui fait l'identité visuelle d'un territoire, et quels sont les outils dont dispose le chef décorateur pour en recréer un dans lequel on ne peut pas tourner ?

Je m'intéresserai en premier lieu à la possibilité de simplement interchanger des lieux qui déjà se ressemblent - en milieu naturel tout d'abord, ou comment des paysages naturels peuvent se substituer à d'autres ; en milieu urbain ensuite, ou comment des villes peuvent en jouer d'autres. Je souhaite parler également de la possibilité de trouver un lieu qui en évoque un autre à une époque antérieure, pour les besoins d'un film d'époque.

Je parlerai, dans un second temps, d'aménagements partiels : constructions plus ou moins légères *in situ*, modification d'un décor pré-existant, matte-paintings, incrustation de maquettes. Si je parle essentiellement de ce qui peut être construit en amont du tournage, il me semble également nécessaire de faire une incursion vers le monde des effets spéciaux, car le chef décorateur ne peut à l'heure actuelle plus travailler sans l'optique de revenir sur son travail en post-production.

Enfin, je souhaite aborder la question de la recréation totale : lorsque, partant de rien (ou presque), le chef décorateur doit fournir des espaces



LE DERNIER TRAIN DU KATANGA, JACK CARDIFF, 1968

extérieurs crédibles et vivants. Je voudrais dans cette dernière partie réfléchir à la façon dont la connaissance historique et structurelle d'une ville peut permettre d'en réinventer des pans entiers sans forcément reproduire à l'identiques ses rues et ses façades, mais aussi à la façon dont il est possible de reconstituer à l'identique des villes entières, avec un souci maniaque du détail.

J'aimerais dans un cheminement parallèle à celui de ce mémoire entammer une analyse poussée du territoire que je me propose d'aborder dans mon projet pratique, l'Érythrée, et procéder à une étude de la ville de Massawa et de ses environs : histoire urbanistique, couches architecturales, impacts des guerres successives, flux, mode de vie de ses habitants. Ce travail sera présenté en annexe.

1 Jack Cardiff, 1968

REPÉRAGES EN MILIEUX NATURELS & URBAINS ***.....page 6***

LES PAYSAGES : VÉGÉTATION, RELIEFS, COULEUR DE LA LUMIÈRE .....page 8

LA VILLE, DU TISSU URBAIN AU DÉTAIL ARCHITECTURAL .....page 14

LE FILM D'ÉPOQUE : CHANGER DE LIEU POUR REMONTER DANS LE TEMPS .....page 20

AMÉNAGEMENTS DES DÉCORS NATURELS ***.....page 26***

RÉAMÉNAGEMENTS .....page 28

CONSTRUCTIONS IN SITU .....page 32

ENVISAGER LA POST-PRODUCTION LORS DE LA CONCEPTION .....page 36

RECONSTRUCTION TOTALE ***.....page 40***

MONDES MINIATURES : JEU SUR LE SIGNE ET L'IMAGINAIRE, EN MAQUETTE ET ÉCHELLE 1:1 .....page 42

STUDIOS À CIEL OUVERT ET REPRODUCTION MINUTIEUSE .....page 48

MOYENS MIXTES AU SERVICE D'UNE RECONSTITUTION AMPLE .....page 54

REPÉRAGES EN MILIEUX NATURELS & URBAINS

LES PAYSAGES : VÉGÉTATION, RELIEFS,
COULEUR DE LA LUMIÈRE

LA VILLE, DU TISSU URBAIN AU DÉTAIL ARCHITECTURAL

LE FILM D'ÉPOQUE :
CHANGER DE LIEU POUR REMONTER DANS LE TEMPS

Qui pourrait se flatter de reconnaître au premier coup d'oeil la côte de Dalmatie, la côte de Sardaigne, ou la côte de l'Espagne méridionale au voisinage de Gibraltar ? Qui s'y tromperait ? Et pourtant, elles sont à des centaines de kilomètres les unes des autres. (...)

L'unité essentielle de la Méditerranée, c'est le climat, un climat très particulier, semblable d'un bout à l'autre de la mer, unificateur des paysages et des genres de vie. Il est, en effet, presque indépendant des conditions physiques locales, construit du dehors par une double respiration, celle de l'Océan Atlantique, le voisin de l'ouest, celle du Sahara, le voisin du sud. Chacun de ces monstres sort régulièrement de chez lui pour conquérir la mer, laquelle ne joue qu'un rôle qu'un rôle passif : sa masse d'eau tiède facilite l'intrusion de l'un, puis de l'autre.

Chaque été, l'air sec et brûlant du Sahara enveloppe l'étendue entière de la mer, en déborde largement les limites vers le nord. Il crée au-dessus de la Méditerranée ces "ciels de gloire", si clairs, ces sphères de lumière et ces nuits constellée d'étoiles que l'on ne retrouve nulle-part ailleurs. Ce ciel d'été ne se voit que lorsque, pour quelques jours, se déchaînent les vents du sud, chargés de sable, le khamsin, ou le sirocco, le "Plumbeus Auster" d'Horace, gris et lourd comme le plomb.

FERNAND BRAUDEL, LA MÉDITERRANÉE. L'ESPACE ET L'HISTOIRE, 1977

Fernand Braudel cherche l'unité du pourtour méditerranéen et parvient à nous montrer la grande ressemblance de toutes les rives de la mer, qui bien qu'éloignées sont unies par un climat commun et une culture commune, forgée par des siècles d'histoires entrecroisées et d'échanges. Les thalassocraties se sont succédées sur ses flancs ; la Crète, Carthage, la Grèce, Rome, Byzance, les Arabes, Génois, Vénitiens, Catalans et Ottomans entre autres l'ont parcourue et peuplée d'une rive à l'autre. Ouverte par Gibraltar sur l'Atlantique, par le Détroit des Dardanelles sur la Mer Noire et le Bosphore, par le Nil sur l'intérieur des terres Africaines, elle est au confluent de flux commerciaux, migratoires et guerriers. Sur les montagnes qui la bordent, on retrouve des reliefs similaires et une végétation identique ; vignes, oliviers, champs de blé, orangers. Les paysages sont comparables, les cultures ancestrales se font écho et on retrouve par exemple des édifices entiers qui attestent en Andalousie de l'ancienne présence des Arabes.

Le cinéma s'est souvent emparé de cette ressemblance troublante, et il n'est pas rare de tourner un film sur l'une des rives de la Méditerranée pour en signifier une autre ; il suffit de peu pour faire croire dans le sud de l'Italie que nous sommes dans la Palestine qui a vu grandir le Christ (*L'Évangile selon Saint Matthieu*, Pier Paolo Pasolini, 1964).

Cependant, il arrive que soient proches visuellement des zones que rien ne viendrait rapprocher *a priori* ; j'ai ainsi été surprise d'apprendre qu'un élève Soudanais des cours de cinéma donnés par des élèves de la Fémis à des réfugiés avait prévu de tourner un film sur le Soudan dans les Cévennes, car il avait été frappé par leur ressemblance avec son pays natal.

Le premier choix, dont découlent tous les autres, et qui dépend autant de la production que de la décoration, concerne le-s lieu-x de tournage. Le repérage est à la base de toute recherche de vraisemblance, puisqu'il conditionne tous les extérieurs et la nécessité de re-construire les architectures *in situ* ou en studio. Les paysages naturels, à moins d'être des sites exceptionnels (comme par exemple le désert de souffre et de sel qui marque la frontière sud de l'Érythrée et de l'Éthiopie, jaune-vert acide et rouille, dangereux car plein de volcans actifs qui dégagent des vapeurs toxiques, brûlant et militarisé... et qui trouve difficilement un équivalent ailleurs sur le globe), ont souvent de nombreux faux jumeaux ; ceux-ci ne se trouvant pas nécessairement à côté de ceux qu'ils prétendent remplacer. Nous parlerons ici de ce qui fait qu'un paysage peut se substituer à un autre, en dégageant un ensemble de critères qui rapprochent d'abord des paysages naturels, puis des paysages urbains.

Par paysages naturels j'entends les sites qui ne présentent pas ou peu de structures construites : forêts, déserts, brousses, toundras, étendues d'eau... J'y inclus les paysages transformés tels que peuvent l'être des zones de culture (vignes, champs, etc). Je désignerai par paysages urbains les villes et villages, soit les environnement architecturés, par opposition. La plupart des films ont des décors qui se situent cependant à la croisée des deux, entre nature et architecture.

LES PAYSAGES : VÉGÉTATION, RELIEFS, COULEUR DE LA LUMIÈRE

Les forêts intertropicales d'Asie (Malaisie, Philippines, Sud-est continental), des Amériques (Caraïbes, Brésil, Pérou, Colombie) et d'Afrique (RDC et ses environs), correspondent aux mêmes écozones, c'est-à-dire qu'elles ont des typologies et climats extrêmement similaires bien qu'étant réparties tout au long de la ceinture équatoriale. Ce sont des forêts humides, traversées par des fleuves et rivières boueux, des arbres les pieds dans l'eau, les troncs tordus, les racines sinueuses, les grandes feuilles de toutes les nuances de vert ; lianes, entremêlements de branchages, etc. Les formations arborées sont hautes et denses. Les plantes qui forment les forêts tropicales ont des caractéristiques similaires dûes à leurs milieux : feuilles allongées qui évacuent l'humidité, racines apparentes, etc. La forêt d'Herzog et celle de Weerasethakul sont possiblement interchangeables, car graphiquement proches : mêmes lignes, même densité, même camaïeu de teintes vert-brun, même éclairage en trouées de lumière.

Rien cependant ne pousse à tourner en Thaïlande plutôt qu'au Pérou ou vice-versa, car les conditions de production ne semblent pas très éloignées (coût des déplacements, etc). De plus, les gens que l'on peut trouver sur place pour figurer ne se ressemblent pas. En revanche, Moyen-Orient comme l'Afrique Saharienne sont des zones qui sont souvent marquées par des conflits ou des politiques désatreuses, ce qui rend compliquée la réalisation d'un film sur place. Le Maroc, pays relativement stable et qui offre des facilités de production (présence de studios dans le désert, villes qui peuvent aisément passer pour d'autres villes du Maghreb voire du Proche- ou Moyen-Orient, économie spécifique très orientée vers le cinéma) a souvent servi de lieu de tournage pour des productions européennes ou états-uniennes. Le Sahara marocain est omniprésent dans les films qui se déroulent dans les déserts arides de toute la zone arabo-musulmane (du Sahara occidental à l'Asie centrale en passant par la péninsule arabique). Le cas du film de guerre contemporain est assez éloquent : nombreux sont les films États-uniens sur la troisième Guerre du Golfe ou la guerre d'Afghanistan - bien entendu, ils auraient été difficiles à tourner en Irak ou en Afghanistan.



HAUT : TROPICAL MALADY, APICHATPONG WEERASETHAKUL, 2004
BAS : AGUIRRE, LA COLÈRE DE DIEU, WERNER HERZOG, 1975

A cet égard, le cas du film français *Ni le ciel ni la terre*, de Clément Cogitore (2015) est intéressant. Le film nous raconte l'histoire d'une troupe française dans le désert Afghan dont les membres disparaissent un à un. Les décors, tous situés au creux de montagnes désertiques, sont un camp militaire, un poste de garde et enfin un village afghan plutôt traditionnel.

Tout le film, dont l'action se déroule donc en Afghanistan, a été tourné dans le désert marocain, à moins d'une heure de Ouarzazate. Olivier Meidinger, le chef décorateur, s'était déjà rendu en Afghanistan et avait une base de références personnelles : photographies, souvenirs. Clément Cogitore, le réalisateur, qui n'y était jamais allé, avait en tête les photographies de reportage de Tim Hetherington, ainsi que le documentaire coréalisé par le même photographe : *Restrepo* (2010).[1]



RESTREPO, TIM HETHERINGTON, 2010

La région du Wakhan, que l'on voit dans *Restrepo,* est très montagneuse, abrupte, et relativement verdoyante. Or les décors du film sont bruns et secs, et la végétation, rare, est rasante et sèche. Il est difficile de s'éloigner de ses références lorsque l'on traite d'un lieu dans lequel on ne



NI LE CIEL NI LA TERRE, CLÉMENT COGITORE, 2015

s'est jamais rendu ; cependant ce nouveau décor plus sec correspondait à ce que le chef décorateur avait pu voir de lui-même lors de sa visite en Afghanistan, dans une région différente du Wakhan. Ainsi, le vert se fait rare dans le paysage qui entoure le camp et ses teintes se situent plutôt dans les bruns poussiéreux et gris chauds. Ce désert est loin du désert fantasmé tout en dunes de sable jaunes, tel qu'on pourrait l'imaginer au Maroc. Les similitudes topographiques, mais aussi de couleurs et de matières (pierres et graviers), font de ce désert filmé un parfait simulacre du désert afghan.

Le réalisateur a d'abord souhaité que les décors du village et du poste de garde soient visibles depuis le camp ; cette volonté d'un décor unique balayable en une seule prise de vue est tout d'abord entrée en conflit avec les contraintes de production. En effet, Clément Cogitore avait repéré un premier plateau duquel était visible le village que l'on voit dans le film, ainsi qu'une possible place où construire le poste de garde. Mais le plateau était trop difficilement accessible, du fait de la route longue et étroite qui y menait ; impossible d'y faire passer les camions nécessaires à la construc tion du camp. Ainsi les logiques de production orientent souvent la recherche de décors, au même titre que la direction artistique. Finalement, il a fallu abandonner cette idée de décor unique au profit d'un lieu plus accessible.

1 toutes ces informations sont tirées d'un entretien personnel avec Olivier Meidinger

Cela soulève d'ailleurs une problématique intéressante du décor, qui n'est jamais visible que de manière fragmentée. Il n'est en effet pas forcément nécessaire de tout obternir d'un même lieu. Il est extrêmement rare, comme le souligne Olivier Meidinger, que toute la zone couverte par les différentes séquences soit donnée à voir dans un grand plan d'ensemble. Ce qui semblait important pour Clément Cogitore, à savoir que tous les décors du film soient réellement embrassables d'un seul regard, a en fait été remplacé par un ensemble fractionné de décors, sans que cela ne porte préjudice au film. On joue avec le fait que le montage va rassembler tous les différents endroits filmés pour faire croire à un ensemble cohérent.

Sur *Ni le ciel ni la terre,* le décor de village fut donc trouvé pas très loin de l'endroit où était construit le campement. Si un village marocain a pu remplacer assez aisément un village afghan, c'est aussi parce que l'habitat vernaculaire local - des maisons en maçonnerie aux ouvertures réduites, aux murs légèrement en biais, qui se fondent presque dans les couleurs de la terre et des pierres environnantes - correspond non seulement à de nombreuses architectures traditionnelles depuis le pourtour de la Méditerranées jusqu'à l'Asie Centrale, mais aussi à une idée que l'on peut se faire d'un village isolé dans les montagnes. Les photos personnelles de l'Afghanistan que possédait Olivier comme références montraient un village sensiblement moins gris et des villageois habillés avec des vêtements colorés et au caractère ethnique beaucoup plus prononcé (ce qui d'ailleurs ne plaisait pas à Clément Cogitore), mais le fait de jouer sur des tons et plus neutres et des costumes moins remarquables éloigne le film du cliché alors même que cela correspond moins exactement à ce qui se trouve sur place en Afghanistan. En effet, des costumes brodés et multicolores auraient sans aucun doute été de trop ; trop repérables, trop connotés, trop exotisants... De même, opter pour les architectures les moins particulières (du moins pour le regard occidental) permet d'éviter l'effet de démonstration d'un endroit en ce qu'il a de plus cliché.

La figuration peut être un problème en ce qui concerne la délocalisation. Beaucoup de Marocains vivant aux alentours de Ouarzazate sont des figurants réguliers ; si le film se passe dans une zone arabophone ils ne seront différenciés par leur accent que par une oreille habituée... Cependant, le pashto ou le dari, les deux langues principales de l'Afghanistan, ne



NI LE CIEL NI LA TERRE, CLÉMENT COGITORE, 2015

sont pas parlées au Maroc... Il a donc fallu faire appel à des Iraniens, les acteurs afghans étant apparemment difficiles à trouver. Le jeune garçon qui fait office de traducteur avait par exemple déjà fait une apparition dans le film d'Atiq Rahimi, *La pierre de patience* (2013), également tourné au Maroc, à Casablanca, et qui se passe dans les montagnes près de Kaboul[1]. De manière générale, la figuration pose souvent problème lorsque l'on tourne ailleurs que dans l'endroit souhaité pour l'action du film. Il faut donc non seulement prendre en compte l'aspect visuel des lieux, mais aussi celui des habitants...

Le film *Entre deux mondes* de Feo Aladag fut tourné en Afghanistan même, dans un camp militaire. Cela a influencé à la fois l'esthétique et le découpage du film, du fait des nombreuses restrictions qui étaient imposées à l'équipe de tournage. Le film est visiblement entravé par le manque de liberté lié au choix du lieu ; la réalisatrice tenait malgré tout absolument à tourner sur les lieux réels. Il n'était par exemple pas possible d'éclairer le décor la nuit, et il est donc visible mais uni puisque le travail de lumière était très limité. L'éventualité de tourner réellement en Afghanistan pour *Ni le ciel ni la terre* ne s'est jamais posée.

1 Le film a d'ailleurs comme actrice principale l'Iranienne Golshifteh Farahani, dans le rôle d'une femme afghane...

J'ai parlé à Olivier de *Wolf and sheep,* de Shahrbanoo Sadat, sorti en 2016, qui recréait les montagnes afghanes au Tadjikistan. Visuellement, les paysages du film sont plus proches de ceux que l'on peut voir dans *Restrepo*. Mais selon Olivier, le Tadjikistan est un pays plus compliqué en matière de production que le Maroc, et plus cher également, du fait notamment que le Maroc offre de nombreuses facilités et que les tournages y sont beaucoup plus habituels. Les doubles contraintes artistiques et de production ont donc une incidence sur le choix des lieux de tournage.

C'est ainsi que, pour des raisons économiques assez évidentes, le film *India song*[1], dont l'action se déroule à Calcutta, a été tourné en banlieue parisienne, à Boulogne-Billancourt. Le château Rotschild a servi pour les plans d'extérieur, mais était trop délabré pour permettre de filmer ses intérieurs ; un autre lieu a servi à figurer les intérieurs. Le panoramique au-dessus des îles du delta du Gange fut filmé au bois de Boulogne. La lumière et la durée des plans sont pour beaucoup dans le fait que nous puissions nous croire aux Indes de Duras. Le long plan d'ouverture, la fin du coucher d'un soleil rougeoyant, sur fond de chant indien, nous plonge immédiatement dans une vision mélancolique des latitudes tropicales. Puis l'on voit le château, dans une lumière sourde, inhabituelle, qui passe d'emblée pour une demeure coloniale.









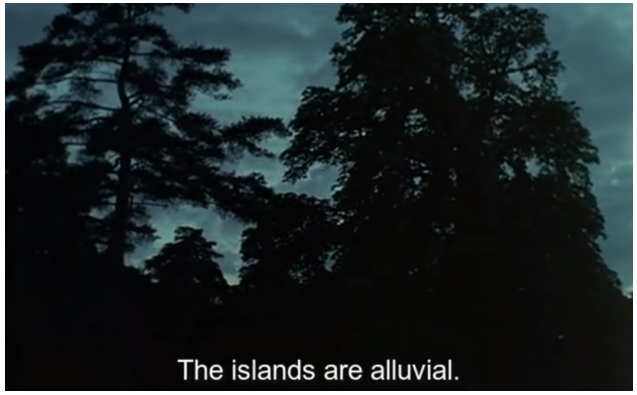




1 **Marguerite Duras, 1974**













Ainsi, alors que les forêts de la région parisienne présentent peu de similitudes avec les bois tropicaux de l'Inde, le film arrive à signifier un environnement tout autre que celui qui est filmé en cadrant soigneusement et en restant toujours dans des lumières basses et bleutées de fin d'après-midi. L'obscurité permet de s'imaginer ce que l'on a du mal à percevoir.

La canopée du bois de Boulogne, que l'on voit longuement lors d'un très lent mouvement panoramique, n'est pas celle d'une forêt topicale. C'est au reste du film, au reste des décors et à la juxtaposition des images et du son que l'on doit l'immersion dans la province de Calcutta. Ce film met bien en relief le fait que les décors ne vont pas seuls, mais sont liés les uns aux autres et avec le reste des éléments de mise en scène. Les longs mouvements du film ont d'ailleurs une lenteur pesante qui fait ressentir quelque chose de ce que peut être la lourdeur moite de l'air lors de la saison des pluies.

Les plans d'extérieurs d'*India song* sont accolés à des plans d'intérieur qui disent aussi le climat et l'ambiance coloniale. Les fenêtres ouvertes sur la verdure, le peu d'éclairage, le mobilier colonial, le ventilateur de plafond, les caoutchoucs en pot... sont aurant de signes que nous ne sommes pas en Europe. De plus, nous savons où l'histoire se situe, puisqu'elle nous est racontée par la voix off, qui évoque les îles indiennes, le Gange, Lahore, Calcutta.



Le plan ci-dessus constitue l'un de ces intérieurs coloniaux, encore une fois éclairé par une lumière qui n'a rien de celle que l'on pourrait avoir autour de Paris, presque verte. On nous montre qui plus est une femme blanche dans son intérieur, un mélange de mobilier et d'architecture français et d'éléments qui sont manifestement originaires d'Inde, comme la table basse, qui est un exemple assez typique de mobilier traditionnel indien devenu assez vite un archétype de meuble colonial.

Les architectures coloniales sont d'ailleurs plutôt faciles à trouver sans aller très loin de Paris, puisqu'elles s'apparentent à celles qui furent construites auparavant en France ou ailleurs en Europe, dans les pays d'où venaient les colons. Ainsi, une demeure construite en Inde présentera de nombreuses similitudes avec des demeures françaises ou anglaises. De la même manière, certains bâtiments tels que des églises ou des théâtres seront interchangeables entre certains pays européens et leurs ex-colonies. Les églises brésiliennes sont par exemple très similaires aux églises portugaises, si ce n'est les paysages - urbains comme naturels - qui les entourent.

Les cartes que l'on parcourt en fin de film sont le dernier élément qui nous fait rêver un trajet imaginaire, un facteur d'exotisme, comme une promesse de tout le territoire qui ne nous a pas été montré mais qui nous est suggéré, de part et d'autre de l'Inde. Le montage donne donc également sens aux décors, en les faisant se télescoper avec d'autres signes qui vont nous situer dans un endroit et un temps précis.



India song, qui fait montre d'une extrême économie en ce qui concerne le nombre de décors qu'il nous montre et les étendues couvertes par la caméra, prouve bien qu'il n'est pas forcément nécessaire de reconstituer de grands paysages pour faire naître une idée d'un territoire, mais qu'il est possible, avec quelques décors et une image maîtrisée, d'en faire sentir l'ambiance. De la même manière avec des environnements urbains, on peut projeter sur un décor de nombreuses appartenances géographiques, en fonction du scénario, de l'image, du montage. Voyons comment cela est fait, de deux manières légèrement différentes, chez De Palma (*Redacted*) et chez Costa-Gavras (*L'Aveu*).

LA VILLE, DU TISSU URBAIN AU DÉTAIL ARCHITECTURAL

Chaque ville a une histoire, qui la dote d'un plan organique ou réfléchi, plusieurs couches d'architecture de styles divers se superposent, de manière plus ou moins interpénétrée, il reste parfois des traces d'habitat vernaculaire, de bâtiments historiques ou de destructions causées par la guerre ou des catastrophes naturelles, ainsi que les architectures nouvelles, d'urgence ou non, qui palient les trous laissés par ces destructions. Mais la ville est aussi dans les détails : certaines villes ont des grappes de câbles suspendues partout, des vendeurs de rue en nombre, des gens posés sur des chaises en plastique sur les trottoirs, des panneaux de signalisation spécifiques. L'écriture joue également un rôle déterminant dans la reconnaissance d'une ville. Bien que cela soit évident, je ne m'attendais pas en allant en Iran à voir des plaques d'immatriculation inscrites en farsi. C'est l'un des détails qui m'ont le plus marquée en terme de décor dans le pays. Cependant, s'il est simple de modifier les détails, ça l'est moins de revenir sur les tracés de la ville, sa topographie et ses influences multiples...

DÉCORS DE REDACTED, BRIAN DE PALMA, 2007





...d'où l'importance des repérages en zone urbaine. Les architectures islamiques, que l'on retrouve de l'Espagne à l'Inde, reprennent par exemple un nombre d'éléments architecturaux et décoratifs que l'on retrouve d'un pays à l'autre de la zone arabo-musulmane. Les développements (ou destructions...) plus récents des villes ont parfois été similaires pour plusieurs d'entre elles : époque coloniale au Maghreb, bâtiments en béton à structure métallique éventrés au Liban comme en Palestine, villes du Golfe à la modernité délirante. Il est ainsi très courant de délocaliser un tournage dès lors que l'on souhaite montrer l'un de ces pays, qui sont loin de tous présenter de bonnes condictions de production et de sécurité. Certains pays offrent des conditions de production plus sûres, et accueillent ainsi de nombreux tournages ; notamment le Maroc et la Jordanie.

Le film *Redacted,* de Brian De Palma (2007), justement tourné en Jordanie, se déroule pendant la guerre d'Irak. Il est filmé comme un faux-documentaire, en partie avec de fausses caméras amateures, depuis les différents points de vue des soldats, journalistes et habitants. La ville que l'on y voit est clairement une zone de conflit. Constructions en parpaings,

structures en métal apparentes éventrées, dômes troués... sont associés aux clichés de reportages sur les zones bombardées en Irak en 2003, mais aussi au Liban et en Palestine. Les contructions en blocs de béton laissant apparaître des armatures en métal grillagé, les gravats, situent assez immédiatement dans l'esprit du spectateur (du moins occidental) le film dans une zone de conflit du Moyen-Orient. De manière générale, les immeubles modernes accolés aux constructions anciennes, le chaos architectural, les couleurs et les techniques de construction employées sont les mêmes à Samarra qu'ici en Jordanie ; et les bâtiments explosés montrent les mêmes entrailles.

La ville choisie présente les mêmes types d'architectures (modernes, carrées, à toits plats) et la même topographie (légèrement vallonnée, des maisons accrochées aux reliefs formant comme un aplat graphique en fond) que Samarra. Cependant Brian de Palma n'a pas souhaité jouer le mimétisme absolu, et les aménagements semblent se limiter à du matériel militaire en grandes quantités (barbelés, barrages routiers en béton, tentes, automobiles). La ville est reconstituée avec des architectures anonymes uniquement ; on n'y voit jamais le minaret en spirale de la grande mosquée de Samarra, qui pourtant surplombe la ville. Cela a peu d'importance, car l'esprit de la ville est là, et les lieux auquels s'attache le plus le récit sont des morceaux de la ville qui pourraient bien se situer en Palestine ou au Liban : terrain vague, portion de rue, bar-



REDACTED, BRIAN DE PALMA, 2007

rage routier. Les immeubles font le plus souvent office de fond, et les bâtiments inachevés (comme celui que l'on peut voir au premier plan à gauche sur la vue d'ensemble ci-dessus), qui laissent apparents les parpaings qui les constituent, font office d'immeubles à l'abandon, donnant l'impression de destruction de la ville.

Ce film permet de mettre en relief le fait que le découpage d'un film, quel qu'il soit, en tant qu'il fractionne les espaces et en accole qui ne sont pas nécessairement proches, peut permettre d'éviter la vue d'ensemble et donc le souci d'absolu mimétisme. C'est-à-dire que, sans beaucoup d'aménagements, il est possible de faire croire à l'Irak, en s'appuyant sur un ensemble de décors qui semblent représentatifs de ceux que l'on pourrait y traverser. Il n'est ainsi pas nécessaire de recomposer la ville entière et de prêter une attention démesurée à son plan et ses bâtiments historiques. Je souhaite ainsi analyser trois décors en particulier que j'ai pu observer dans *Redacted* et qui me semblent intéressants de ce point de vue-là : le barrage routier, la portion de route où se fait enlever le soldat Angel Salazar et enfin le terrain vague où jouent les enfants irakiens et où explose Jim Sweet en marchant sur une mine.



Le barrage routier est un décor central du film ; il s'agit de l'endroit où les soldats américains commencent à abuser du pouvoir qui leur est donné par leurs armes, en tuant une femme enceinte et en fouillant au corps de manière trop appuyée la jeune fille de 15 ans qu'ils vont par la suite violer et tuer chez elle. Basiquement, il se compose d'une route entourée de végétation sèche, de quelques immeubles modernes en fond, le tout flanqué de quelques infrastuctures militaires qui ont été ajoutées (blocs de béton, tente kaki, véhicules militaires américains). Le barrage est le décor le plus "ouvert", soit celui où l'on voit le plus de la ville. Il est situé dans un endroit périphérique et au tissu urbain lâche qui laisse voir des portions de terrain nu ; la ville, qui apparaît fragmentée dans sa périphérie puis plus dense au loin, présente en cela le visage d'une ville développée de manière chaotique autourd d'un vieux centre historique comme peuvent l'être des villes d'Irak. De plus, les vides que comblent des terrains vagues couverts de gravats peuvent toujours s'apparenter aussi bien à des friches inutilisées qu'à des parties de ville précédemment détruites par des bombardements...

Le décor de route est bouché sur la gauche par un véhicule, et sert de toile de fond à l'enlèvement du soldat : une camionette conduite par un groupe d'Irakiens armés et aux visages cachés par des keffiehs rouges s'arrête derrière lui et l'embarque sans qu'il n'ait de temps pour réagir. Angel Salazar est au premier plan, et l'ouverture derrière lui, dans laquelle passent





des voitures, est une promesse que quelque chose va lui arriver dans la séquence. Le fond est constitué de quelques bâtiments industriels en friche, d'une clôture grillagée, de quelques poteaux télégraphiques et d'un morceau de montagne beige. Un camion nu, planté devant la friche, donne à cette portion de rue un caractère plus désolé, comme abandonné. Toutes les structures métalliques apparentes jouent de cette sensation de désolation.









Ainsi, chacun des décors extérieurs est profondément hostile, aux soldats américains, dont la présence n'est ni légitime ni désirée, comme aux civils irakiens, qui n'ont de cesse d'être soupçonnés et traqués par les américains. La ville est un champ de bataille. Cette tension et ce sentiment d'insécurité permanents sont exacerbés par le choix de décors sans vie, chaotiques.

Le terrain vague est l'un de ces décors : un amoncellement de gravats poussiéreux, de pneus, de meubles abandonnés, de sacs de chantier, séparé des habitations par un mur en briques de ciment tout sauf ornemental, que l'on n'a même pas pris la peine de peindre. Le terrain se prolonge en pence douce par une pelouse pelée qui sert à des enfants irakiens de terrain de football. Aucune sensation d'ordre : tout est entassé, repoussé hasardeusement contre le mur. On sait par le soldat Sweet, qui d'ailleurs en mourra par la suite, que le terrain est planté de mines à destination des Américains. Les maisons que l'on aperçoit de l'autre côté du mur et au loin derrière les étendues semi-herbeuses sont les derniers indices de spatialisation. L'endroit est suffisament indéfini pour pouvoir se trouver dans beaucoup d'endroits dans le monde ; c'est cependant au sein de l'ensemble des décors visibles dans le film qu'il acquiert de façon certaine une localisation : en banlieue de Samarra, en Irak.

Le film parvient donc, avec des moyens relativement restreints, à nous immerger dans une ville irakienne occupée par les soldats américains, et ce par la force de repérages judicieux. Une fois encore, on voit bien à la lumière de *Redacted* que retrouver une ambiance particulière peut permettre d'évacuer la question de la pure reconstitution, tant que l'identité visuelle de la ville est similaire. Par ailleurs, le recours à des décors multiples mais anonymes (pas d'édifices historiques) peut suffire à retranscrire une ville de manière efficace. De manière plus générale, en tant que spectatrice, je suis prête à accepter qu'un décor peu défini tel que celui de la friche soit situé là où le réalisateur veut bien me le dire.

Les teintes ocre que De Palma choisit de donner à l'image du faux documentaire français participent à la reconstitution, car elles sont encore associées à une certaine vision orientalisante des pays du Golfe et du Moyen-Orient. Les costumes - des militaires comme des civils irakiens - situent également l'action. Pour ce qui est de la figuration, il est aisé de faire jouer un Jordanien au lieu d'un Irakien, car les deux parlent arabe ; cependant la Jordanie partage une frontière avec l'Irak et accueille de nombreux immigrés de tous ses pays voisins. Il est donc tout à fait envisageable de trouver des acteurs et figurants irakiens en Jordanie.







Un procédé similaire est utilisé sur le tournage de *L'aveu*, de Costa Gavras. Le film a lieu dans la Prague des années 1950. Ne pouvant tourner en République Tchèque, Costa Gavras s'est déplacé dans le nord, pour trouver entre Lille, Roubaix et Marcq-en-Bareul (pour les maisons), des architectures semblables à celles de Prague. Le mélange des architectures industrielles et baroques ; les motifs de briques, sont autant de choses que l'on retrouve aussi bien dans le nord de la France que dans la capitale tchécoslovaque.

> *On devait aller à Prague. Et puis le vice-ministre de la Culture m'a appelé :* « On ne peut pas le faire ici, mais il faut le tourner, ce film. » *On a donc cherché une ville avec une architecture semblable, de la brique de la même couleur. On a trouvé ce qu'il nous fallait entre Lille et Tourcoing. L'autre chose formidable, c'était le grand hospice, on a pu l'utiliser pour faire les prisons, les couloirs, des bureaux, c'était un vrai studio.*
>
> Costa-Gavras pour **La Voix Du Nord**
> Publié le 08/03/2014

Le plan d'ouverture du film commence sur un immeuble baroque à moulures, aux façades rayées de brique et de pierre blanche. Le bâtiment est l'un des rares dont nous verrons l'extérieur de manière aussi longue et appuyée. Il pose dès le début l'idée que nous sommes dans une ville baroque, bien que par la suite les façades apparaîtront plus austères. La plupart des plans de rue sont en mouvement, lors de course-poursuites, ou hors de la zone de point, comme un fond de briques.

Ici encore, comme dans *India song,* on joue avec le montage, la relation entre intérieurs et extérieurs, ainsi qu'avec la connaissance qu'a le spectateur de l'endroit où se déroule l'histoire d'après le scénario. On fait le choix de montrer des parties de la ville qui peuvent s'apparenter à Prague, parce que suffisamment dépourvues de marqueurs tels que peuvent l'être les panneaux de rues, les affiches publicitaires, les enseignes. On y voit donc essentiellement des rues résidentielles, non commerçantes.



DANS UN PLAN PRIS DEPUIS L'INTÉRIEUR DE LA VOITURE (PHOTO EN HAUT À GAUCHE), ON APERÇOIT BRIÈVEMENT DEUX PANNEAUX PUBLICITAIRES, DONT L'UN POUR LA BNP PARIBAS, QUI TRAHISSENT LES LIEUX DE TOURNAGE...

Alors que De Palma pouvait se permettre de montrer des décors amples comme celui de l'entrée de ville, Costa-Gavras attire toujours notre attention sur autre chose que sur le décor, cette autre chose pouvant être en hors-champ (et nous faire scruter le décor à la recherche d'un indice, plus que pour en apprécier les qualités) ou dans le champ (et il peut dès lors mettre tout le décor en dehors de la zone de point, le réduisant à une toile de fond). L'apparent dénuement des rues, presques dépeuplées, trahit le fait qu'il ait sans doute fallu faire un travail d'évacuation d'objets (voitures, panneaux publicitaires, etc) qui auraient dépareillé avec l'ambiance soviétique des années 1950. La démarche de Costa-Gavras se situe donc presque plus du côté de celle de Duras pour *India song* que de celle de De Palma ; on joue habilement avec les cadrages pour cacher ce que l'on n'a pas les moyens de montrer, là où Duras jouait sur une lumière basse et une peine à voir. Il est d'alleurs intéressant à cet égard de constater que ces deux films sont tournés dans des formats relativement serrés, là où De Palma filmer-dans un format large : 1,85:1, ce qui lui permet d'embrasser une plus grande étendue de la ville dans un même plan, et donc de montrer plus du décor.

Ainsi, dans une économie similaire à celle d'*India song*, Costa-Gavras nous fait croire à Prague dans la banlieue lilloise ; peu de choses lui sont retranchées comme ajoutées (si ce ne sont les véhicules et les costumes qui participent à l'ancrage dans l'époque et dans le temps). Pour de nombreuses productions modestes, les moyens ne permettent pas d'intervenir plus sur les décors ; il faudra donc jouer avec le reste des moyens de la mise en scène pour parvenir à refabriquer un territoire donné. Il est tout à fait possible d'être crédible en donnant peu à voir mais de manière intelligente. Le film *L'Évangile selon Saint Matthieu* de Pasolini (1964) applique cette leçon au cas du film d'époque, qui pourtant sous-entend souvent constructions onéreuses et reconstitutions amples.

LE FILM D'ÉPOQUE : CHANGER DE LIEU POUR REMONTER DANS LE TEMPS

Le cas du film d'époque est un peu particulier, car ce n'est pas pour les raisons déjà évoquées (danger, coût...) que l'on ne peut tourner dans l'endroit désiré mais parce qu'il a changé depuis le temps de l'intrigue. Cependant, le travail de décor participe de la même logique car il s'agit de recomposer un territoire, cette fois-ci éloigné et dans l'espace et dans le temps, et les recherches documentaires sont similaires en ce qu'il faut rendre compte d'un territoire à un moment donné que l'on ne connaît pas nécessairement. La recréation peut être totale (tous les édifices reconstruits en studio, fermé ou ouvert, comme par exemple dans *Cléopâtre* de Joseph L. Mankiewicz, 1963) ou partielle (lorsqu'il est possible de trouver des bâtiments anciens et des paysages qui conviennent déjà car ils sont préservés). Ce qui nous intéresse pour le moment est l'étape des repérages. Aussi je souhaite, en me penchant plus précisément sur les décors de *L'Évangile selon Saint Matthieu* (P. P. Pasolini, 1964), parler du cas spécifique du film d'époque, et des choix que cela implique lors de cette étape cruciale.

Lorsque Pasolini se rend en Palestine pour faire les premiers repérages pour ce qui sera *L'Évangile selon Saint Matthieu*, il est déçu de constater que celle-ci a été trop modernisée depuis l'époque du Christ. La vieille ville est flanquée de panneaux, installations électriques, de constructions modernes, les campagnes alentoures sont elles aussi défigurées[1]. Pasolini se rend alors dans le sud de l'Italie, où il trouve les architectures et les paysages qu'il cherche.

Comme nous l'avons déjà remarqué en citant Braudel[2], les paysages du littoral méditerranéen se ressemblent de part et d'autre de la mer. Qu'il s'agisse des pentes douces couvertes de vignes et d'oliviers, des prairies sèches et des montagnes pierreuses brûlées par les soleils de midi, l'Italie et la Palestine présentent un visage commun en termes de paysage. Les vieilles architectures de maçonnerie utilisent les mêmes pierres claires équarries. Les édifices religieux sont légion dans l'Italie du sud, abandonnés



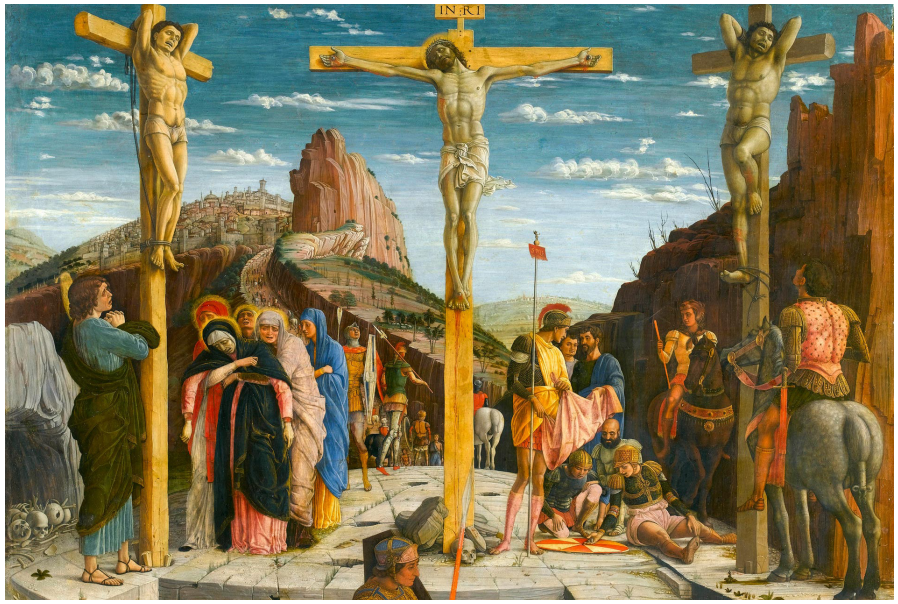
L'ÉVANGILE SELON SAINT MATTIEU, PIER PAOLO PASOLINI, 1964

pour la plupart, cernés de murets à demi ensevelis sous la terre, détruits eux-aussi. La région des Pouilles est pauvre et dénudée, l'argent manque pour entretenir les bâtisses comme pour en construire de nouvelles. Les paysans vivent encore d'une agriculture à échelle humaine, et les grandes vallées pelées sont quasi-désertes.

1 Repérages en Palestine pour l'Évangile selon Saint Matthieu, Pier Paolo Pasolini, 1964

2 La Méditerranée. L'espace et l'histoire, Fernand Braudel, 1977

Le dénuement des vallées italiennes sied parfaitement à la simplicité radicale du film, à ce qu'il dit de la religion et du Christ ; qu'au fond il s'agit d'une histoire de passions et d'Hommes. Pasolini raconte un peuple dans son territoire, et filme ses figurants, inconnus, aux visages brûlées comme l'herbe brune des collines, aux corps marqués comme les reliefs des paysages qu'ils habitent. Aucun spectaculaire n'est contenu par les décors, si ce n'est par la beauté des cadrages. L'environnement dépouillé dans lequel grandit et meurt le Christ dit aussi son milieu pauvre et pieux de naissance. Tout comme il met très simplement en scène les miracles, il ôte à la grande histoire les cadres fantasmés par la peinture et deux millénaires d'iconographie religieuse grandiose. Pas non plus d'édifices richement ornés, d'importantes perspectives ni de costumes précieux ; la ville est un amas organique en toile de fond, les bâtiments tombent en ruines de pierres nues et les vêtements se résument à quelques plis sombres et couvrants. Le noir et blanc sert cette esthétique en ce qu'il détruit toute possibilité de respecter les conventions colorées des représentations de Joseph (en brun et rouge) et Marie (en bleu) ; les aparats de couleurs étant à l'époque en réalité réservés aux plus riches du fait du prix des étoffes pigmentées.





L'ÉVANGILE SELON SAINT MATTIEU, PIER PAOLO PASOLINI, 1964
GAUCHE : LA CRUCIFIXION, DITE LE CALVAIRE, ANDREA MANTEGNA, 1457-1459

C'est là que le film de Pasolini est spécialement éclairant ; il s'éloigne des représentations classiques de la vie du Christ pour mieux en saisir le contexte historique. La transformation est radicale : plutôt qu'une vision divine et idéalisée il privilégie une vision humaine qui respecte bien plus la réalité de l'époque. Lorsque l'on compare les plans de la crucifixion aux peintures religieuses de la Renaissance italienne en particulier, on est étonné de constater une telle différence de traitement, qui va bien au-delà du cadrage.

Je choisis de comparer la scène filmée par Pasolini avec la Crucifixion de Mantegna, car celle-ci, contrairement à beaucoup d'autres - qui annulent le décor au profit d'aplats noirs ou or (Vélasquez, Goya, Masaccio, Bulgarini, Zubarán...) qui suppriment d'emblée un quelconque contexte pour lui privilégier une vision absolutisante - montre en fond les reliefs des environs de Jérusalem et la ville qui s'étale au sommet d'une montagne, surplombant les trois croix au pieds desquelles sont rassemblés les fidèles venus pleurer la dépouille du Christ.

Lorsque Mantegna peint son Calvaire, Alberti (1404-1472) a déjà inventé un procédé de perspective[1] dont abusent les peintres contemporains pour récréer d'immenses vues fuyant dans le lointain. Si les peintures religieuses de la Renaissance sont souvent prétextes à des recherches esthétiques, elles ne se détachent pas pour autant de la proposition religieuse, et continuent d'absolutiser les acteurs des récits bibliques. Ce sont à ces fins de promotion de la religion que sont privilégiées les mises en scène spectaculaires : hautes montagnes découpées surplombant Jérusalem, perspective marquée, installation des trois croix sur une plateforme en pierres, fidèles rassemblés aux pieds des crucifiés, vêtus de parures colorées et richement plissées, militaires à cheval, tas d'ossements (en bas à gauche du cadre), croix gravée d'un I.N.R.I... Jérusalem est hérissée de fortifications et de tours surmontées de croix, ainsi que d'un dôme. De telles constructions n'existaient pas au temps du Christ ; les édifices atteignaient tout au plus trois étages (pour les plus riches) maçonnés en briques en terre du pays.

La maison dans laquelle Marie et Joseph auraient élevé Jésus était selon toute vraisemblance plus ou moins cubique, blanchie à la chaux ; une pièce unique voûtée sans fenêtres. Les ruines nombreuses qui jonchent le pays permettent de se faire un idée de ce qu'étaient les maisons. En ville, de nombreuses maisons étaient faites de briques de terre cuite. En campagne, seulement quelques familles fortunées habitaient ce type de constructions ; les agriculteurs et les moins aisés habitaient des maisons de terre[2], aux murs clayonnés et remplis d'argile qui séchait au soleil. Si la maison filmée par Pasolini ne correspond pas exactement à ce qu'elle a pu être lors de la naissance de Jésus, sa simplicité, son unicité, son absence d'ouvertures sont déjà des détails historiques valables qu'il est bon de souligner. Le film surpasse en vraisemblance les peintures pieuses car il ne cherche pas à être épique[3].

1 *De Pictura*, Leon Batista Alberti, 1436

2 Job, IV, 19.

3 Pasolini se moque d'ailleurs de ce goût pour l'épique et le premier degré dès lors qu'il est question de représenter la vie du Christ dans *La Ricotta* (1963), où il met en scène une crucifixion qui est clairement d'influence picturale

La Nativité d'Assise de Giotto présente la version de la grange : Jésus naît au milieu d'une foule d'animaux et d'anges venus saluer sa venue au monde dans une grange haute et parfaitement bâtie. La vierge repose sur une sorte de matelas, à côté d'une grande auge en bois aux lignes raides. Il est certain, étant donné la prédominance de cette version de la Nativité, que Pasolini s'est documenté avant de mettre en scène ce moment de la vie du Christ dans une petite maison sans fenêtres. Ce choix est à la fois surprenant pour qui est habitué aux représentations classiques de la Nativité et d'une évidence totale.



LA NATIVITÉ D'ASSISE, GIOTTO, CA.1320-1340

C'est ainsi qu'entre en jeu la conception pasolinienne du décor d'époque. Le choix d'utiliser des décors qui semblent intemporels, figés dans le temps (qu'ils soient des ruines ou des paysages naturels) entre

parfois en contradiction avec un souci de cohérence et de véracité absolues ; qu'à cela ne tienne, il se permettra ces écarts historiques pour montrer un décor évocateur d'une universalité et d'une intemporalité que n'auraient pas atteintes les meilleures reconstitutions. Ce qui est marquant chez Pasolini est cette réflexion autour d'un décor qui doit rendre compte d'une Vérité qui se veut universalisable. C'est-à-dire qu'il ne correspond pas nécessairement à ce qui devait exister *en vérité* mais que - en tout cas pour un spectateur de culture et de sensibilité occidentales - il signifie la même chose.

On voit dans le film de Pasolini des ruines qui en composent le paysage architecturé : je pense à la scène où Marie se tient devant la maison et reçoit la visite de l'ange Gabriel. Or la ruine n'en était pas déjà une lorsqu'elle était habitée. Elle ne choque cependant pas notre oeil alors qu'elle est improbable. C'est parce que la ruine agit comme un pont entre passé et présent[1]. Il s'agit dans cette scène d'une ruine anonyme : la maison d'un couple modeste. Chez Simmel, la ruine met en oeuvre la notion d'Absolu, puisqu'elle rétablit la domination de la Nature sur la Culture. Elle est donc tout indiquée pour figurer un décor de scène biblique. Elle est également un lieu pour vivre que la vie a déserté ; elle *est* le Passé. On peut donc l'utiliser comme signe de ce que le film se passe dans une époque antérieure. La ruine joue sur la *sensation* du passé plus que sur la reconstitution minutieuse de ce qu'ont pu être les lieux donnés à voir.

J'ai toujours été très mal à l'aise devant les reconstitutions minutieuses de décors d'époque, et j'ai fini par comprendre que cela tenait beaucoup au fait que leur caractère faux ne faisait aucun doute, puisqu'il est de toute façon hors de question d'imaginer que l'on a filmé à l'époque. Il est pour moi très difficile de voir des châteaux maintenant défraîchis rutilants pour les besoins d'un film d'époque sans que leur éclat ne me choque, et ce bien que cela corresponde sans doute bien mieux à ce qu'ils furent par le passé. De la même manière, les films d'époque qui se concentrent sur des lieux reconnaissables puisque désormais monuments historiques me gênent à cause de la possibilité de comparaison avec le bâtiment que je connais et qui coexiste avec mon époque. Aussi cette thèse de Pasolini sur la *"grandeur de la petitesse des lieux saints"* m'intéresse.

1 Les Ruines, un essai d'esthétique, Georg Simmel

Avec L'évangile selon Saint Matthieu *(1964) et* Oedipe roi *(1968), enfin, Pier Paolo Pasolini commence à explorer, en collaboration avec le décorateur Luigi Scaccianoce, sa thèse sur « la grandeur de la petitesse des lieux saints[1] » qui va l'amener à figurer quelques-uns des grands récits fondateurs de la culture occidentale dans les paysages quasi inchangés depuis des siècles de l'Italie du sud ou de l'Afrique du nord. Sa justification avouée est pragmatique : les transformations imposées par le temps ne permettent plus aux lieux historiques de représenter ce qu'ils étaient alors. Elle est bien plus d'ordre moral et idéologique ; c'est celle des équivalences qui permettent de retrouver dans le monde contemporain la persistance de l'âge des mythes en même temps que la modestie de leurs origines. Cela ni signifie pas pour autant soumission au réel et les décors de pasolini sont décors avant tout, modifiés pour satisfaire aux besoins de ses histoires par un décorateur qui peut tout aussi bien construire les labyrinthes pseudo-antiques de* Fellini-Satyricon *(1969) ou faire revivre avec un souci maniaque du moindre détail la Rome fin de siècle de* L'héritage *(1976) de Mauro Bolognini.*

Le décor au cinéma,
Jean-Pierre Berthomé

1 commentaire des Repérages en Palestine pour l'Évangile selon Saint Matthieu, Pier Paolo Pasolini, 1964

C'est d'ailleurs ce qui, de manière générale, rend les films historiques de Pasolini aussi beaux à mes yeux : les architectures sont des *«cités mortes»*, des *«architectures pures»*, dans lequelles évoluent les personnages costumés. Les teintes sont passées, les plantes ont déjà commencé à repousser dans les interstices des pierres.

> *« Il y a, près d'Agra, à une vingtaine de miles, une cité morte, construite par les conquérants musulmans et aussitôt abandonnée à cause de la sécheresse de l'endroit... Je ne cache pas mon attirance pour ces cités mortes et intactes, c'est-à-dire pour les architectures pures. J'en rêve souvent. Et j'éprouve à leur égard un transport presque sexuel. C'était extraordinaire. Je ne m'en serais jamais détaché. Il y avait la mosquée, dans une vaste cour pavée de tomettes rosâtres, avec, en son centre, la vasque bordée de marbre, et un immense arbre vert, stupéfiant, extatique : la mosquée tout entière n'était qu'enjolivures, une broderie folle de marbre jauni par le temps, avec des veinules de consomption et des pâleurs de jeunesse. Tout autour, de petits palais qui, au fond, avaient la couleur et la mesure de nos plus beaux palais du XIVè siècle : un style roman profane et somptueux... »*
>
> **L'odeur de l'Inde**,
> Pier Paolo Pasolini, 1961

Ce passage de *L'odeur de l'Inde*, bien qu'il évoque une architecture autrement plus «riche» que celles qu'il filme dans *L'Évangile*, rejoint ce qui a été dit des ruines, qui font un pont entre passé (les *«veinules de consomption»*) et le présent (les *«pâleurs de jeunesse»*, à moins que ce ne soit le contraire...) et, dans leur défraîchissement trouvent une modestie nouvelle en même temps qu'une grandeur liée à l'idée d'Absolu. Et du fait de la parfaite concordance de l'effet ressenti par le spectateur (la mise en présence des temps anciens à travers des architectures anciennes, vieillies) et du récit, qui lui aussi illustre des passions toujours humaines et contemporaines, bien que vieux de centaines d'années, nul n'est choqué du choix de ne pas



MÉDÉE, PIER PAOLO PASOLINI, 1970

filmer des décors plus rafraîchis, plus proches de ce qu'ils auraient pu être de manière contemporaine au récit. Pasolini dé-divinise les personnages qu'il filme dans de tels décors, et leur donne un visage plus qu'humain ; il en fait de même avec les décors, qu'il traite avec une grande modestie pour mieux en montrer le caractère intemporel.

Pour *L'Évangile*, Pasolini choisit d'ailleurs le texte de Saint Matthieu car c'est celui qui dépeint le Christ le plus humain. Ce témoignage lui livre déjà des éléments précieux de la vie réelle de Jésus. Pour ce qui est de l'esthtétique du film, il semble refuser toutes les imageries évidentes

léguées par des siècles de peinture religieuse qui n'ont eu de cesse de magnifier chaque scène de la vie du Christ pour mieux transcrire son caractère divin. Le film paraît quasi-documentaire tant tout est dépouillé. Il n'existe aucune source d'images de l'époque ; la peinture religieuse n'a pas eu pour vocation d'être mimétique et peu de choses écrites nous sont parvenues si ce ne sont les textes sacrés.

Ainsi les décors de l'*Évangile* m'ont permis de comprendre que le spectateur est souvent prêt à envisager un lieu lointain dans le temps autrement qu'il ne l'aurait réellement été. Comme nous l'avons également remarqué avec *Ni le ciel ni la terre* ou *Redacted,* l'éloignement dans l'espace produit le même effet que l'éloignement dans le temps. Le spectateur accepte que l'endroit qu'on lui montre est celui qui est annoncé ; par le scénario, le langague, etc.

Ainsi, pour peu qu'ils soient assez quotidiens et anonymes, des lieux éloignés sont aisément acceptables comme en étant d'autres. Le cas de la friche dans *Redacted* est un exemple de ce qu'il est possible de donner comme étant l'Irak, mais qui aurait facilement pu passer pour un terrain palestinien ou même libanais ou syrien. Lorsque le réalisateur ne souhaite pas s'embarasser d'un souci de reproduction à l'identique, ou que les moyens sont insuffisants pour cela, il est possible de bâtir un univers crédible en jouant sur la marge d'incertitude que le spectateur aura à propos de sa propre vision d'un pays donné qui n'est pas le sien. Les lieux sont donnés de manière quasi-abstraite (souvent en toiles de fond) et, alors que je regarde le film, dont le scénario me dit où il a lieu, j'accepte de situer tout ce que je vois à Samarra, ville que je ne connais que de nom.

Les décors de nature comme les décors urbains sont donc livrés avec le scénario, la langue parlée par les personnages, la lumière et le montage, et ce sont tous ces éléments combinés qui, dans le cas de décors anonymes (dans le sens qu'ils ne sont pas des monuments en particulier, identifiables) nous les situent. Cependant, certains éléments peuvent leur être retranchés ou ajoutés afin de les faire correspondre aux lieux que l'on souhaite montrer. Les décors repérés vont donc être aménagés avec plus ou moins de moyens : de l'accessoirisation et l'ensembliage à la construction in situ, en passant par les interventions numériques en post-production.



L'ÉVANGILE SELON SAINT MATTIEU, PIER PAOLO PASOLINI, 1964

AMÉNAGEMENTS DES DÉCORS NATURELS

RÉAMÉNAGEMENTS

CONSTRUCTIONS *IN SITU*

ENVISAGER LA POST-PRODUCTION LORS DE LA CONCEPTION



TEHRAN-GELES, ARASH NASSIRI, 2014

Le vidéaste contemporain Arash Nassiri vient de Téhéran. Pour parler de l'impossibilité d'être parfaitement heureux dès lors qu'il a des attaches dans deux villes, Los Angeles et Téhéran, qui lui manquent également lorsqu'il en est loin, il crée un lieu mental qui est une fusion des deux villes. Ainsi naît *Tehran-geles*, une ville ultramoderne, haute, tapissée de panneaux lumineux d'inscriptions en farsi. Ce qui m'intéresse dans ce processus est le fait d'avoir juste à ajouter à une ville des éléments localisants pour qu'elle cesse d'être celle qu'est est réellement et commence à en devenir une autre. Car quelque part, *Tehran-geles* pourrait presque nous montrer la part la plus moderne de Téhéran ; comme elle pourrait représenter n'importe quelle mégalopole. Ainsi, comme nous l'avons vu précédemment, lorsqu'une ville doit en jouer une autre, ce qui importe en premier lieu n'est pas de savoir si les langues sont semblables, si les intérieurs se ressemblent, mais de voir les similitudes dans les tracés urbains, les différentes époques de construction, les influences architecturales, les reliefs topographiques de la ville. Il sera ensuite toujours possible de modifier les lieux, avec des moyens plus ou moins importants.

Intéressons-nous à présent à ces différents moyens qui sont à disposition du chef décorateur pour modifier les lieux repérés. Il peut s'agir de constructions réelles (édifices complets, recouvrement de façades, ensembliage) comme de moyens de post-production (matte-paintings, extentions numériques, autres effets spéciaux divers). Il est courant de combiner plusieurs techniques (par exemple en incrustant une maquette aux décors aménagés). J'ai déjà insisté sur le fait que la création d'un territoire complet passait par un ensemble de décors ; il est rare qu'un décor unique suffise à rendre compte d'un territoire, et de nombreux films dont l'action n'est pas étendue dans l'espace ont été tournés sur des locations éloignées les unes des autres.

Le travestissement de décors est courant, et parfois utilisé de manière assez surprenante ; si personne ne serait étonné d'apprendre qu'*Apocalypse Now* fut tourné aux non pas au Vietnam mais aux Philippines, du fait de la relative similarité des paysages de jungles en bordure d'océan des deux pays, il est beaucoup plus difficile d'imaginer que le Vietnam de *Full Metal Jacket* a été recomposé entre Londres et la Californie, à l'époque où les effets spéciaux numériques n'étaient pas encore utilisés tels qu'ils le sont aujourd'hui.

Apocalypse Now, de Francis Ford Coppola, qui évolue au sein de décors splendides, est connu pour son tournage aux Philippines, catastrophique. Kubrick, lui, choisit de tourner son film de guerre entre l'Angleterre et la Californie. La ville de Hué en guerre est reconstituée dans une friche londonnienne.

Le tournage de Full Metal Jacket *eut lieu en Angleterre, sur L'Isle of Dogs, dans la forêt d'Epping, ainsi que dans les casernes de Bassingbourn dans le Cambridgeshire, qui servirent de décor au camp d'entraînement des Marines. Une seconde équipe se rendit à Parris Island pour filmer en douce des revues militaires.*

Le décor le plus impressionnant du film a été créé dans une usine à gaz désaffectée à Beckton, une ville située au bord de la Tamise, transformée en Hué bombardée. Ce même site avait déjà été utilisé pour le film 1984 *(1984), entre autres. Kubrick déclara à* Rolling Stones *:* «Nous avons travaillé à partir de photos de la ville de Hué... L'usine appartenait à British Gas et était condamnée à la démolition. C'est pour ça qu'ils nous ont laissé faire. Une équipe de démolisseurs est venue pendant une semaine poser les charges. Un dimanche, tous les cadres de British Gas ont amené leurs famille pour nous regarder tout faire sauter. C'était spectaculaire. Puis on a fait venir un boulet de démolition pendant deux mois. Le directeur artistique indiquait à l'opérateur là où il voulait faire un trou dans le mur... On a fait venir des palmiers d'Espagne et cent mille plantes tropicales en plastique de Hong Kong.» *Si Kubrick avait dû construire entièrement en studio les décors des scènes se déroulant à Hué, le budget de dix-sept millions de dollars aurait doublé, voire triplé.*

Les archives Stanley Kubrick,
par Rodney Hill (éd. Taschen)





HAUT : HEARTS OF DARKNESS, ELEANOR COPPOLA, 1992 ; DOCUMENTAIRE RETRAÇANT L'AVENTURE DU TOURNAGE
BAS : FULL METAL JACKET, STANLEY KUBRICK, 1987

Ainsi, les décors sont moins dispendieux que s'ils avaient été reconstitués intégralement (il "suffit" de détruire des parties de bâti) et nul besoin de déplacer toute une équipe et son matériel dans un pays lointain. La thématique guerrière permet de se passer de détails de façade et d'aménagements de rue, de minimiser le nombre de plantes et de panneaux publicitaires (on peut imaginer que la plupart ont été détruits), ainsi que de noyer certains aspects du décor sous des gravats et des infrastructures militaires.

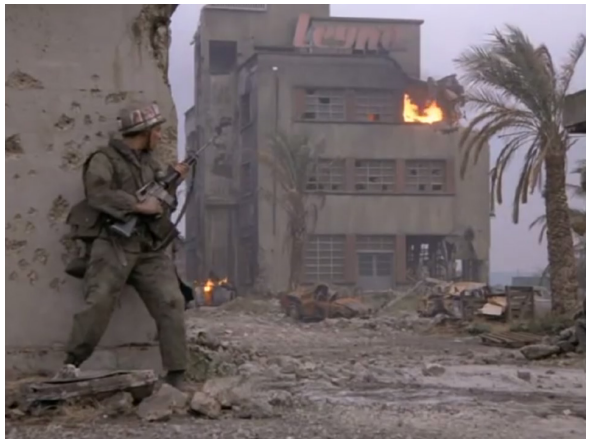
La ville telle qu'on la voit lors de la scène de la permission, où les soldats rencontrent la fille jouée par Papillon Soo Soo, est pleinement aménagée, traversée par des véhicules et accessoirisée. On ne s'embarrasse plus de cela dans les scènes de guerre, où tout a été dévasté. Le Vietnam n'est plus que dans quelques détails. Sans les palmiers rapportés et les quelques panneaux et peintures murales, les lieux pourraient figurer beaucoup d'autres villes en guerre.





RECONSTITUTION DE LA VILLE DE HUE DÉTRUITE

Malgré le tour de force que constitue ce décor, il apparaît dans les plans larges comme un peu isolé. Ne voyant aucun arrière-plan, j'éprouve une sensation d'aire de jeu, un peu fabriquée. Cela est bien évidemment dû au manque de moyens, puisqu'il n'était pas envisageable de construire plus - juste pour des arrière-plans. Tourné plus tardivement, le film aurait pu s'enrichir d'une incrustation en arrière-plan, qui aurait produit une sensation d'enclavement dans un paysage et non pas de vide tout autour du décor. On a l'impression que la ville est ses environs sont plats, ce qui n'est pas le cas de la véritable Hué, encerclée par une forêt tropicale qui s'étale sur des collines douces. Le décor fonctionne cependant très bien dans les plans plus rapprochés, où les arrière-plans existent et la fumée crée un véritable effet de profondeur.






Hué fut anciennement capitale impériale, et comporte donc de nombreux bâtiments historiques ; pagodes, temples, etc. Nombre d'entre eux (et en particulier les anciens quartiers de l'Empereur) furent détruits lors de l'offensive américaine qui a inspiré le film. Les photographies de guerre de l'époque nous montrent une ville dont les architectures sont de façon plus évidente datées des époques coloniale ou impériale que dans le film, où aucun bâtiment ne semble "typique" du Vietnam. Cela, au-delà du fait que l'on économisait en ne construisant pas, peut aussi se justifier par une volonté de ne pas aller vers un exotisme trop marqué. Tout comme c'était le cas chez De Palma ou Pasolini, ces décors sont acceptés par notre regard comme étant situés au Vietnam, car les architectures industrielles nous semblent universelles (et elles le sont plus ou moins de fait, puisque le béton a été largement utilisé au vingtième siècle).

Le fait est qu'aucun spectateur occidental n'est choqué de devoir imaginer le Vietnam dans trois immeubles industriels en béton et quelques palmiers. Ne pas donner à voir de constructions plus remarquables permet aussi de focaliser l'attention du spectateur sur l'action. Plus le décor nous semble neutre et moins l'on se posera de questions sur où nous nous trouvons.

Au milieu des gravats et des squelettes de bâtiments sont diffusées peintures, affiches, plantes, grilles... qui sont autant d'indices de localisation. Le film se passe donc de construction véritable, et le Vietnam est signifié par ces quelques détails qui émaillent la ville bombardée. Il aurait coûté extrêmement cher de reproduire tout cela du début à la fin, et le fait de passer par de la destruction plutôt que par de la construction produit des effets intéressants qu'il aurait été plus complexe de devoir fabriquer... Dans ce film, les quelques éléments qui représentent le Vietnam sont légers et sont fournis par l'ensembliage. Il est cependant courant de passer par des constructions plus lourdes, qui s'intègreront à un paysage déjà exis-



tant, que ce soit en couvrant des façades (dans le cas de villes réaménagées par exemple) ou en construisant des bâtiments entiers dont les extérieurs dialogueront avec les paysages environnants. C'est notamment le cas dans *Apocalypse Now,* pour lequel toutes les constructions ont été réalisées pour le tournage, comme le dit Eleanor Coppola dans son journal de bord qui retrace l'aventure de la préparation et du tournage. Le travail fut tout à fait différent sur les deux films.

> *L'équipe de Dean (Tavoularis) avait fait nettoyer la jungle, fait transporter des troncs sur le fleuve pour construire un pont, avait enseigné aux ouvriers indigènes à fabriquer des briques cuites au soleil, avaut fait venir des camions chargés de bambou de la province voisine, construit des maisons, préparé des installations hydrauliques, semé des légumes : en somme, il avait créé de toutes pièces un vrai village vietnamien. Les cochons fouinaient dans le sol au bord de la route, les poules picoraient sous les maisons surélevées, les paniers de riz traînaient sur la place du village pour sécher, les voilages ondoyaient aux fenêtres, les casseroles étaient toutes rassemblées en ordre, prêtes pour le prochain repas. Je pouvais sentir le souffle du vent dans les palmiers, mais tous les bruits avaient comme disparu. Il n'y avait personne.*
>
> **Diario dall'apocalisse,**
> Eleanor Coppola, éd. Minimum Fax, 2006

L'environnement naturel est omniprésent, et les structures ajoutées sont toujours noyées dans une jungle épaisse. Sur la photographie ci-contre, en bas à droite, on voit se superposer de nombreux plans - terrassement en pierre, palmier, fleuve, architectures, forêt dense, fumée - qui créent une profondeur qui existe difficilement dans le film de Kubrick. On va déjà, par rapport à *Full Metal Jacket*, vers des interventions plus lourdes, plus de rajout ; c'est-à-dire vers ce que j'appellerai construction *in situ*, en parlant donc de décors construits intégralement au sein d'environnements qui demeurent très présents.



APOCALYPSE NOW, FRANCIS FORD COPPOLA, 1979

CONSTRUCTIONS *IN SITU*

Nous avons parlé précédemment des décors naturels de *Ni le ciel ni la terre*. Ils ne sont pas modifiés, mais accueillent des décors construits.





NI LE CIEL NI LA TERRE, CLÉMENT COGITORE, 2015 / HAUT : DÉCOR CONSTRUIT BAS : APERÇU SKETCHUP DU DÉCOR EN 3D AVANT CONSTRUCTION

Les structures ajoutées sont légères et nichées au creux des montagnes. Il s'agit principalement d'un campement militaire et d'un poste de garde situé non loin. La base iconographique ayant servi de référence pour le campement, comme nous l'avons déjà dit, provient essentiellement de photographies de reportage de guerre. De manière plus surprenante, certains jeux vidéos ont également servi à dessiner le campement, car ils offraient souvent des points de vue suffisemment élevés pour laisser voir des implantations, ce qui n'était pas le cas des photographies. Ainsi, les containers, tourelles, etc, sont placés les uns par rapport aux autres selon une logique inspirée de celle des campements de jeux vidéos.

Les lieux étaient assez contraingnants en terme de construction, en partie parce que soufflés par des vents de plus de 110 km/h, ce qui rendait l'élévation de tentes en toile assez compliquée. Des poids importants ont été répartis grâce à des hescos venus d'Angleterre, que l'on peut voir sur la photo ci-contre de part et d'autre du portail rouge. Les structures se devaient d'être résistantes et lourdes, pour ne pas s'envoler. Par ailleurs, des tentes utilisées par l'équipe maquillage et costumes et par les cantines furent transformées en post-production en tour de camp, pour constituer un nouvel élément du campement.

C'est dans leur rapport à l'espace construit, le campement, que les décors naturels cessent d'être anonymes et s'ancrent dans le pays dans lequel on veut les placer, l'Afghanistan. Je m'étais moi-même fait la réflexion un jour que le désert iranien qui s'étend au sud de Téhéran et le désert d'Atacama au Chili étaient tellement semblables que j'avais du mal à moi-même à les distinguer sur mes propres photos. Cependant, à Atacama, il y a en bordure de route de petits autels construits pour les morts sur la route. Il suffirait de construire l'un de ces autels sur une route d'Iran pour faire croire au Chili. C'est un exemple, à échelle très réduite, de ce que peuvent ajouter en terme d'informations des constructions à un espace naturel, quel qu'il soit. Dans le cas de *Ni le ciel ni la terre,* il y a un double rapport entre le volume construit, poreux et ouvert sur le désert, et l'extérieur. Depuis l'intérieur de l'enceinte du campement, on voit les montagnes sèches à perte de vue, qui bloquent l'horizon et restituent la sensation d'être dans un enclos au milieu de nulle-part ; depuis l'extérieur, le campement apparaît minuscule, coincé dans les flancs de montagnes.







DÉCOR CONSTRUIT / HAUT : BASE MILITAIRE / CENTRE : POSTE DE GARDE / BAS : DÉCOR FILMÉ

Le décor naturel donne de la puissance et de la crédibilité au décor construit, et ce dernier permet d'identifier l'endroit où nous sommes. Nous sommes mis en présence d'une zone militarisée dans le désert, que nous reconnaissons comme étant une région d'Afghanistan, car le conflit est connu et que le lien se fait d'autant plus facilement dans notre esprit que nous cherchons toujours à nous situer dans l'espace et dans le temps, en guettant des indices de spatialisation. On joue donc avec ce que le spectateur sait par ailleurs du monde.

Sur mon stage, la partie du tournage qui s'effectuait en Jordanie dans une fausse zone de guerre entendait parler, sans que cene soit confirmé ou infirmé par le scénario, de la Syrie. C'est grâce à l'architecture que l'on identifie une zone du Moyen-Orient et par le fait que l'on y voit une guerre que l'on l'associe à la Syrie, du fait de l'actualité internationale. Comme me l'a dit Riton Dupire-Clément, le chef décorateur, on pourrait tout aussi bien songer à l'Irak, sans que ce soit dommageable pour la compréhension du film[1].

Ainsi, les références historiques partagées par les spectateurs et les gens qui font le film (réalisateur, chef décorateur, etc) jouent sur l'identification de lieux auxquels on ne donne pas nécessairement de cadre précis. Dans le cas de *Ni le ciel ni la terre,* il convient cependant de noter que le langage est un élément déterminant dans la localisation de l'intrigue, car le dari n'est parlé qu'en Afghanistan et dans une moindre mesure en Iran (où l'on parle farsi, une langue voisine). Le film ne peut donc se passer qu'en Afghanistan, là où l'on pourrait éventuellement discuter pour savoir si nous sommes en Syrie ou en Irak dans un film où l'on parlerait arabe. De plus, Olivier Meidinger m'a expliqué que ses références photographiques personnelles lui avaient permis de trouver un certain nombre d'objets typiques de l'Afghanistan, comme certaines cruches à eau spécifiques qui étaient autant de détails permettant de resituer le film et de lui donner une ambiance crédible. C'est donc par un ensemble de grandes caractéristiques visuelles (désert pierreux, base enclavée) et de détails qu'Olivier a restitué un territoire de manière réaliste. Il arrive cependant que le désir du réalisateur soit de pousser la reconstituion à un degré plus extrême de précision, comme par exemple dans *Papillon* (Franklin J. Schaffner, 1973)...

1 ***L'apparition,* Xavier Giannoli, 2017 (en post-production)**





PAPILLON, FRANKLIN J. SCHAFFNER, 1973

Papillon se déroule en Guyane, dans le bagne colonial de Saint-Laurent-du-Maroni. Les intérieurs du film ont été tournés en studio en Espagne, les extérieurs entre Maui (Hawaï) et la Jamaïque (Falaise de Xtabi à Negril, Falmouth). De même que dans *Ni le ciel ni la terre*, les extérieurs du bagne ont été construits dans un environnement similaire à celui de Saint-Laurent-du-Maroni, d'après le bagne d'origine, alors en ruines.







Le générique se déroule d'ailleurs sur fond de plans tournés à l'île Saint-Joseph et dans le véritable bagne en ruines de Saint-Laurent-du-Maroni, fermé en 1946, qui nous permettent d'apprécier le travail de reconstitution (voir ci-dessus).

La reconstitution, scrupuleuse, cherche à montrer un lieu précis, le bagne, et ses environs. L'articulation entre décor construit et environnement a là aussi une importance de taille, puisque pour recréer des extérieurs aussi semblables aux originaux il a fallu repérer des lieux à la fois propices à la construction et satisfaisants d'un point de vue visuel.





La scène de l'arrivée des bagnards sur l'île a été tournée en Jamaïque, à Falmouth. De la même manière que dans les décors de *Full Metal Jacket*, des graphismes en français sont ajoutés aux façades des maisons coloniales pour situer la scène en Guyane française (voir troisième photo, ci-contre) et non pas dans l'île anglophone.

Le décor de la scène finale est scindé en deux parties : le saut de falaise, tourné à Paepae Moana Point, Maui, et son contre-champ sur les deux acteurs, tourné en Jamaïque. Le dispositif est visible pour l'observateur attentif. Il pourrait sembler curieux d'avoir déplacé tout une équipe de la Jamaïque à Hawaii pour cet unique plan, mais cela se justifie par les incidences de ce choix de décor sur la dramaturgie ; la falaise étant démesurément haute, le saut d'Henri Charrière est d'autant plus spectaculaire. Ainsi, le souci de véracité absolue passe au second plan par rapport à l'effet produit sur le spectateur. Cette hauteur permet de passer à un plan subjectif, quasiment en plongée totale sur Charrière qui flotte au pied de la falaise. Le choix d'exagérer ainsi la taille de la falaise relève donc d'un acte de mise en scène, qui semble aller à l'encontre des choix faits concernant le bagne (reconstitué au plus proche de l'original). Il se justifie cependant par l'émotion produite par cette exagération.





C'est ainsi toujours à la mise en scène qu'il appartient de décider du degré de fidélité ou de l'écart qui séparent la reconstitution des lieux d'origine.

Des réaménagements plus ou moins lourds, qui vont jusqu'à la construction de structures complètes sur les lieux repérés, peuvent offrir des lieux de tournage satisfaisants. Cependant, il peut être extrêmement coûteux de masquer de nombreuses façades ou de réaménager une rue entière. Les effets spéciaux permettent, souvent à moindre frais, de modifier des lieux, de leur ajouter ou de leur retrancher des éléments, voire d'étendre des paysages complets en y ajoutant des arrière-plans...

ENVISAGER LA POST-PRODUCTION LORS DE LA CONCEPTION

Les effets spéciaux permettent aisément de supprimer des éléments du cadre ; il est ainsi très courant, dans les films d'époque par exemple, de gommer de petites choses anachroniques. Hugues Namur, superviseur des effets visuels chez Mikros, m'a confirmé au cours d'un entretien que ce genre de micro-interventions n'était plus seulement courante mais systématique. Le domaine des effets visuels a énormément évolué au cours des quinze dernières années. Certains films, tels que *Sin City* (Robert Rodriguez, 2005) ou *Captain Sky and the World of Tomorrow* (Kerry Conran, 2004), ont été tournés exclusivement sur fond vert, au moment où la technologie commençait tout juste à le permettre. Ces exemples, s'ils sont à prendre comme des expérimentations radicales d'une manière de concevoir le décor numérique, montrent bien jusqu'à quel point les effets spéciaux peuvent prendre le pas sur les décors construits.

Cependant, loin de s'en faire des ennemis, le chef décorateur a tout intérêt à travailler en collaboration avec les superviseurs VFX, tout comme il le fait avec le chef opérateur. Il arrive très fréquemment que, pour des raisons de production, le chef décorateur soit écarté du projet lors de la post-production ; l'aspect visuel du film peut alors, si il n'y a pas eu assez de discussions en amont, lui échapper. Je me souviens de Jean-Vincent Puzos qui sur *Hercule* (Brett Ratner, 2014) disait avoir signé des décors qui n'avaient plus rien à voir avec ceux qu'il avait dessinés et fait construire. Il semble donc important que le chef décorateur dispose d'un moment de réflexion commune avec le superviseur des effets spéciaux, que ce soit en amont de l'entrée du film en post-production ou pendant celle-ci.

Bien que *Chocolat* (Roschdy Zem, 2016) ait été tourné à Paris, il a donné, en tant que film d'époque, un certain nombre de défis à relever à l'équipe décoration, qui s'en est parfois remise aux effets spéciaux. De nombreuses interventions numériques sont également transposables du film d'époque au film qui se déroule dans un lieu recomposé. De même que l'on retouche le Paris actuel pour en faire le Paris de la fin du XIXème, on peut retoucher une ville pour en faire une autre.



REMPLACEMENT DE BÉTON PAR DES PAVÉS - CHOCOLAT, ROSCHDY ZEM, 2016

La première chose fut de remplacer le bitume des rues par des pavés. Les rues de Paris ayant été bétonnées, il était trop contraignant de se contenter de tourner dans les rues encore pavées (trop peu nombreuses), et trop cher de faire poser les pavés puis de les faire enlever. Il fallut donc avoir recours aux effets numériques ; sur la page de gauche on peut voir trois étapes successives du remplacement du sol par VFX. Le choix relève évidemment de la production, mais ce cas nous permet aussi de mettre en lumière le fait que le chef décorateur ne peut plus, à notre époque, faire l'impasse sur les interventions numériques. Il aurait semblé délirant, dans l'économie du film, de faire paver toutes les rues filmées...

Hugues Namur a insisté sur le fait que les effets ne remplaçaient par le décor construit (sauf évidemment dans le cas d'expérimentations telles que *Sin City*), mais l'étendaient, le peaufinaient, en se basant toujours sur le pré-existant. En général, seront construits les éléments vus en proche, ou interagissant avec les comédiens. Les extensions (en hauteur pour les bâtiments par exemple, ou en profondeur) sont la plupart du temps basées sur des éléments filmés qui seront dupliqués, prolongés. Les lointains, qui représentent souvent un investissement considérable si ils sont construits (puisqu'ils couvrent un très large espace), sont beaucoup plus simples à réaliser en post-production.



Comme on peut le voir sur la photo ci-contre, les façades qui bordent la Seine ont elles-aussi été recréées en 3D. Dans le cas de plans fixes, il est aussi possible (et plus rapide, donc moins coûteux), d'utiliser non pas la 3D mais du *matte-painting*. Pour ce qui est des plans en mouvement (surtout dans les cas où les arrières-plans sont relativement proches), ils nécessitent la 3D pour permettre le rendu d'un déplacement autour d'un élément en relief et non pas d'une surface plane.

Les avant-plans, amorces, décors jouant... c'est-à-dire tout ce qui reste dans les proches et/ou interagit avec des comédiens sera la plupart du temps construit en réel. Les effets spéciaux vont souvent prendre en charge la partie du décor qui le prolonge pour lui donner de l'ampleur et donc de la crédibilité. Ce même procédé de création des éléments lointains en 3D a été utilisé pour la séquence qui a lieu dans le décor d'exposition coloniale. Une partie de l'exposition a été fabriquée sur place, en banlieue parisienne : il s'agissait du fronton d'entrée de l'exposition (au premier plan, voir page suivante), ainsi que des éléments qui allaient jouer et dans lesquels allaient évoluer les figurants. Le reste de l'exposition, qui est visible dans les plans larges, a été recomposé en 3D.



AJOUT DE CONSTRUCTIONS EN ARRIÈRE-PLAN - CHOCOLAT, ROSCHDY ZEM, 2016

L'intérêt pour le chef décorateur à connaître ces techniques est d'autant plus important que son travail n'est pas purement artistique mais aussi rejoint celui de la production en ce qu'il doit chercher des solutions efficaces et économiques. De la même manière que faire paver toutes les rues filmées de Paris aurait coûté cher, reconstituer l'intégralité de l'exposition coloniale aurait été coûteux et en argent et en temps ; surtout par rapport à ce que l'on en voit dans le film. Nul besoin pour un plan large comme celui que l'on peut voir ci-contre de faire fabriquer la tour et les pavillons du fond en construction réelle, puisque ceux-ci ne seront jamais vus de près et resteront dans le lointains durant toute la séquence. Le travail est donc beaucoup plus rapide et économique en post-production. Il convient donc de savoir évaluer dans quels cas il est le plus intelligent de faire appel à des boîtes d'effets numériques.

Du point de vue strictement artistique, les superviseurs de effets numériques travaillent avec des références données par l'équipe décoration et la mise en scène, ainsi qu'avec la matière déjà filmée ; c'est-à-dire qu'ils se basent en grande partie sur ce qui pré-existe à leur travail pour en tirer des couleurs, des matières, des volumes crédibles et qui s'intègrent au reste.

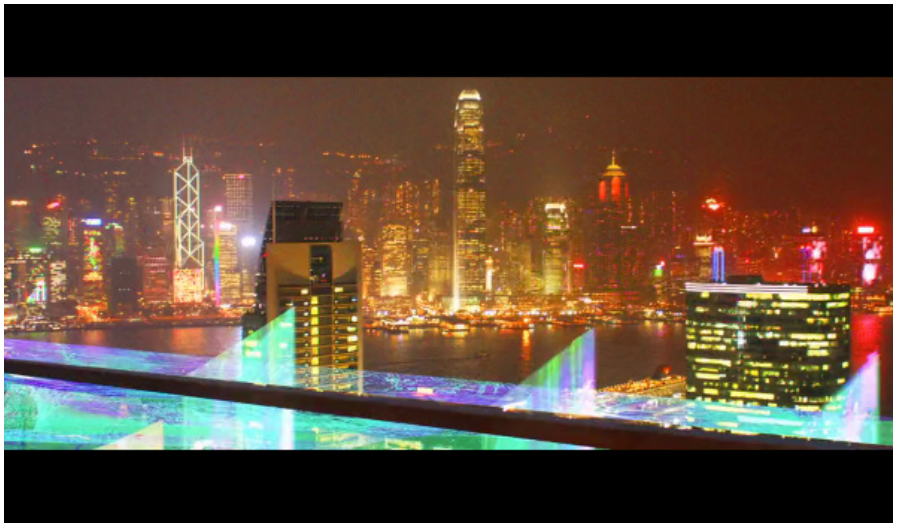
Outre la 3D, le *matte-painting*, qui consiste en l'intégration d'un fond en trompe-l'oeil, en 2D, est utilisé dans certains cas où le mouvement du plan (fixe ou en movement quand l'arrière-plan est suffisemment lointain) le permet. *Mad Max, Fury Road* (George Miller, 2015) en fournit de nombreux exemples, dans lesquels le *matte-painting* a été utilisé pour ajouter des éléments rocheux sur des plans larges de désert ou encore des montagnes en fond. Les effets de fumée créent du mouvement dans le paysage et masquent l'immobilité des éléments ainsi ajoutés. Le plan du haut, à gauche, montre, entourés en blanc, les rochers incrustés à l'image en post-production. Le plan est très rapide et nous n'avons pas le temps de nous attarder sur le décor car nous n'avons que le temps de voir ce qui s'y joue. Sur le plan du bas, on voit en fond des massifs rocheux qui ont également été créés en post-production. Le ciel a également été retravaillé pour ajouter des effets de lumière. Les nuages de sable ont eux-aussi été incrustés et créent de la profondeur dans l'image, ainsi que du mouvement. Dans le cas de *Mad Max*, il ne s'agit pas de recréer un paysage existant mais de proposer une vision d'un univers post-apocalyptique. Ces techniques



MAD MAX, FURY ROAD, GEORGE MILLER, 2015 (source : cgmeetup.net)

pourraient cependant être appliquées directement à la création d'un paysage connu ; une montagne identifiable (Mont Fuji, Kilimandjaro ou autre), pour donner un exemple facilement saisissable, pourrait ainsi être ajoutée en fond d'un décor repéré qui correspondrait visuellement à ce qui pourrait se trouver à ses pieds. Cette technique se prête plus aux décors naturels (au sens de paysages naturels) qu'aux décors urbains, pour lesquels la perspective contraint immédiatement à un point de vue unique, sauf lorsque la ville ainsi dessinée se trouve extrêmement loin. L'absence de changement de perspective se remarquera moins sur une montagne ou un autre élément naturel organique que sur des édifices répondant à des formes géométriques. Il revient au superviseur des effets spéciaux de trouver quelle technique sera la plus adaptée aux plans et aux mouvements effectués.

Les potentialités des effets spéciaux ont énormément augmenté ces quinze dernières années, et des films qui ont fait figure de démonstration technique (comme *Sin City*) semblent presque obsolètes dix ans à peine après leur sortie. Il est tout à fait possible d'envisager un film entièrement réalisé en effets spéciaux. Le très récent *Ghost in the shell*[1], ultra-futuriste, est composé de multiples couches d'effets spéciaux. L'artiste Ash Thorp, qui en est le concepteur, s'en explique au travers d'une courte vidéo dans laquelle on peut voir brièvement quelques étapes du travail. Il en ressort que bien peu de choses ont été filmées en prise de vue réelle.



VIDÉO DE PRÉSENTATION DES EFFETS SPÉCIAUX DE GHOST IN THE SHELL © ASH THORP

Cette absolue artificialité est intéressante en ce qu'elle interroge le travail du chef décorateur, qui agit d'abord sur de la matière réelle... Mais lui aussi possède, en quelque sorte, un pouvoir de création comparable, puisqu'il peut faire surgir une ville au milieu du désert (studios d'Almeria ou de Ouarzazate). Nous allons donc nous intéresser à présent au stade ultime de la recréation de décors, lorsque l'on part de rien et qu'il s'agit de tout refabriquer, des éléments du paysage naturel aux éléments construits, dans un travail qui combine bien souvent les différents moyens déjà étudiés, de la construction "réelle" à la post-production.

1 Rupert Sanders, 2017

RECONSTRUCTION TOTALE

MONDES MINIATURES : JEU SUR LE SIGNE
ET L'IMAGINAIRE, EN MAQUETTE ET ÉCHELLE 1:1

STUDIOS À CIEL OUVERT ET
REPRODUCTION MINUTIEUSE

MOYENS MIXTES AU SERVICE D'UNE
RECONSTITUTION AMPLE

Lorsque le cinéma descend du studio à la rue à la fin des années 1950, avec notamment l'avènement de la Nouvelle Vague, les studios cessent progressivement de servir à fabriquer des extérieurs. On est désormais capable de filmer en lumière du jour, avec du matériel léger. Les productions antérieures sont très souvent tournées entièrement en studio, et il n'est donc pas rare d'y trouver des extérieurs intégralement reconstitués : rues, façades, découvertes... Ces techniques restent donc connues et utilisées dans des cas où elles se révèlent avantageuses économiquement ou sont justifiées par une volonté de mise en scène.

Dans *La cave se rebiffe*[1], un truand part à Caracas pour y chercher Ferdinand Maréchal, ancien faux-monnayeur retiré sous les tropiques après une affaire ratée, dont il pense avoir besoin pour un gros coup à venir. Toute la partie qui s'y déroule est tournée en Normandie, et les extérieurs sont truffés de plantes vertes, pancartes en espagnol et autres éléments censés rappeler l'Amérique centrale.





Une des séquences se déroule dans la maison de Ferdinand Maréchal, une demeure qui s'apparente à une hacienda et dont la terrasse couverte donne sur un jardin de palmiers et un désert au loin. Le décor est exagérément exotique : le mobilier est en rotin ou encore en cornes, la tonnelle en bambous et en paillotte ; on y trouve également des statues en bois et des paniers remplis de fruits tropicaux. Un petit muret marque la séparation avec l'extérieur, figuré par quelques palmiers plantés devant un découverte peinte. L'effet est bien sûr visible, le sentiment d'exotisme trop appuyé ; il n'en reste pas moins que l'on se retrouve transporté dans une ambiance tropicale un peu kitsch qui fonctionne tout à fait avec l'esprit du film.

1 Gilles Grangier, 1961





LA CAVE SE REBIFFE, GILLES GRANGIER, 1961

Si cela s'apparente plus à une fantaisie qu'à une véritable tentative de fabriquer un décor réellement crédible et réaliste, il est intéressant de voir comment il est possible de recréer des extérieurs de manière quasi complète, entre studio, maquettes et effets spéciaux.

MONDES MINIATURES : JEU SUR LE SIGNE ET L'IMAGINAIRE, EN MAQUETTE ET ÉCHELLE 1:1

À Hollywood, toutes les rues mènent... à un studio ! Aussi, à quelle allure que vous cheminiez et quelle que soit la direction que vous empruntiez et le temps que vous mettiez pour vous orienter, n'importe laquelle de ces rues qui se croisent devant vous et qui filent en ligne droite, à l'Est, à l'Ouest, au Sud, au Nord, aboutit fatalement à un mur. Ce mur, c'est la fameuse muraille de Chine qui entoure chaque studio, et qui fait d'Hollywood, une ville déjà difficile à atteindre, une véritable Cité Interdite...

Hollywood, la Mecque du cinéma,
Blaise Cendrars

«Pourquoi, tournant au Japon un film sur le Japon - Anatahan -, avez-vous choisi de travailler en studio ?

- Regardez la carte : Anatahan, c'est une île qui se trouve à deux mille kilomètres de l'archipel japonais, à mi-chemin des Philippines. De toute façon il n'était pas possible d'y tourner : c'est la jungle. Mais si je n'ai pas tourné sur place, c'est volontairement. Je préfère travailler en studio. Dehors, les touristes me gênent. J'aime mon confort, et tant pis si les acteurs en ont moins. Avez-vous vu The Docks of New York*, eh bien ce film a été tourné en studio. J'ai reconstitué la Chine en studio pour* Shangai Express*, pour* The Shangai Gesture*, pour* Macao*... Tout est artificiel... À la réalité, il faut préférer l'illusion de la réalité.»*

Positif n°37, janvier 1961,
Josef von Sternberg, dans un entretien réalisé par
Philippe Esnault et Michèle Firk



FIÈVRE SUR ANATAHAN, JOSEF VON STERNBERG, 1953

Josef von Sternberg, qui souhaite gérer le tournage avec une maîtrise aussi absolue que possible, préfère le studio aux décors naturels - soit, d'après ses propres mots, l'illusion de la vérité à la vérité. L'île reconstituée en studio pour *Fièvre sur Anatahan «plonge le spectateur dans un système totalement abstrait, conceptuel»*[1]. Le studio est ici un moyen de *«ramasser les éléments sur eux-mêmes»*, permettant la création de *«mondes miniatures qui évoquent la notion d'univers»*. Le monde n'est observable que dès lors qu'il est réduit, c'est-à-dire que l'espace du film diffère de l'espace réel. Le studio permet à Sternberg de condenser tous les éléments nécessaires à son intrigue dans un espace réduit. C'est le monde qui est ajusté au film, et non l'inverse. L'illusion est rendue visible par l'apparente stylisation du décor ; les ciels peints sont immobiles, les clairs-obscurs marqués.

1 ***Les Visions d'Orient de Josef von Sternberg,* Stéphane Benaïm**





L'histoire du film est celle d'un monde clos, celui de l'île, mais aussi celle de la superposition entre une femme, Keiko, et ce monde réduit des hommes pris au piège, comme le dit le narrateur :

> *« C'est ainsi que nous avons rencontré Keiko. D'abord elle ne fut qu'un être humain de plus échoué sur cette tête d'épingle de la carte. Puis elle allait devenir une femelle pour nous, et enfin une femme, la seule femme sur terre. »*



L'image qui clôt le film illustre cette superposition en surimprimant à une image de l'île le visage de Keiko. L'artificialité assumée du décor concrétise l'idée que le monde dans lequel sont enfermés les douze marins est aussi un monde mental, un monde d'illusions : illusion de croire que la guerre n'est pas finie, illusion d'un monde contenu dans le corps d'une seule femme, Keiko.

Le micro-univers du studio contient donc toute l'intrigue, les déplacements, la conception mentale qu'ont les personnages de leur propre univers : il forme un système clos et matérialise le concept du film - l'enfermement mental et la réduction du monde à un corps de femme.

Les décors en studio qui se montrent comme tels ont une portée conceptuelle qui va au-delà de la simple toile de fond : ils sont une entrée dans un monde clos, parallèle à celui dans lequel se trouve le spectateur, mais qui entend parler de celui-ci tout en lui paraissant distencié, étranger.

Le film *Coup de coeur*[1] (*One from the Heart*), réalisé par un Coppola éreinté par le tournage d'*Apocalypse now* (1979), a été tourné intégralement dans les studios Zoetrope (comme annoncé sur un carton à la fin du film, tout comme *Fièvre sur Anatahan* annonçait dans un carton de début avoir été intégralement tourné en studio à Kyoto). La ville de Las Vegas a donc été reconstituée, entre maquettes et parties à l'échelle, intérieurs comme extérieurs. Ce parti pris, radical, donne au film un aspect délibérément artificiel, qui parle de la ville qu'il entend montrer, Las Vegas, où tout, jusqu'aux relations humaines, paraît faux et joué.



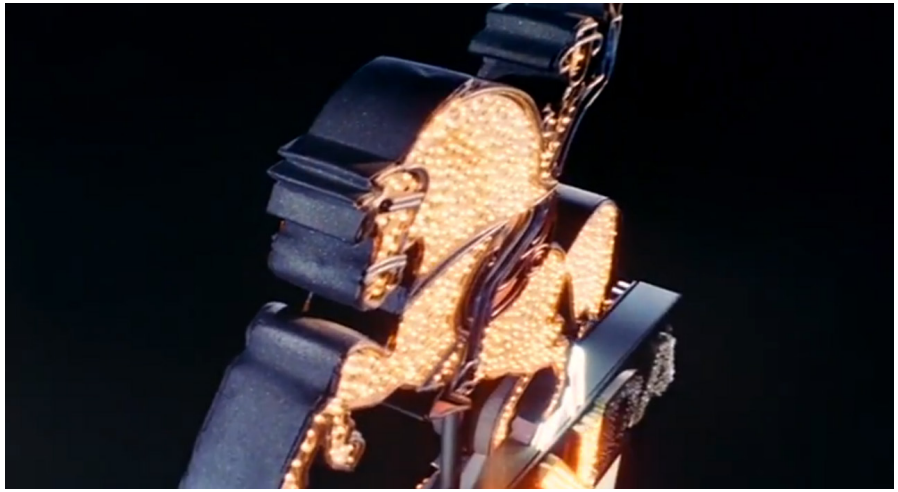
L'UNE DES MAQUETTES DE LA VILLE

On a donc joué entre maquettes pour les plans larges, intérieurs et proches extérieurs à l'échelle 1:1, matte-paintings pour étendre le décor (ainsi que pour le travelling d'ouverture sur la ville vue d'en haut). La lumière accentue l'effet d'artificialité, en jouant sur des teintes de néons d'enseignes, de lampadaires aux lumières glauques, de phares de voitures... c'est-à-dire de lumières qui proviennent la plupart de temps de sources non-naturelles.

La maquette ci-contre, devant une découverte de montagnes nues sous un coucher du soleil digne des peintures romantiques américaines du XIXème, reprend certaines structures caractéristiques de la ville états-unienne, les non-lieux qui s'étendent au milieu du désert : stations service, motels aux allées bordées artificiellement de palmiers, complexes hôteliers isolés. L'ouest américain, et Las Vegas plus particulièrement, est associé à ces non-lieux, aux routes infinies, aux casinos en bordure de route, à l'éclairage aux néons, aux enseignes publicitaires au design un peu suranné, aux stations-service désertes, aux palmiers sortis de nulle-part. C'est tout cet imaginaire que convoque Dean Tavoularis, le chef décorateur de Coppola, dans *Coup de coeur*. La simple vue de la maquette, sans plus d'informations, nous évoque immédiatement les villes de l'ouest américain, sans que l'on puisse imaginer ne serait-ce qu'une seconde que nous sommes ailleurs qu'aux États-Unis, tant on les a vues et revues dans des productions de la pop culture.



1 ***One from the heart,* Francis Ford Coppola, 1982**



Les maquettes permettent de faire les plans larges, de prendre du recul et de montrer plus que ne le permettraient des décors à échelle 1:1. On peut aller vers des échelles qui dépassent la taille du studio. Par ailleurs, on peut effectuer des mouvements de caméra impossibles à réaliser en taille réelle (du moins en 1982). Elles sont d'ailleurs aussi utilisées lors du générique de début, où les noms de l'équipe défilent sur des structures publicitaires autour desquelles tourne la caméra. Sur la page de gauche, on peut voir un détail de la maquette générale : un hôtel, une grand enseigne, un parking, quelques arbres et une découverte peinte de montagnes au coucher du soleil. La maquette est éclairée par une lumière dorée et rasante qui raccorde avec la lumière de la découverte.

Le film nous raconte une nuit de juillet durant laquelle Hank et Franny, un couple un peu miné par le quotidien, se sépare pour se retrouver au lever du jour ; chacun va vivre une aventure de son côté.

Le premier plan qui contient des acteurs, et donc le premier décor à échelle 1:1, représente une rue grouillant de monde, tout en lumières qui se reflètent sur le sol mouillé. Las Vegas est représentée par cette grande avenue dont chacune des façades est couverte de spots lumineux et de lettres en néon. Les couleurs sont saturées, les rouges accentués. On est dans une vision un peu fantasmée de la ville, où tout paraît vif, intense et brillant. La rue a été entièrement reconstituée en studio. L'esthétique ultra-stylisée du film permet de signifier la ville en se focalisant sur des éléments très reconnaissables, que tout le spectateur associera immédiatement à Las Ve gas ; c'est le cas en particulier de l'enfilade de casinos annoncés en lettres brillantes. La découverte éclairée en fond représente de hauts hôtels aux









HAUT : RUE DANS UN PLAN DU FILM
BAS : VUE DU STUDIO PENDANT LE TOURNAGE

enseignes géantes en néon. Le décor tout entier est dessiné en lumière, et chaque surface qui n'en émet pas la reflète, comme le sol, qu'illuminent les reflets des lumières dans l'eau. Ainsi, c'est une certaine image de la ville qui est véhiculée par le film. Une image exagérément colorée et festive, suresthétisée, qui contraste avec les moments plus mélancoliques et calmes durant lesquels nous entrons dans l'intimité quotidienne de Franny et Hank, dans leur intérieur.

Les rues construites en studio sont trichées en perpective, afin de paraître plus longues qu'elles ne le sont réellement. Ainsi, on peut voir dans le making-of[1] du film que la rue qui fait face à la maison de Hank et Franny est construite à échelle 1:1 jusqu'au coude par lequel arrive la voiture dans le plan ci-contre. Derrière, on a une perspective accélérée qui se termine sur une découverte éclairée par l'arrière. La perspective accélérée est un procédé très utilisé pour représenter plus que ce que nous permettent nos moyens, tant en terme de coût que d'espace. Tout ce qui est reconstitué en arrière-plan va en diminuant de taille progressivement. Elle force à un point de vue unique par lequel sera visible le décor, sous peine d'être vu de manière déformée. Le film de Coppola, en ce qu'il reconstitue des avenues entières, nécessite l'emploi de ces effets de perspective. Les avenues sont en effet larges, dégagées, et il est impossible de tricher en masquant les perspectives avec des premiers plans. Dans la rue que l'on voit ci-contre, dans le film et dans le making-of, on a la sensation de se trouver dans un quartier résidentiel en retrait de l'agitation de la ville, mais duquel on peut déjà apercevoir les premières lumières des enseignes des casinos, clubs et boutiques. A gauche du cadre, on peut voir un morceau de montagne obscure, qui nous rappelle que le désert n'est jamais loin ; tous les éléments du cadre sont autant de pistes qui nous indiquent où nous nous trouvons. La caravane également, qui crée un plan intermédiaire entre le décor à échelle 1:1 et la perspective forcée en fond, est elle-aussi porteuse d'un imaginaire associé aux villes américaines. Les petites maisons pavillonnaires sont elles-aussi typiques de ces villes, qui semblent des banlieues géantes sans centre-ville véritable, si ce ne sont des avenues commerçantes. Les tracés urbains sont rendus sensibles par le fait de montrer de grandes perspectives, qui semblent infinies. Par opposition à ce type de tissu urbain,

1 ***Making-of 'One from the Heart'*, Anthony St John, 1982**



typiquement américain, on aurait pu construire une rue de centre-ville plus ancien (qui n'aurait pas été construit selon un plan moderne) en trichant plutôt sur l'ajout de premiers-plans, de façades qui boucheraient les perspectives. J'ai par exemple, dans le cadre de mon projet de fin d'études, pu reconstituer une place de la ville de Massawa, en Érythrée, dont les bâtiments sont situés les uns par rapport aux autres de telle manière que l'on ne voit jamais l'horizon, quel que soit le côté de la place que l'on regarde. Les rues sont tout en angles, irrégulières, ceintes de bâtiments qui bloquent la vue.

Cette caractéristique de la ville américaine, qui nous laisse voir l'horizon - ou au moins un point de fuite, rend les découvertes et les tricheries perspectivistes d'une importance capitale. La découverte n'est pas réduite à un fond qui laisse imaginer un paysage s'étendant par-delà ce que l'on voit au cadre (comme dans *La cave se rebiffe*), mais elle constitue un élément parfois majoritaire du décor, comme dans la séquence ci-dessus, dans laquelle la danseuse interprétée par Nastassia Kinski danse pour Hank sur le capot de sa voiture. Le décor est constitué d'un sol de sable, une petite structure en néon, quelques éléments bas (plantes, ballon...) qui masquent la jonction entre le sol et la découverte ; cette dernière, enfin, qui représente tout de même le tiers de l'image et une part importante du décor. Elle est là encore éclairée par derrière pour simuler la ville au loin.





Coppola s'amuse avec le fait que son décor est absolument faux ; dans le plan où Hank fonce dans un muret en voiture, ledit muret se troue comme le ferait un panneau de bois et non un véritable muret en pierres. Lorsqu'il vient chercher Franny chez son amant en faisant un scandale, il la porte jusqu'à sa voiture, garée sous des panneaux publicitaires peints, qui font écho à la découverte de ciel peint. On nous rappelle donc sans cesse le double caractère artificiel de Las Vegas et de sa représentation au sein du film. Certains cinéastes cherchent évidemment à se distancier au maximum de cette esthétique du studio pour se rapprocher autant que possible d'une reconstitution si fidèle qu'elle cache tout le travail du chef décorateur, qui s'efface au profit du souci de réalisme.

STUDIOS À CIEL OUVERT ET REPRODUCTION MINUTIEUSE

Nous connaissons tous les studios à ciel ouvert de Ouarzazate ou d'Almeria, ces derniers connus notamment pour tous les westerns *spaghetti* qui y ont été tournés. Ces studios offrent la possibilité de tourner dans des villes-fantômes, entièrement reconstituées et mises sur pied pour le cinéma. Les studios de Ouarzazate abritent encore les décors de la Jérusalem antique de *Kingdom of Heaven*[1], qui sont depuis réutilisés et régulièrement remaniés pour figurer des villes bibliques ou antiques diverses. Ceux de Cinecitta, à Rome, contiennent des parties entières de la Rome antique reconstituées pour les besoins de la série du même nom ; ceux de Hengdian, en Chine - les plus grands monde, avec trois cent trente hectares - contiennent quant à eux une réplique de l'ancienne Cité interdite, avec les palais impériaux des dynasties Ming et Qing. Ces réalisations d'envergure impressionnent de par leur taille et le soin accordé à la précision de la reconstitution.

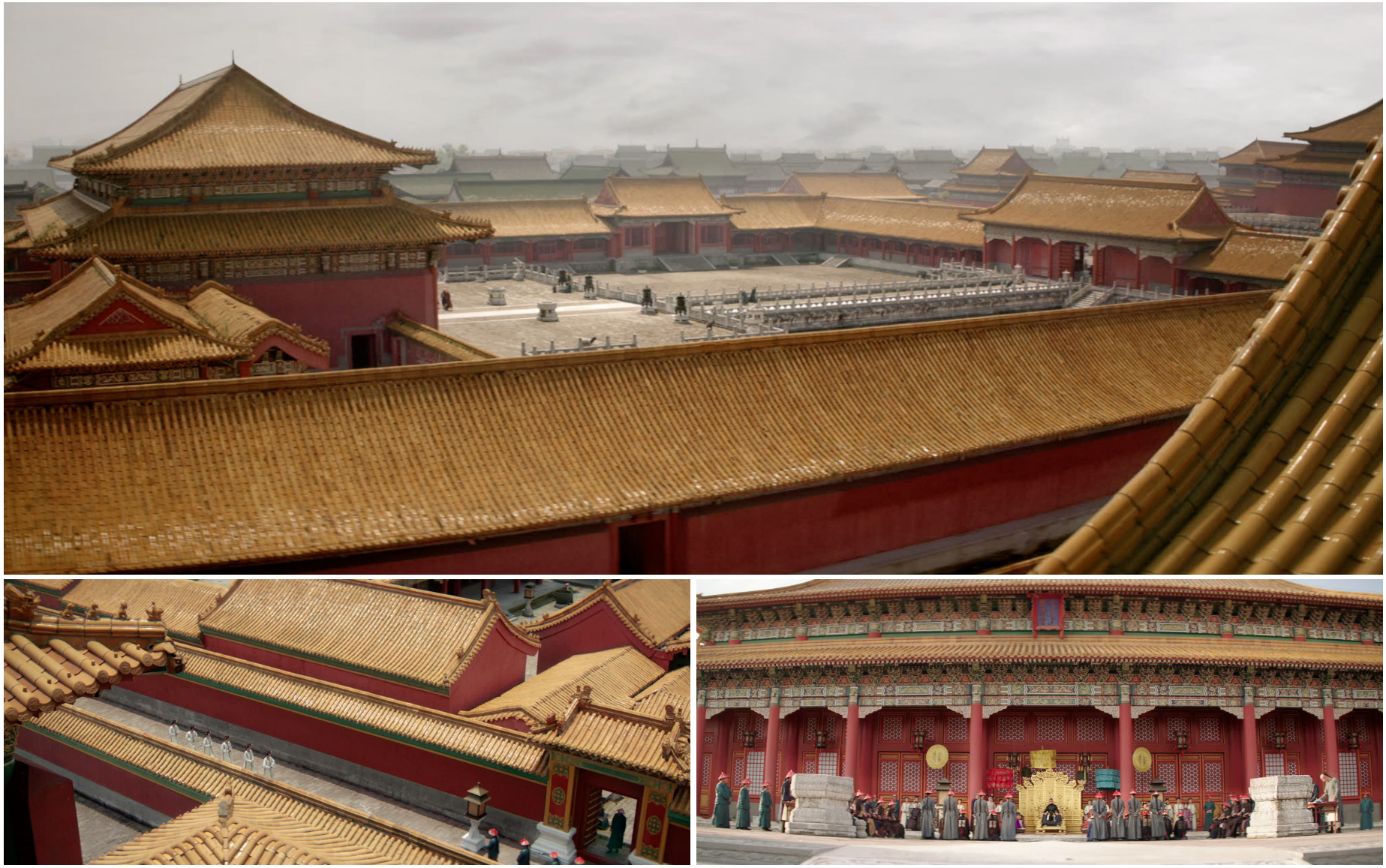


1 **Ridley Scott, 2005**

Lady in the portrait (Charles de Meaux, 2017) nous raconte comment un peintre jésuite français, interprété par Melvil Poupaud, s'éprend d'Ulanara (Fan Bingbing, à gauche), l'une des filles de l'Empereur, au XVIIIème siècle, alors qu'il devient le peintre officiel de la cour de Chine. Les décors du palais ont été recréés en studio près de Beijing, à Huairou. Un gros travail de costumes a également été effectué.

Le film ne sort pas ou presque de la Cité interdite, qui est extrêmement bien préservée et richement documentée ; la difficulté de la reconstitution réside donc plus dans le respect des proportions, textures, le soin accordé aux détails, le choix de traiter des parties plutôt que d'autres... que dans la recherche iconographique. Par ailleurs, le film a été tourné dans les tudios de Chinafilm, qui contiennent déjà une réplique de la Cité Interdite créée spécialement pour accueillir de nombreux tournages - interdits dans la véritable Cité. Le travail le plus impressionnant réside dans le travail des matières ; laques, bois vernis, céramiques, panneaux ornés, ajourés, pierres de taille, etc. D'après François Renaud Labarthe, chef décorateur du projet, la fausse Cité Interdite doit être remise en état pour chaque tournage ; elle est en effet constamment repeinte et certains murs comportent de nombreuses teintes de rouge différentes plus ou moins vieilles, qu'il convient d'unifier... Les tuiles des toitures également souffrent par endroit de dommages, gommés en post-production.

Sur la page de gauche, on peut voir sur la capture du haut que tout le fond a été réalisé en post-production. La partie construite est néanmoins d'une taille considérable : le plan en plongée sur les toits nous montre un impressionnant travail sur la matière des tuiles en céramique ocre. Chaque pan de mur, chaque élément de toiture, chaque frise, fourmille de détails. Ces architectures sont extrêmement riches et complexes. Ce qui est intéressant dans un cas comme celui-ci, où l'on s'attache à recréer un lieu historique extrêmement connu, et donc identifiable, est que si prise de liberté il y a par rapport au bâtiment d'origine, cela ne doit pas être visible. On pourrait par exemple imaginer que des proportions aient été modifiées pour ménager les espaces alloués à l'équipe technique lors du tournage ; cela ne doit cependant pas se ressentir pour un spectateur qui connaîtrait les lieux réels.



LADY IN THE PORTRAIT, CHARLES DE MEAUX, 2017













HAUT GAUCHE : VISUEL PRÉPARATOIRE POUR LE DÉCOR DE LA COUR DE L'IMPÉRATRICE
BAS GAUCHE : COUR CONSTRUITE © FRANÇOIS-RENAUD LABARTHE
DROITE : DÉCOR FILMÉ, COUR DE L'EMPEREUR



Les décors extérieurs sont construits à ciel ouvert, là où les décors intérieurs sont construits en studio avec leur façade extérieure (d'après les photographies de plateau de François-Renaud Labarthe, le chef décorateur), permettant le raccord. Les architectures de la Cité interdite sont parfois flanquées de colonades, qui créent un espace poreux et ouvrent des possibilités de points de vue qui jouent entre les espaces intérieurs et extérieurs. Sur la page de gauche, à droite : les espaces s'interpénètrent, nous avons une vraie sensation de compréhension de l'espace, car nous nous situons dans un espace par rapport à un autre grâce aux colonnes au premier plan.

La problématique semble légèrement contournée dans le cas présent, puisque le décor est la copie conforme d'un endroit déjà existant et connu ; cependant il faut réussir à donner vie à un tel décor d'époque, pour le rendre présent alors même que, s'agissant d'appartements impériaux, il ne peut être désordonné ni sali ou encombré d'objets trop prosaïques. Pour lui donner ce corps qui manque à tout monument historique inhabité, les mouvements de va-et-vient des figurants, les chatoiements des costumes d'époque lustrés (souvent en soie) et des instruments, accessoires, coiffes, donnent une ampleur à la reconstitution.

La décoration a également recours à des structures de chaises à porteurs par exemple pour ajouter aux décors fixes des éléments en mouvement qui participent à la reconstitution. Un chameau passe en arrière-plan (image de droite) et ainsi quelque chose est rendu sensible de la vie interne de la Cité.

Le palais apparaît donc autrement que muséal, il n'est pas non plus en ruines (ce qui n'aurait pas du tout le même sens que dans l'*Évangile* de Pasolini, puisque l'on s'attache là à représenter une histoire d'amour rendue impossible par la rigidité des codes sociaux et moraux qui dictent la vie de la famille impériale ; c'est dans sa grandeur et son étourdissante richesse que le palais emprisonne les personnages). La vie qui se déploie au sein de la Cité interdite est intensément subordonnée aux codes strictes qui régissent les usages, et bien que rien de pauvre ou commun ne puisse être placé dans de tels décors, les accessoires, tous soigneusement choisis, ont leur importance pour rendre les lieux habités (même si d'une façon en réalité invivable) et sensibles.











© FRANÇOIS-RENAUD LABARTHE, VIA SON SITE HTTPS://FRLABARTHEDECO.WIXSITE.COM/FREULON-PRODDESIGN

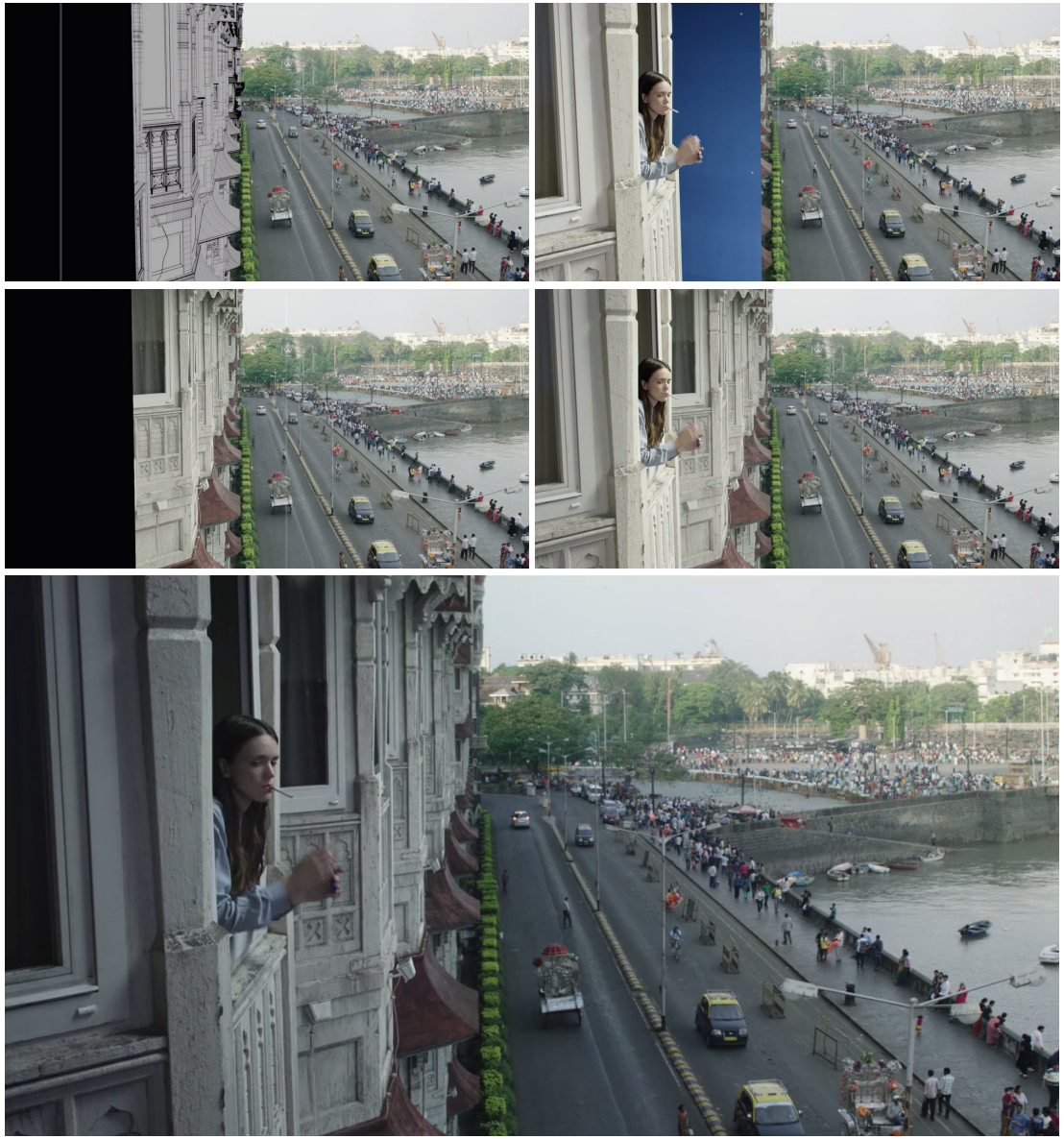
Il est toutefois extrêmement rare qu'un film entier ne soit réalisé que dans des décors spécialement construits ; ici le décor du pont sur l'étang a été réaménagé sur la base d'une construction pré-existante. L'image du haut (à gauche) montre le pont d'origine : le tracé est déjà là, une ligne brisée qui surplombe une étendue d'eau couverte de nénuphars. Les rembardes sont en bois, ajourées. Le petit bâtiment que l'on peut voir derrière est peint en blanc, une couleur qui n'est pas présente sur les murs d'origine de la Cité interdite. Le croquis du milieu montre le réaménagement prévu du pont : les barrières en bois sont recouvertes par un faux muret de pierre sculptées, qui suit les contours réels du pont.

Sur la page de droite, on peut voir des images du film tournées sur ce décor ; les murs de la construction ont été repeints dans le même rouge que celui qui couvre les murs des décors construits de la Cité interdite (dans les cours de l'Impératrice et de l'Empereur). La Cité interdite était d'ailleurs autrefois appelée «*Cité interdite pourpre*» (紫禁城), car elle était entièrement d'un rouge associé à l'étoile polaire, ce qui en faisait symboliquement un centre cosmique. La couleur est donc un liant qui repositionne tous les décors au sein de la Cité interdite. On voit bien dans le présent décor qu'aucune modification structurelle n'a été apportée au bâtiment, et il a suffit de le repeindre pour qu'il devienne un élément de la Cité.

Ainsi, la reconstitution, bien que riche de moyens, ne passe que dans des cas exceptionnels (comme *Coup de coeur*, qui en constitue un exemple assez radical) par l'utilisation unique du studio. Le recours aux effets spéciaux est désormais un passage quasi-obligé, et certains décors qui comportent une étendue naturelle importante (déserts, points d'eau) sont plus ardus et chers à reconstituer en studio qu'à trouver en réalité. C'est pourquoi chaque film pris dans l'ensemble de ses décors a été tourné la plupart du temps dans des lieux différents, avec des moyens différents, et c'est dans l'accumulation de ces différents moyens que le décor parvient à exister pleinement. Nous allons donc maintenant nous intéresser au mélange possible des différents moyens de matérialisation d'un décor, que nous avons tous précédemment étudiés : effets spéciaux, constructions à l'échelle, maquettes, repérages.




Je suis impatiente
de le voir terminé.



3D, PRISES DE VUES EN DÉCOR NATUREL ET STUDIO - TAJ MAHAL, NICOLAS SAADA, 2015

MOYENS MIXTES AU SERVICE D'UNE RECONSTITUTION AMPLE

Il arrive qu'un décor unique ne suffise pas à couvrir tout ce que l'on veut représenter. Dans certains cas, pour une séquence en particulier il faut avoir recours à un ensemble de moyens qui combinés vont créer le décor. Parfois encore c'est à l'échelle d'un film complet que l'on filme dans des endroits divers qui seront montrés comme étant proches et liés les uns aux autres (c'est le cas de la scène finale de *Papillon*). Ainsi, nous allons maintenant étudier plus spécifiquement le lien entre ces différents moyens.

Taj Mahal met en scène les attentats de Bombay de 2008 qui ont frappé l'hôtel le plus luxueux de la ville, le Taj Mahal Palace. Le film a été tourné entre l'Inde et les studios d'Épinay en banlieue parisienne, car la construction en Inde revenait finalement assez cher. Il fallut donc reproduire l'hôtel (ses intérieurs comme ses extérieurs), en jouant sur la proportion allouée respectivement aux effets spéciaux, à la construction et au décor naturel. Les équipes décoration, image et VFX devaient travailler en étroite collaboration.

Les intérieurs furent tous construits partiellement en studio et aggrandis numériquement. Selon les plans des extérieurs, les solutions les moins chères et les plus efficaces devaient être trouvées.

Sur le plan ci-contre, nous avons un aperçu du travail de réunion de tous les matériaux filmés et des effets en post-production : la façade de l'hôtel est reproduite en modélisation 3D, la rue est réellement filmée en Inde, la jeune femme à la fenêtre est filmée sur fond bleu en studio, avec un mur partiellement construit.



La séquence qui fut particulièrement ardue à mettre en place fut celle du sauvetage final, lors de l'incendie. Il fallait pouvoir filmer le haut de la façade en flammes en contre-plongée, le bas de la façade, le contre-champ sur la rue et le canal. L'utilisation d'une maquette fut envisgée, mais trop contraignante en terme de découpage pour le réalisateur. La séquence fut donc découpée en trois parties, un peu de la même manière que la séquence de gauche : le bas de la façade et un morceau de rue en studio à Épinay, le haut de la façade (et donc l'incendie et le bras de grue) tout en 3D, le contre-champ en Inde.

Pour la construction, l'idéal était de fabriquer la façade complète, un bout de trottoir, un bout de place, un parapet, et le canal avec l'eau. L'eau fut remplacée par du borgnole et faite en post-production, et seuls les deux premiers étages furent construits. Pour les plans larges, des extensions numériques furent utilisées. Lors du tournage du contre-champ en Inde, il fallut s'appuyer sur un building dont le rez-de-chaussée ressemblait à celui du Taj Mahal Palace.

Le budget alloué aux effets spéciaux sur ce film fut de 250 000€. Outre le fait qu'ils permettent de réaliser des effets comme l'incendie, ils peuvent constituer des économies considérables. Les extensions numériques peuvent aggrandir un décor construit partiellement, les matte-paintings ou modélisations 3D fabriquer des arrière-plans denses et réalistes ; il est également possible d'ajouter comme de supprimer des éléments, des textures, du cadre.

Dans le cadre de notre étude, ce qui est intéressant dans *Taj Mahal* est de voir comment on a reconstitué un lieu unique entre l'Inde, les studios d'Épinay et les ajouts numériques. Ainsi, c'est en mixant différents moyens que l'on obtient un résultat global. Les techniques numériques permettent désormais de remplacer une grande partie de ce qui pourrait être construit, moyennant un budget considérable. Le fait que les extensions numériques se basent sur la partie du décor qui a pu être filmée montre bien que les équipes VFX travaillent en collaboration avec la décoration. Le cas de *Taj Mahal* n'est pas strictement représentatif des cas que l'on s'est proposé d'étudier dans ce mémoire - il a en effet été en partie tourné à Mumbai, qui est bien le lieu où a lieu l'action du film, mais il nous est utile pour comprendre les interactions entre décors réels, construits et effets spéciaux. Les interventions numériques sont désormais utilisées de manière systématique, en addition à d'autres moyens de reconstitution.

Nous allons donc maintenant nous intéresser à un film dont les décors ont été entièrement recréés - et ce de manière plus étendue, c'est-à-dire à une échelle beaucoup plus vaste qui couvre des paysages et donc le territoire entier - en employant un mélange de moyens que nous avons déjà étudiés.

Kundun (Martin Scorsese, 1997) mêle différentes techniques numériques à des décors contruits. Bien qu'il soit désormais dépassé en terme de technologie par les productions postérieures, il a su mêler matte-painting, incrustation de maquette et de figurants au décor construit dans les studios marocains de Ouarzazate, afin de recréer le Tibet de la fin des années 1950. Il est intéressant de constater que le désert de Ouarzazate a peu à voir avec les montagnes tibétaines et qu'il sert juste de base sur laquelle vont venir se greffer tous les éléments de décor entre la construction et la post-production (comme dans tous les studios à ciel ouvert dont nous avons précédemment parlé).

La construction couvre les espaces dans lesquels évoluent les figurants, comme nous pouvons le voir sur la photographie ci-contre (en haut). Tous les intérieurs ont été construits, ainsi que les extérieurs - toujours visitables aux studios Atlas de Ouarzazate[1]. Le photogramme du bas à droite nous montre la même scène après post-production. On remarque que le nombre de figurants a été augmenté, qu'un *matte-painting* représentant une montagne enneigée a été ajouté en arrière-plan, mais aussi qu'une maquette, visible sur la page de droite, a été incrustée. Elle comprend une montagne surplombée par des édifices variés qui composent une partie de la ville.

1 ***http://www.studiosatlas.com/index.html***







HAUT : SCÈNE FILMÉE *BAS : SCÈNE APRÈS POST-PRODUCTION*

Les décors du film sont donc composés d'éléments multiples, qui sont recombinés en post-production pour atteindre leur résultat final. C'est en cela qu'ils nous intéressent ; la reconstitution est incomplète sans l'un de

ces éléments. Les différentes couches qui composent le plan final sont autant d'éléments qui donnent profondeur et crédibilité aux décors. Ainsi, en partant de presque rien - un désert, qui ne fournit guère qu'une matière pour les sols vus en premier plan - Dante Ferretti, le chef décorateur du film, fabrique un territoire entier en jouant sur diverses manières de reproduire telle ou telle partie du décor. Pour chacun des éléments qu'il souhaite reproduire, il choisit la technique la plus appropriée : la maquette est moins coûteuse à produire que des façades à échelle réelle et la technique de *compositing*[1] est suffisemment évoluée pour permettre de l'incruster à l'arrière du décor



KUNDUN, MARTIN SCORSESE, 1997 // MAQUETTE

construit à l'échelle réelle. Le *matte-painting* suffit dans le cas présent à créer un fond montagneux et des nuages dans le ciel, dans un plan très large. La multiplication des figurants, dont la technique numérique n'est toutefois pas encore aussi développée qu'aujourd'hui (comme me l'a expliqué Hugues Namur), permet de remplir des parties du cadre qui semblaient un peu vides et de créer à moindre frais des foules importantes.

1 Le *compositing* est un ensemble de méthodes numériques consistant à mélanger plusieurs sources d'images pour en faire un plan unique qui sera intégré dans le montage. (source : Wikipédia)

Ainsi, la ville de Lhassa, capitale du royaume du Tibet (actuellement en Chine), apparaît dans toute son ampleur, avec tous ses détails dans les premiers plans, tous ses lointains, le Potala Palace (en maquette, reconstitué minutieusement et absolument à l'identique ; construit au XVIIème siècle et classé au patrimoine mondial de l'Unesco), ses paysages montagneux environnants qui occupent une partie importante de chaque cadre, et ce alors qu'elle a été reconstituée au milieu d'un désert qui ne présentait rien de tout cela. Le travail de reconstitution peut aller très loin, comme en atteste ce film, et tous les moyens sont bons pour obtenir le résultat souhaité. Évidemment cela ne peut concerner que de grosses productions, tant les coûts de construction sont démesurés ; les nombreux films tournés à Ouarzazate, de *Lawrence d'Arabie* (David Lean, 1962) à *Kingdom of Heaven* (Ridley Scott, 2005) - et pour lesquels des décors aussi importants ont été construits - sont tous des blockbusters, les plus petits films se contentant souvent de récupérer et de remanier des parties de décors pré-construits pour des plus grosses productions...

CONCLUSION

Lorsque les conditions de production ou les exigences de la mise en scène nécessitent la recréation d'un territoire que l'on ne peut pas filmer, de nombreux moyens permettent d'en travestir un autre pour le remplacer.

Il appartient à la mise en scène de décider de la part de fidélité et de la marge de liberté qu'elle laisse au chef décorateur pour reconstituer un territoire. Certains réalisateurs, tels que De Palma pour *Redacted* ou encore Pasolini pour *L'Évangile*, choisissent de montrer des décors dont l'anonymat permet de se projeter dans l'espace-temps du film avec d'autant plus de facilité que le spectateur se sert des éléments de scénario et d'image tout autant que du décor pour se situer et glisse les images qu'il voit dans son idée du pays que l'on prétend lui montrer. D'autres, à l'image de Scorsese avec *Kundun*, préfèrent une reconstitution minutieuse d'un lieu, en passant par une construction en studio exigeante et luxe de détails. Cela reste plus souvent nécessaire dans le cas de films d'époque, puisqu'il est difficile de trouver des lieux aux architectures anciennes préservées.

En fonction de la production et du budget, il pourra être décidé de changer de lieu en repérant simplement un endroit à l'ambiance similaire à celui que l'on désire montrer, et de modifier cet endroit en construction réelle ou en post-production ; de construire dans un décor naturel de véritables infrastuctures qui dialogueront avec ce décor naturel ; de reconstituer enfin intégralement, en studio, maquettes et effets spéciaux, un territoire complet.

Dans le cas de paysages naturels, on cherchera à trouver des lieux proches visuellement en terme de topographie, de flore, de matières et couleurs. Dans le cas de paysages urbains, on privilégiera la recherche de villes aux architectures et aux tracés urbains semblables. Dans les deux cas, le problème de la figuration est d'importance : il s'agit de trouver un pays dont les habitants peuvent passer, au moins à l'image et si possible par le langage, pour des habitants du pays que l'on recrée.

En réalité, la proportion de films tournés réellement dans les lieux de l'action est moins grande que ce à quoi je m'attendais en commençant mon mémoire. Les exemples ne manquent donc pas, et cela va même bien souvent jusqu'à coller dans une même séquence deux lieux éloignés dans la réalité. De la même manière, j'ai été bien souvent surprise par la marge de libertés que l'on pouvait prendre par rapport aux bâtiments d'une ville donnée, mais en effet, après tout, hormis ma propre rue, saurais-je vraiment déceler les erreurs dans la reconstitution d'une rue anonyme de Paris ? Nul besoin, donc, sauf exigence spécifique de la mise en scène, de faire l'exacte reproduction d'un lieu, et les distorsions peuvent parfois donner lieu à des décors plus adaptés, plus cinématographiques, plus chargés dramatiquement, comme dans la scène finale de *Papillon*, où l'on délaisse un instant la véracité absolue pour lui préférer un artifice qui créera une émotion plus grande. C'est d'ailleurs là que réside une grande partie du travail du chef décorateur, qui se démarque du documentaliste par des propositions qui, tout en respectant les lieux et époques déterminés par le scénario, offrent une dimension cinématographique.

> *Pour* Marie-Antoinette *de Woody S. Van Dyke en 1938, Cedric Gibbons fait fabriquer quatre-vingt dix-huit décors, tous blancs et éblouissants, parsemés d'antiquités spécialement importées de France. A un groupe d'architectes venus le féliciter pour* « l'authenticité de sa reproduction de la Renaissance (sic) française, de Versailles en particulier »*, il déclare :* « Si vous étudiez très attentivement notre travail, vous verrez que nous avons tout fait sauf copier l'architecture de Versailles : si nous l'avions fait, cela n'aurait absolument rien rendu à l'image. » *Ainsi, une réalité architecturale peut-elle être trahie, sans couvert de cinégésie, pour répondre aux canons d'un décorateur en chef.*
>
> **Architecture, décor et cinéma,**
> éd. Corlet - Télérama, dirigé par Françoise Puaux

L'anecdote, aussi amusante qu'elle soit, confirme une fois de plus que la réalité peut être distordue dès lors que toutes les possibilités sont ouvertes, alors que tout est à recréer, sans toutefois nuire à la compréhension que le spectateur aura du lieu dans lequel il se trouve.



FILMOGRAPHIE

***Fièvre sur Anatahan*, Josef von Sternberg, 1953**
***La cave se rebiffe,* Gilles Grangier, 1961**
***L'Évangile selon St Matthieu,* Pier Paolo Pasolini, 1965**
***Le dernier train du Katanga*, Jack Cardiff, 1968**
***L'aveu,* Costa-Gavras, 1970**
***Papillon,* Franklin J. Schaffner, 1973**
***Apocalypse Now,* Francis Ford Coppola, 1979**
***Coup de coeur*, Francis Ford Coppola, 1982**
***Making-of 'One from the Heart'*, Anthony St John, 1982**
***Full Metal Jacket,* Stanley Kubrick, 1987**
***Hearts of darkness,* Eleanor Coppola, 1992**
***Kundun,* Martin Scorsese, 1997**
***Redacted,* Brian de Palma, 2007**
***Tehrangeles*, Arash Nassiri, 2014**
***Ni le ciel ni la terre,* Clément Cogitore, 2015**
***Taj Mahal,* Nicolas Saada, 2015**
***Chocolat,* Roschdy Zem, 2016**
***Lady in the portrait,* Charles de Meaux, 2017**
***L'apparition,* Xavier Giannoli, 2017 (en post-production)**

BIBLIOGRAPHIE

***Encyclopédie de l'Islam*, tome VI, G.-P. Maisonneuve & Larose S.A., 1989**
***Les ruines, un essai d'esthétique,* Georg Simmel**
***Les archives Stanley Kubrick ; Full Metal Jacket,* par Rodney Hill (éd. Taschen)**
***Bradt travel guide, Eritrea*, Edward Denison, 2007**
***Les Érythréens*, Léonard Vincent, 2012**
***L'odeur de l'Inde,* Pier Paolo Pasolini, 1961**
***La Méditerranée. l'espace et l'histoire*, Fernand Braudel, 1977**
***Diario dall'apocalisse*, Eleanor Coppola, éd. Minimum Fax, 2006**
***Le décor au cinéma*, Jean-Pierre Berthomé, 2003**
***Les Visions d'Orient de Josef von Sternberg,* Stéphane Benaïm, 2016**
***Voyage à Film city,* Melvil Poupaud, 2017**
Architecture, décor et cinéma, éd. Corlet - Télérame, dirigé par Françoise Puaux

RESSOURCES INTERNET

Massawa city drive - *https://www.youtube.com/watch?v=5Ms0i425ShA*
https://www.eritrea.be
Gallica, ressources en lignes de la Bibliothèque Nationale de France - *http://gallica.bnf.fr/*
France Diplomatie - *http://www.diplomatie.gouv.fr/fr/conseils-aux-voyageurs/conseils-par-pays/*
Studios Cinecitta (Rome) - *http://cinecittastudios.it/en/studios*
Studios Atlas (Ouarzazate) - *http://www.studiosatlas.com/*
Démo 2016 de Mikros Image - *https://vimeo.com/181655922*

MERCI À...

Olivier Meidinger pour m'avoir suivie durant l'année, pour ses informations, conseils et ses relectures du présent mémoire ;

Hugues Namur pour l'entretien qu'il m'a accordé ;

Pierre-Emmanuel Chatillez pour les illustrations qu'il m'a fait parvenir ;

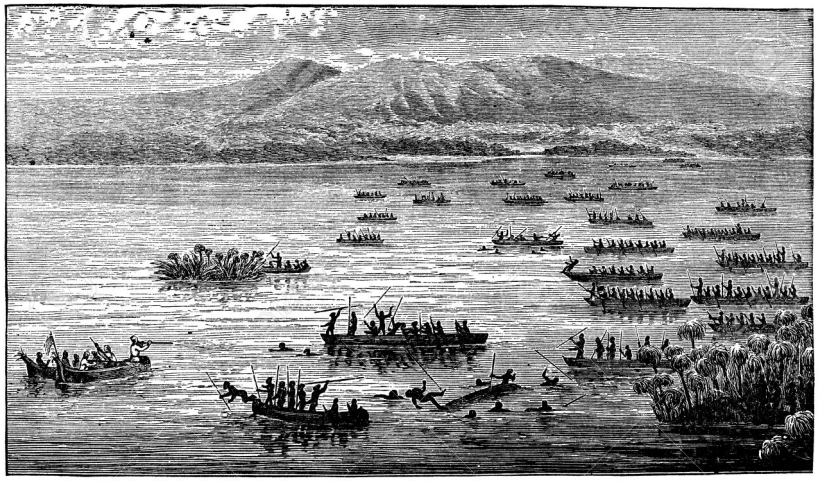
Riton Dupire-Clément pour m'avoir accordé du temps durant mon stage ;

François-Renaud Labarthe pour le matériel iconographique et l'entretien qu'il m'a accordés ;

Anne Seibel & Laurent Ott pour leur aide et leurs conseils tout au long de l'année ;

Claude Doaré, Stéphanie Pouech, Carine Levoyer, Delphine Benroubi, Laurence Berreur, Barbara Turquier, Frédéric Papon pour leur aide à la Fémis ;

et enfin à **Clément Pinteaux - Negin Khazaee - Nastasia Misiek - Marion Briec - Laetitia Courset - Julie Colly - Édouard Lalanne de Saint Quentin - Grégoire Schaller - Clémence Peloso**





ANNEXE : INTRODUCTION AU TRAVAIL DE FIN D'ÉTUDES

INTRODUCTION AU PROJET

ÉTUDE DE L'ARCHITECTURE DE MASSAWA

APPLICATIONS POSSIBLES DES RECHERCHES LIÉES AU MÉMOIRE

RÉALITÉ VIRTUELLE : RECONSTITUTION COMPLÈTE D'UNE PLACE

INSTALLATION FINALE : CONSTRUCTION

INTRODUCTION AU PROJET

L'Érythrée est un pays de la corne de l'Afrique enclavé entre le Soudan, le Djibouti et l'Éthiopie, avec lesquels il entre régulièrement en conflit depuis plusieurs dizaines d'années (guerre d'indépendance contre l'Éthiopie en 1990, guerre contre le Djibouti en 2008, différent frontalier avec l'Éthiopie en 1999 qui conduit à des bombardements, etc). A la tête du pays, un gouvernement dictatorial guidé par Issayas Afeworki, ancien leader du front de libération lors de la lutte pour l'indépendance à la fin des années 1980. Le climat politique extrêmement tendu, les guerres successives et une famine endémique poussent chaque année des milliers d'Érythréens à fuir le pays, en passant par des routes dangereuses, à travers le désert. Il serait bien entendu inenvisageable de tourner un film sur place, car la surveillance et la censure ne le permettraient jamais.

Si j'ai choisi de m'intéresser à ce pays, c'est pour plusieurs raisons. La première d'entre elles est évidemment cette impossibilité catégorique d'y tourner. Mais j'ai aussi été interpelée par l'architecture et les paysages très spécifiques de ce pays, d'autant plus qu'il est méconnu et que je n'en avais aucune idée préconçue avant de m'y pencher plus précisément. Car comme beaucoup, je n'ai entendu parler de l'Érythrée que lorsque les médias ont commencé à évoquer les naufrages de bateaux transportant des exilés au large des côtes méditerranéennes, énumérant le nombre de morts érythréens qu'ils avaient causé...

Le climat de l'Érythrée est chaud et désertique le long de la Mer Rouge ; mais l'intérieur des terres, fait de hauts plateaux, est plus frais et verdoyant. Chaque année voit deux saisons des pluies se succéder : l'une de février à avril (pluies fines), l'autre de fin juin à mi-septembre (pluies soutenues). Les paysages alentours de Massawa sont plutôt inhospitaliers, et la ville est encastrée dans la baie d'Arkiko, l'un des deux seuls points de mouillage de bateaux possibles le long de la côte érythréenne, bardée de récifs coraliens. Ces récifs protègent des baies peu profondes à demi enclavées dans les terres, dans lesquelles se développent des mangroves, abritées des marées. Les mangroves fournissent notamment du bois de palétuvier, utilisé en construction pour la ville de Massawa. Les montagnes érythréennes sont façonnées par la dépression de l'Afar ; elles ont de ce fait



CARTE DE L'ÉRYTHRÉE. MASSAWA EST AU BORD DE LA MER, AU CENTRE ; ASMARA, LA CAPITALE, LÉGÈREMENT AU SUD-OUEST DE MASSAWA.

une morphologie assez caractéristique. La côte est désertique, mais les terres sont couvertes d'une savane qui s'étend par-delà les frontières éthiopienne et soudanaise.

ÉTUDE DE L'ARCHITECTURE DE MASSAWA

Massawa est une ville portuaire, anciennement principal port de la Mer Rouge. Elle a été ottomane, puis égyptienne, italienne, sous occupation anglaise et enfin éthiopienne, jusqu'à l'indépendance de l'Érythrée en 1993. Les guerres de 1990-1991 et de 1998-2001 contre l'Éthiopie ont causé des bombardements qui ont en partie détruit la ville, et notamment ses bâtiments les plus emblématiques que sont la Banque d'Italie, construite à l'époque coloniale, et l'ancien Palais d'Haïlé Sélassié. De manière très succinte, la ville suit le développement suivant : la vieille ville s'étale sur la dernière presqu'île, la ville coloniale sur la presqu'île intermédiaire (Taulud), la ville moderne entre Taulud et la partie continentale. Les éléments détruits par les bombardements sont la plupart du temps reconstruits dans un certain respect des techniques et des styles de construction anciens. La partie de la ville qui m'intéresse est la vieille ville, qui comprend le port réaménagé, de nombreux bâtiments de l'époque ottomane et reconstruits sous l'occupation italienne (années 1885-1930s) ou beaucoup plus tardivement suite aux bombardements. Les Italiens ayant choisi pour capitale Asmara, c'est cette dernière qui a été construite sur le modéle italien ; elle ressemble beaucoup à une ville italienne, avec de grandes avenues flanquées de bâtiments modernistes. Massawa présente une architecture plus mixte. De manière générale, les bâtiments sont rarement construits sur un plan rectangulaire, mais ont des murs qui ne sont pas parallèles et les rues suivent un tracé plus organique que celles d'Asmara. Alors que les rues avaient été baptisées par les colons Italiens, elles ont été débaptisées par la suite sans jamais qu'on ne leur redonne de noms ; aussi les rues sont elles anonymes dans tout Batse. Elles sont souvent larges (4-5 mètres).

De nombreuses habitations sont construites en blocs de corail découpés et séchés qui forment des moellons résistants à l'air salé de la Mer Rouge. Certains blocs portent encore des traces de coquillages fossilisés. Ces moellons sont empilés et intercalés par rangées de trois avec des lames de boies de palétuvier[1] (une espèce qui pousse les pieds dans l'eau sur la côte et elle aussi très résistante à l'air marin). La façades est parfois laissée à nu ou enduite, mais juste peinte la plupart du temps. Ces habitations sont basses (rarement plus de deux étages). Les fenêtres et portes, de style ottoman, sont fabriquées en bois d'importation. Beaucoup sont en ogive et présentent des arcs en accolade, outrepassés brisés ou plein cintres et lobés, avec des tympans ornés (croisillons de bois ou pierre). Les façades sont parfois travailées en moulures. De nombreux mashrabiyas (sortes de balcons fermés en bois et ornés de volets en baguettes de bois fines) restent encore de la période ottomane. Des colonnades longent toute la côte nord de l'île (vers le port). Les restes d'une ancienne toiture de marché couvert en bois surplombent une rue. Les toits plats sont souvent terrassés, ceints de barrières en pierres de parement et couverts de petites toitures en bois sur pilotis.

L'ancienne Piazza Garibaldi, qui succède sur la droite à l'hotel Torino, comprend d'un côté un ensemble de bâtiments à colonnades, de l'autre côté un bâtiment assez surprenant : l'ancien marché, dont les colonnes ornées n'ont aucun équivalent ailleurs sur l'île. Les bâtiments de l'époque italienne sont d'inspiration vénitienne. Ils sont faits d'une base de briques enduite et les fenêtres sont en ogive elles-aussi. Une pierre noire sert souvent

1 ***Encyclopédie de l'Islam*****, tome VI, G.-P. Maisonneuve & Larose S.A., 1989**





de base aux édifices. En 1921, un tremblement de terre détruit une partie entière de la ville et le port est intégralement reconstruit. La Banque d'Italie, grand bâtiment de deux étages d'arcades, fait face à la mer à côté du port. L'hotel Torino est le premier bâtiment qui fait face à la jetée qui mène à l'île Batse depuis Taulud. Il est le plus haut de la ville.

Suite aux bombardements éthiopiens des guerres de 1991 et 1998, de nombreuses façades ont été restaurées avec des méthodes plus modernes et rapides, en béton. Des constructions nouvelles ont débuté sur la côte sud de l'île dans les années 2000, et des bâtiments modernes font maintenant face à l'île de Taulud. On aperçoit de loin sur cette dernière l'ancien Palais du Gouverneur, construit par Werner Murzinger (1872-1875 ; période égyptienne) devenu par la suite résidence secondaire d'Haïlé Sélassié puis tranformé en musée, avant d'être lourdement bombardé et laissé à l'abandon.

Les couleurs majoritaires sont le beige naturel des blocs de corail séché, le blanc, les turquoise, bleus et verts ; mais des photos récentes nous montrent des bâtiments fraîchement repeints en jaune ou rouge.



APPLICATIONS POSSIBLES DES RECHERCHES LIÉES AU MÉMOIRE

Je tenterai dans cette partie de mon travail d'esquisser quelques pistes possibles de repérages et réaménagements pour un film qui se déroulerait entre Massawa et ses environs. Évidemment, ces pistes n'en sont que quelques unes parmi les innombrables possibles ; tout dépendrait de la volonté du réalisateur et du scénario, combinés aux possibilités de production.

Les paysages urbains tout d'abord ; on observe que les architectures que l'on peut voir en ville, y compris dans le vieux centre, pourraient trouver de bons équivalents au Djibouti, pays voisin, lui aussi côtier, mais qui fait figure de pays stable, particulièrement étant donné la situation géopolitique régionale[1]. Les villes d'Obock, Djibouti et Tadjoura (ci-contre), toutes trois en bord de mer, ont des styles architecturaux et couleurs très semblables à ceux de Massawa dans les parties anciennes. Dans la mesure où nous resterions dans un flou au sein de la ville, comme dans le *Redacted* de De Palma, c'est-à-dire sans en montrer les bâtiments les plus connus et emblématiques - tels que la Banque d'Italie, l'hôtel Torino ou le Palais d'Hailé Sélassié, il serait tout à fait envisageable de trouver des habitations et commerces à filmer. La mer borde pareillement les trois villes, mais seul le port de Djibouti Ville rivalise avec celui de Massawa en taille et par ses infrastructures.

Sur les photographies ci-contre, on peut voir la ville de Tadjoura, qui ressemble à s'y méprendre à certaines rues de la presqu'île de Batse à Massawa. Les bâtiments sont cependant assez bas (un seul étage), ce qui ne recouvre pas la totalité de la presqu'île. Il faudrait sans doute passer par Djibouti Ville, la capitale, pour trouver des architectures plus hautes. Sur la page de droite, on peut voir une esquisse de l'une des places principales de l'île Batse (Massawa) et des photographies de rues de Djibouti Ville, qui avec quelques aménagements pourraient aisément passer pour érythréennes : les arches présentent des profils semblables, les tours de fenêtres sont travaillés de la même manière, les couleurs et textures des murs et des volets sont proches ; les mêmes toitures en bois sont présentes au-dessus des toits-terrasses.

Les deux langues officielles de Djibouti sont le français et l'arabe. Il faudrait donc passer par certaines modifications légères, parmi lesquelles la création de signalétiques et enseignes inscrits en tigrigna, arabe et anglais, les trois langues officielles de l'Érythrée (les enseignes sont bien souvent traduites dans les trois langues). Ainsi sur l'une des photographies de Djibouti Ville (page de droite, à gauche) on peut voir des enseignes en français de Rolex, Casio, Kronenbourg... qui reflètent les années d'occupation française au Djibouti, ce qui ne fut jamais le cas de l'Érythrée...







1 **France Diplomatie : http://www.diplomatie.gouv.fr/fr/conseils-aux-voyageurs/conseils-par-pays/**



HAUT : PLAZZA GARIBALDI, MASSAWA, ÉRYTHRÉE
BAS : DJIBOUTI VILLE









GAUCHE : OBOCK, DJIBOUTI ; DROITE : MASSAWA, ÉRYTHRÉE

Les architectures plus modernes de Djibouti, qui cohabitent avec celles de la vieille ville, sont également comparables à celles de Massawa ; elles ont les mêmes sources d'inspiration et répondent aux mêmes nécessités liées au climat et au mode de vie des habitants : terrasses et balcons couverts, formes d'arches modernisées, toits-terrasses. Les villes sont bétonnées par endroits (dans les grandes rues) et ont encore un sol de terre et de sable dans de larges pans de rues. La plupart de ces bâtiments plus modernes se situent à Massawa dans la partie continentale (Edaga Berai), comme cette pharmacie ci-contre : rues bétonnées, palmiers, câbles électriques en nombre, architectures basses, plutôt simples mais ornés de briques creuses et toujours ces toits plats (terrassés parfois), ainsi que des porches qui jettent leurs ombres sur les entrées. On pourrait facilement imaginer reconstruire de tels bâtiments ou habiller des maisons dans un village, en Éthiopie, au Djibouti voire même au Maroc, où certains villages des terres ou de la côte sud pourraient servir de base : Sidi Ifni (سيدي افني), par exemple, dont la route du port ressemble à celle de Massawa et dont les environs sont aussi bruns et plantés de figuiers de barbarie et de palmiers...







Les paysages naturels secs et monntagneux d'Éthiopie et du Djibouti ressemblent à ceux qui relient Massawa et Asmara. Une ligne de train (construite durant l'occupation italienne) relie d'ailleurs les deux villes et passe par des villages de taille modeste. J'ai repéré entre autres le village 'Ali Sabieh (Djibouti, ci-contre en bas), qui pourrait tout à fait être un village érythréen, de la même manière que de nombreux autres en Éthiopie ou ailleurs au Djibouti. Par ailleurs, certains paysages au Maroc pourraient servir de base pour une reconstitution de cette ligne de train, entre Marrakech et Ouarzazate :



Toutes ces pistes ne sont évidemment que les évocations de possibilités parmi d'autres, puisque tout dépendrait au final 1) du scénario (et donc des endroits précis dont on aurait besoin) ; 2) du/de la réalisateur/trice, qui déciderait quels types d'endroits il veut montrer en fonction des besoins de la narration ; de la production, à laquelle il reviendrait de choisir si il vaut mieux s'engager sur un projet qui nécessite moins de construction/aménagements au Djibouti ou des constructions plus ambitieuses au Maroc, par exemple. J'ai décidé moi-même - pour mon projet personnel - la voie de la reconstitution complète, en ne montrant qu'une partie réduite de la vieille ville de Massawa. Ne pouvant la construire toute, j'ai décidé d'en passer par deux phases : la première étant une reconstitution en 3D de la place complète ; la deuxième la construction réelle d'un morceau seulement de la même place, morceau choisi pour sa structure, ses proportions, motifs et textures.

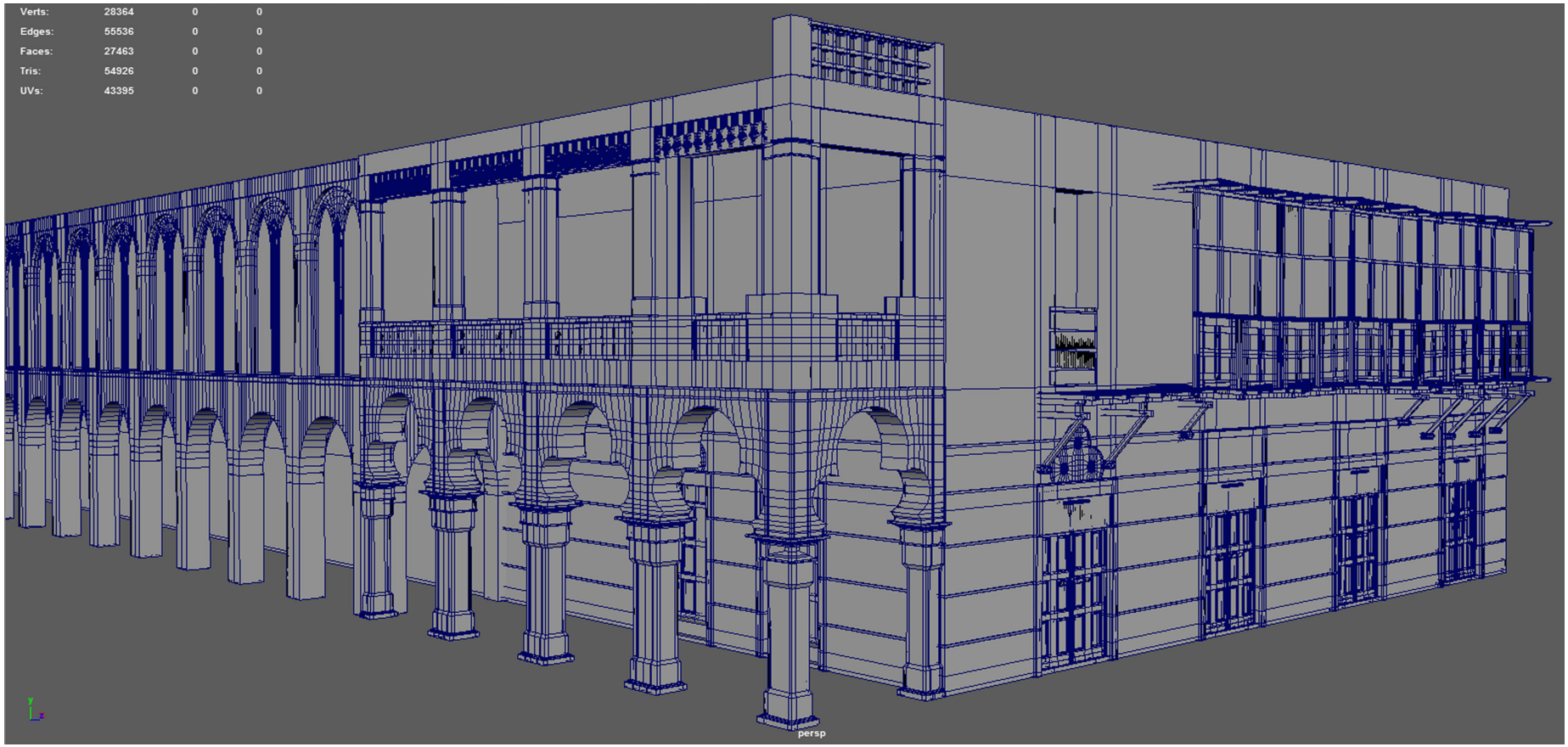


VUE ÉCLATÉE PARTIELLE DE LA PLACE RECONSTITUÉE

RÉALITÉ VIRTUELLE : RECONSTITUTION COMPLÈTE D'UNE PLACE

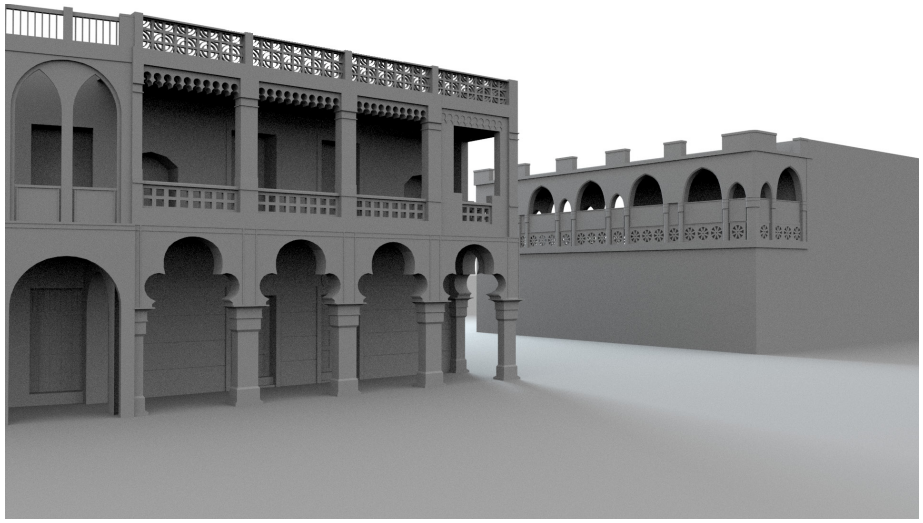
Comme me l'expliquait Olivier Meindinger à propos de son travail sur *Ni le ciel ni ta terre*, toutes les références sont bonnes à prendre ; c'est comme cela qu'il s'était inspiré assez librement de campements militaires montrés dans des jeux vidéo. Face à un pays aussi mal documenté que l'Érythrée, sur lequel je n'ai pu trouver que deux guides touristiques assez incomplets, j'ai dû privilégier les sources de particuliers, c'est-à-dire des photographies de touristes. J'ai aussi beaucoup fait usage des réseaux sociaux (Facebook, Instragram), sur lesquels quelques locaux partagent également des photos personnelles. Le site qui m'aura permis de trouver le plus de photographies fut http://www.asmera.nl/, qui se définit comme un *"voyage virtuel à Asmara et en Érythrée pour ceux, nés en Érythrée, qui vivent à présent dan la diaspora, pour les visiteurs de l'Érythrée, pour ceux qui restent en arrière et ceux qui sont simplement intéressés"*. En croisant toutes les photographies trouvées sur le net, j'ai pu reconstituer la quasi-intégralité de la vieille ville (presqu'île de Batse), avec pour repère principal une carte de la période coloniale (dont les tracés ont bien sûr bougé, du fait des destructions importantes qu'a connues la ville). J'ai ainsi pu effectuer une visite virtuelle à l'intérieur de la ville, depuis la jetée qui relie Taulud et Batse jusqu'aux ruelles les plus anciennes. Une place en particulier a retenu mon attention, que j'ai pu localiser sur ladite carte, et recomposer dans son intégralité. Certaines parties restaient cependant peu visibles, sur des photographies dont la qualité ne me permettait pas de reproduire les détails des bâtiments. J'ai alors fait appel à d'autres références de la ville que j'avais trouvées, et qui me semblaient crédibles au vu des informations que j'avais.

Par la suite, toutes mes références réunies, j'ai évalué les proportions des édifices en me servant de mes notions de dessin en perspective et en me basant sur les mesures de personnes et d'éléments (chaises par exemple) que je distinguais sur les photos. La seule carte que j'avais n'était pas assez précise pour m'être réellement utile, mais m'a toutefois servi à déterminer grossièrement les rapports de proportion des bâtiments entre eux. J'ai alors fait modéliser les bâtiments de la place par deux étudiants en 3D, Alyssa Morton et Paul Fructus, en vue de bâtir un projet de réalité virtuelle.



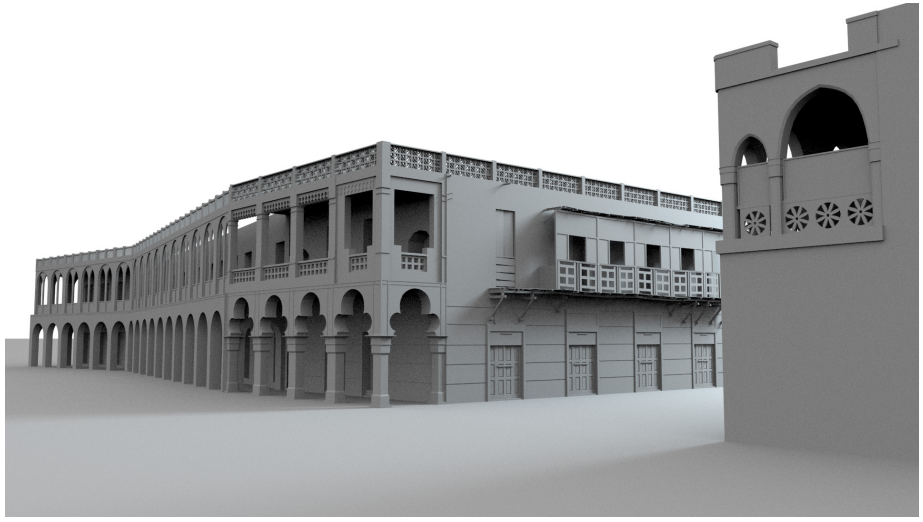
J'ai travaillé avec eux comme je l'aurais fait avec une équipe de construction, en leur fournissant cotations et références. Les différents bâtiments visibles de la place ont été répartis entre les deux, puis ils ont commencé à modéliser séparément touts les bâtiments. Par la suite, il faudra les placer dans le même lieu et faire le travail de lien, d'ajout de détails : arbres, câbles et poteaux électriques, etc.

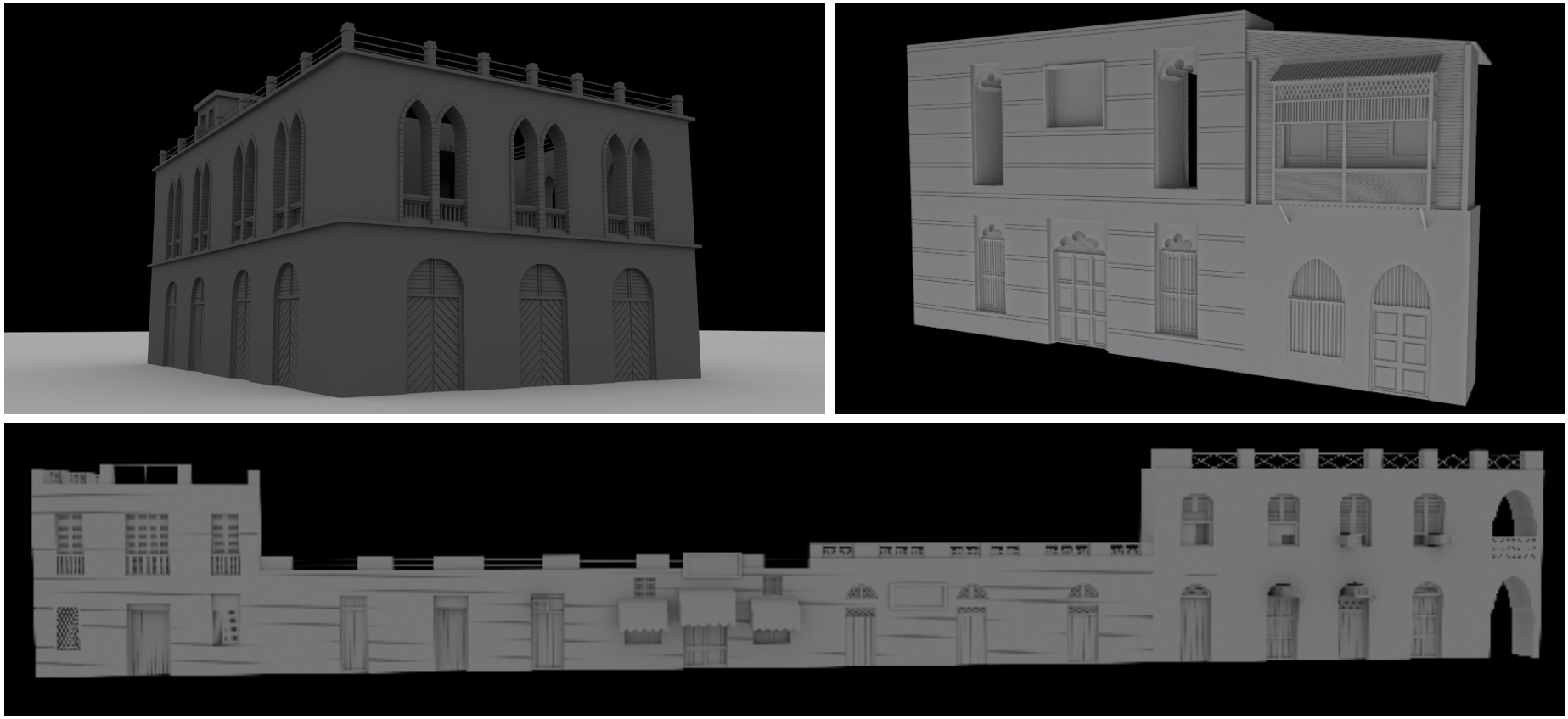
Ce qui m'intéresse vraiment dans le fait de travailler sur cette modélisation est le fait de pouvoir représenter bien plus que je n'aurais pu le faire en construction réelle ; en effet les bâtiments et rues ont des proportions larges, ce dont je me suis rendue compte en évaluant leur taille sur les photographies. Or je souhaitais faire quelque chose pour montrer une partie du travail de reconstitution de la ville que j'avais effectué auparavant. La 3D me sembla une bonne manière de donner une véritable idée de l'espace et des proportions de la place, que je n'aurais pas pu rendre juste par le dessin. Qui plus est, j'étais intéressée par le pont que cela pouvait créer avec le travail de création ou d'extension d'éléments en post-production qui est parfois effectué sur les films (*Chocolat, Taj Mahal*)...











MODÉLISATIONS EN COURS

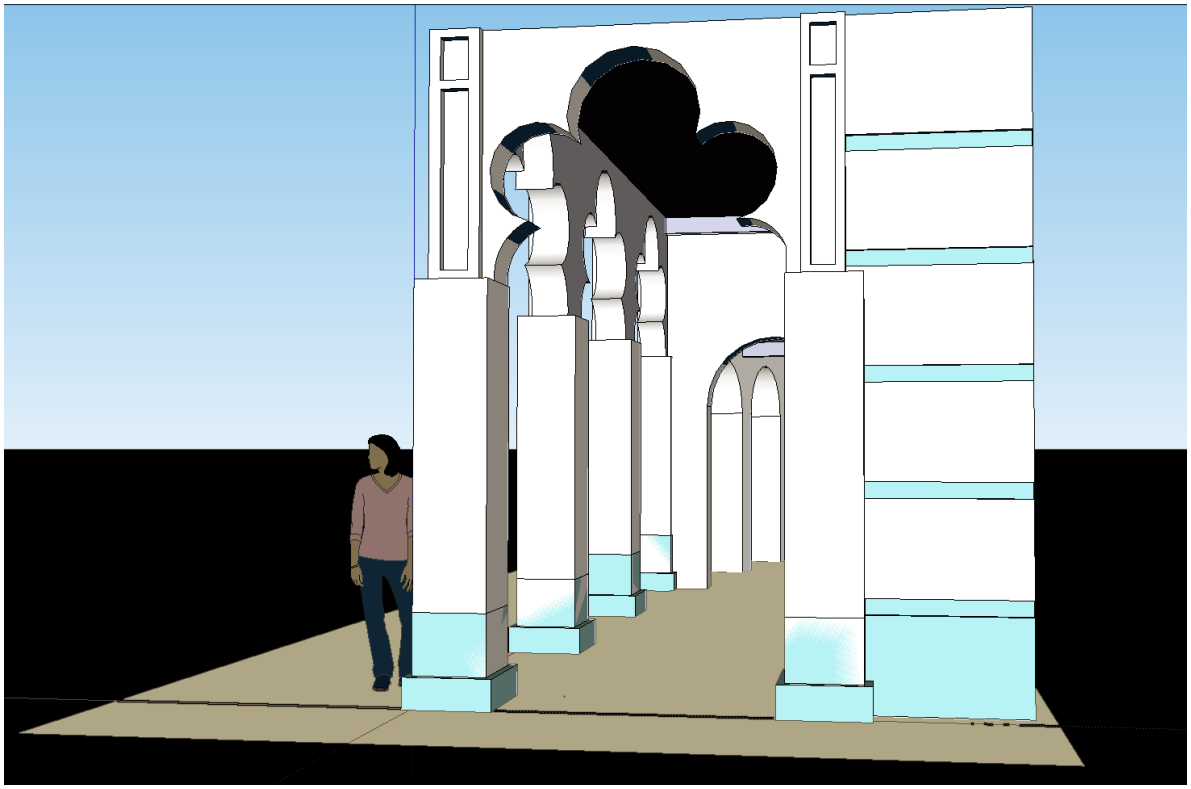
INSTALLATION FINALE : CONSTRUCTION

J'ai choisi de construire à échelle réelle un élément particulier de la place précédemment modélisée, élément relativement connu de la vieille ville de Massawa : un ensemble d'arches lobées qui fuient vers le port. La partie construite est donc un morceau d'immeuble, qui sera visible depuis un point de vue imposé.

Il était important pour moi de conserver cette impression de fuite, et j'ai modifié certaines mesures pour parvenir à montrer le plus possible l'idée de la structure : le nombre d'arches lobées est passé de cinq à quatre, et les arches du fond ont été réduites en taille. L'amorce de mur (à droite) me sert essentiellement à signifier la poursuite du bâtiment et à en montrer la texture, caractéristique. Je n'étais évidemment pas en mesure d'en construire toute la hauteur, puisque chaque étage atteint quatre mètres ; ce n'est cependant pas un problème dans la mesure où celle-ci ne serait visible que dans un plan très large de la place.

Je souhaite jouer sur des effets de lumière pour renforcer la sensation produite par les arches et bien signifier quelle est la partie extérieure du bâtiment, en créant des ombres très découpées sur le sol. Je donnerai ainsi une idée du type de lumière qui, associée au décor, permettrait de rendre sensible le climat de Massawa.

Cette structure est pour moi plus comme l'esquisse d'un projet qui pourrait être plus vaste que comme un décor véritable. Elle rend concret un morceau de la place qui a été modélisée



DÉCOR CONSTRUIT EN STUDIO : MODÉLISATION SKETCHUP PRÉVISIONNELLE

en 3D, sans se suffire à elle-même ; elle est complétée par les recherches qui la précèdent. C'est une ouverture vers les possibilités innombrables de recréation de Massawa, puisque la construction ne constitue que l'un des moyens qui peuvent permettre de reproduire un lieu. J'imagine donc que l'on pourrait par exemple tourner une partie d'un film se déroulant en Érythrée dans les villes du Djibouti précédemment citées et leurs alentours, et construire quelques bâtiments plus particuliers, qui respecteraient plus fidèlement le plan de Massawa, en fonction des exigences du scénario. Cette place m'a semblé intéressante du fait qu'elle cumule les formes architecturales typiques de Massawa (arches lobées, murs en blocs de corail, fenêtres à persiennes, balcons intérieurs filants, mashrabiyas) et possède un accès direct à la mer, qui reste une des grandes caractéristiques de la ville portuaire enclavée qu'est Massawa.