

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

La femis

décors et dystopies
DE L'UNITÉ DANS LA DIVERSITÉ

MÉMOIRE DE FIN D'ÉTUDES

MAGALIE BIARD

Mai 2018

*Sous la direction de Anne Seibel et Laurent Ott
Département Décor - Promotion Ennio Morricone 2018*

« L'existence meilleure, c'est d'abord en pensée qu'on la mène. »

BLOCH Ernst, *Le Principe Espérance*, 1947

Merci

Guillaume Ledit

Caroline San Martin

Carlos Tello

François Gila Girard

Antoine Garnier

Anne Seibel

Laurent Ott

Tania Press

Pascale Biard

Luce Jalbert

Clivia Lelarget

sommaire

INTRODUCTION	6
I. UNE TEMPORALITÉ FLOUE	
1. Le récit d'anticipation induit le prospectif	10
2. Convoquer le rétrospectif	19
3. L'esthétique de l'anachronisme	29
II. DISTORDRE LE RÉEL	
1. Références aux régimes totalitaires	41
2. De l'importance des lieux	52
3. Le cas des univers inventés	64
III. LA NARRATION PAR LE DÉCOR	
1. Une métaphore propre au scénario	71
2. Créer un univers singulier et cohérent	78
CONCLUSION	85

introduction

« *C'est notamment ce qui est si convaincant – et insidieux – dans ce genre de fiction : l'idée que vous pourriez vivre dans une dystopie sans même en avoir conscience.* »¹

La dystopie renferme un panel d'histoires et de scénarios si varié que la représentation des univers dystopiques interroge le rôle du chef décorateur dans la conception du futur imaginé. Au vu de la diversité des œuvres qui se rejoignent au sein du même genre, il semblerait que le décor soit en mesure de répondre à une infinité de récits, et donc de participer à la représentation de la dystopie effective.

L'intérêt à l'égard de ce genre cinématographique est né d'un questionnement personnel sur les démarches de création de décors dans le domaine de la science-fiction. La nature imaginaire des univers proposés par le genre rend leur conception complexe. L'inventivité est à première vue dénuée de toute contrainte et pourtant il s'agit de proposer au spectateur une réalité diégétique qui soit cohérente et acceptable. Cette difficulté m'a amenée à approfondir ma

connaissance du genre, pour constituer mon corpus autour d'œuvres dystopiques. Ma culture dans ce domaine était très mince et j'avais jusqu'alors trop peu eu l'occasion de m'interroger sur la portée de ces œuvres. Loin d'être de simples divertissements, les films de science-fiction sont porteurs d'un discours politique plus ou moins tacite. C'est en axant mes recherches et analyses sur la visée critique de ses œuvres que j'ai développé un réel attrait pour ce sous-genre de la science-fiction, par ailleurs très en vogue de nos jours.

Le terme « dystopie » vient de l'anglais *dystopia*, qui a été formé par l'association du préfixe *dys-* et du radical d'origine grecque, *τόπος* (*topos*, qui signifie « lieu »). Le préfixe *dys-* est emprunté au grec *δυσ-* et signifie « négation », « mauvais », « difficile ». « Dystopie » a donc une connotation négative et signifie d'un point de vue étymologique « lieu néfaste ». Il est l'opposé évident du mot *utopia*, inventé par Thomas More au début du XVI^e siècle et qui provient du grec *οὐ-τοπος*, qui signifie à la fois lieu heureux ou lieu inexistant. *Utopia* constitue en effet une ambiguïté étymologique : la prononciation anglaise de l'époque ne distingue pas à l'oral les préfixes *εὖ-* (« heureux ») et *οὐ-* (« négation », « inexistant »).²

Dystopia a pour la première fois été utilisé par l'anglais John Stuart Mill en 1868 lors d'un discours au Parlement, pour dénoncer la politique gouvernementale à l'égard du territoire irlandais³. Il pensa ce terme pour définir le dysfonctionnement interne d'une société.

« *Il est peut-être trop complaisant de les appeler utopistes, ils devraient plutôt s'appeler dys-topiens ou caco-topiens. Ce qu'on appelle communément utopique est quelque chose de trop beau pour être praticable; mais ce qu'ils semblent favoriser est trop mauvais pour être praticable.* »⁴

1. OUT OF THE BOX, Dystopie : le futur version cauchemar... [https://www.out-the-box.fr/dystopie-futur-transforme-cauchemar/]

2. WIKIPEDIA, Dystopie [https://fr.wikipedia.org/wiki/Dystopie#Étymologie_du_mot_dystopie]

3. NEW WORLD ENCYCLOPEDIA, John Stuart Mill[url : http://www.newworldencyclopedia.org/entry/John_Stuart_Mill]

4. MILL John Stuart, in *Hansard Commons*, 1868.

Selon Glenn Negley et J. Max Patrick¹, la dystopie se définit par son opposition à l'utopie et ainsi par l'incapacité de sa société à générer le bonheur chez ses habitants. Partant de ce postulat, la dystopie est alors aussi appelée « contre-utopie ». Cette contradiction entre les deux genres se lit dans leur capacité respective à rendre le bonheur accessible ou insaisissable. En effet, l'utopie et la dystopie présentent toutes deux des sociétés imaginaires placées dans une temporalité et une géographie incertaines. La première se raconte du point de vue global de la société, dans son ampleur et son organisation et permet de lire l'équilibre parfait mis en place afin d'assurer l'égalité entre les Hommes et de ce fait, des conditions propices au bonheur absolu. La seconde est présentée au spectateur par l'intermédiaire d'un ou de plusieurs personnages, coincés dans une société où les règles drastiques entravent l'accès à la liberté et donc à l'épanouissement individuel. On remarque alors que bien souvent, utopies et dystopies se recoupent. Une contre-utopie apparaît alors comme une société aux ambitions démocratiques et égalitaristes, visant à maîtriser la population et à instaurer un bonheur contrôlé, mais qui, par l'institutions de règles sociales délétères, se transforme en régime totalitaire biaisant la prospérité recherchée chez les protagonistes. C'est l'échec d'une société du bonheur, la défaite de dirigeants utopistes qui ne transmettent à leurs habitants que l'illusion de celui-ci. Les deux genres se rejoignent alors dans le fond de leur discours, présentant chacun une société autarcique, régie par ses propres règles, un futur imaginaire dans une bulle temporelle.

Le *Merriam Webster* la définit comme un lieu imaginaire où les gens mènent des vies déshumanisées et souvent effrayantes². Au-delà de sa capacité à être définie

en opposition à l'utopie, la dystopie s'est affirmée comme un genre à part entière, littéraire puis cinématographique. Elle n'est alors plus simplement un lieu ou une société, elle devient un récit imaginaire situé dans un univers peu propice au bonheur. Eric Dufour, professeur à l'université de Grenoble et spécialiste de l'esthétique décrit la dystopie comme « *unilatéralement critique, au sens où elle ne propose rien de positif, aucun monde meilleur, mais où, d'une manière complètement pessimiste, elle décrit une société n'ayant qu'une valeur négative* »³.

Au vu de ces différentes assertions, nous allons considérer la définition suivante comme étant la base de l'argumentation qui suivra dans ce mémoire. La dystopie est de ce fait un genre, sous-genre de la science-fiction, qui présente une société imaginaire se déroulant dans un futur plus ou moins proche et dont l'idéologie néfaste en vigueur entrave l'accès au bonheur chez les habitants.

En tant que récit d'anticipation, elle convoque le futur, notion temporelle imprécise de laquelle va découler une infinité d'imaginaires. La dystopie est donc un genre complexe de par sa capacité à apparaître à chaque fois sous des traits différents, chaque fois sous un nouveau visage, celui-ci étant le reflet de l'histoire que la dystopie cherche à raconter. Sa catégorisation générique est donc sujette à une certaine complexité. Selon Raphaëlle Moine, auteure entre autres du livre *Les genres du cinéma*⁴, il est possible de considérer le genre cinématographique sans l'astreindre à une catégorisation formelle prédéfinie. Les genres doivent être étudiés au travers de leur richesse et par conséquent de leur complexité. L'auteure se sert de l'exemple du western pour expliquer qu'un genre possède une dénomination structurelle plus ou moins précise qui

1. NEGLEY Glenn et PATRICK J. Max, *The Quest for Utopia (An Anthology of Imaginary Societies)*, Henry Schuman, New York, 1952.

2. MERRIAM WEBSTER, *Dystopia*
[<https://www.merriam-webster.com/dictionary/dystopia>]

3. DUFOUR Eric, *Le Cinéma de science-fiction*, Paris, Armand Colin, 2011

4. MOINE Raphaëlle, *Les genres du cinéma*, Paris, Nathan université, 2002

passer par sa représentation audio-visuelle. Elle s'appuie sur le travail de Rick Altman, qui propose une approche sémantico-syntaxique du genre, approche qui détermine une œuvre par sa capacité à être classée par le spectateur dans un genre spécifique. Le décor semble en premier lieu avoir ici un rôle signifiant : il agirait comme élément générique, pour rassurer le spectateur sur le genre auquel il se confronte. Un décor de western ressemblera la plupart du temps à un autre décor de western. Il est la représentation visuelle de l'univers développé dans la narration, tout en respectant le genre interpellé. Cette affirmation fait cependant naître certaines complexités. Le décor de cinéma n'est pas réductible à sa fonction illustratrice vis-à-vis du genre. D'autant plus que certains genres cinématographiques résistent au systématisme en ce qui concerne l'univers développé. C'est cette approche du genre qui devient intéressante dans l'étude d'œuvres dystopiques.

« Les films ne se rattachent pas tous à un genre de la même façon, certains participent activement à l'élaboration de la syntaxe du genre, d'autres reprennent d'une manière moins systématique les éléments traditionnellement associés au genre. »¹

En effet il semblerait que ce genre résiste à l'affirmation énoncée par Rick Altman. Peut-être son implication politique le place-t-il déjà dans une forme de résistance ? Chaque univers dystopique développé par un scénario est en tout point intrinsèque à celui-ci. En cela, le décor est lui aussi pensé et construit dans l'optique de répondre aux enjeux d'une histoire en particulier, de ses personnages. Le discours politique sous-jacent de toute dystopie déclenche lui-même la conception d'un univers qui lui est propre. On s'éloigne donc du principe catégorisant du film de genre pour tenter de comprendre comment la dystopie

s'attache à développer autant d'univers, de décors, que de scénarios et de films, tout en conservant un rattachement au genre.

Quelles caractéristiques du genre guident la conception du décor vers une unité générique ? Comment la diversité esthétique des œuvres dystopiques parvient-elle à se réunir sous une même appellation ? Comment le décor participe-t-il plastiquement à la narration d'une dystopie ? Comment conférer une cohérence à un univers imaginaire ?

Cet élément physique, de formes et de couleurs, aurait alors la force de raconter sa propre dystopie, pour nous plonger dans un univers précis, au service d'une histoire particulière. L'approche réflexive de ce mémoire repose donc sur la tentative de comprendre, du point de vue d'un-e chef-fe décorateur-trice la démarche de création d'un décor futuriste qui répond au genre dystopique.

Afin d'approcher cette problématique sous un angle représentatif de la richesse du genre, j'ai choisi un corpus d'études qui convie diverses époques et diverses nationalités. Puisqu'une dystopie agit comme une distorsion du présent et de ses potentielles dérives totalitaires, cela permettra d'aborder l'influence du contexte spatio-temporel qui accueille la création d'une œuvre. J'ai de plus choisi d'étudier autant de films que de séries ; la narration ne s'installe pas de la même manière ni selon le même rythme pour une série de plusieurs saisons que pour un long-métrage. Les œuvres s'échelonnent de 1966 à nos jours et présentent diverses esthétiques, critiquent différents postulats sociaux, présentent différents régimes politiques. Enfin, en rapprochant mes analyses de mon travail de fin d'études, je présenterai comment je me suis servie de ce mémoire pour appliquer mes recherches à mon projet personnel.

1. MOINE Raphaëlle, *Les genres du cinéma*, Paris, Nathan université, 2002

En premier lieu nous étudierons le décor de dystopie par le biais de sa temporalité et de son rattachement au récit d'anticipation.

« L'anti-utopie ne ressent pas le besoin de se projeter très loin dans le futur [...] C'est ce ciblage évident sur un monde contemporain clairement reconnaissable qui a donné aux anti-utopistes la réputation d'être des réalistes têtus par comparaison avec l'idéalisme confus des utopistes. »¹

Dans un deuxième temps, nous verrons l'importance de prendre en considération la société présente dans la prospection du futur posé par le récit.

« S'il n'y a pas de coupure entre l'être et le devoir-être, entre la réalité effective et ce qu'en philosophie politique on nomme l' "utopie", c'est parce que ce devoir-être n'est qu'un prolongement de l'être, c'est-à-dire que l'utopie qui invente une société meilleure n'est jamais au fond qu'une fiction engendrée par la société effective et rendue pensable par un contexte historique déterminé. »²

La dystopie est un dialogue permanent entre différentes réalités, différentes temporalités. En mettant en lumière les dérives totalitaires des sociétés démocratiques dans un futur plus ou moins proche, le récit se place à une certaine distance du présent extradiégétique. Le décor s'imprègne de références que le spectateur connaît et qui lui permettront d'accepter l'univers qui lui est présenté.

Enfin, la dystopie agit comme une métaphore des défauts de nos sociétés actuelles. En cela, l'auteur cherche à dénoncer, à critiquer ; le décor doit être le support de cette critique et permettre au spectateur d'amorcer une réflexion qui remettrait en question la réalité dans laquelle il vit. Malgré

la distance à laquelle la diégèse se place vis-à-vis de notre monde, le décor doit rester cohérent et, dans son unité, servir plastiquement le discours concerné.

1. KUMAR Krishnan, *Utopia and Anti-Utopia in Modern Times*, Oxford, Basil Blackwell, 1987.

2. DUFOUR Eric, *Le Cinéma de science-fiction*, Paris, Armand Colin, 2011

I. une temporalité floue

1. LE RÉCIT D'ANTICIPATION INDUIT LE PROSPECTIF

Repartant de la définition proposée dans l'introduction, une dystopie est un récit d'anticipation qui présente une société imaginaire organisée de telle manière qu'elle empêche ses membres d'atteindre le bonheur. Un récit d'anticipation est un récit conçu sur l'imagination d'évènements situés dans l'avenir ; cette appellation englobe ainsi d'autres genres que celui de la dystopie, notamment la science-fiction. La dystopie met en place un univers qui met en avant les dérives de notre monde et qui de ce fait, doit être présenté comme cohérent aux yeux du spectateur, peu importe à quelle distance ce futur se situe de notre présent, de notre réalité. L'anticipation telle qu'elle existe dans la dystopie repose sur les dérives totalitaires des sociétés démocratiques dans un futur plus ou moins proche. Le bonheur inaccessible est la conséquence d'une idéologie néfaste mise en place dans la société imaginaire présentée.

Le décor en tant qu'élément visuel participe inévitablement à exprimer l'univers inventé. La représentation du futur, sa mise en image, et la force de la narration découlent donc entre autre des éléments rassemblés par le-la chef décorateur-trice pour donner naissance à un monde futuriste cohérent.

La dystopie repose alors sur la combinaison de

facteurs qui mènent le genre vers une source intarissable d'histoires futures et d'univers visuels, de situations, de personnages et de décors. Le futur dans ce qu'il a de plus imprécis est une indication assez floue pour définir la temporalité du genre. L'univers dans lequel évoluent les personnages peut se révéler esthétiquement très proche de la société dans laquelle nous vivons. Parfois même, le monde imaginaire dépeint porte à confusion et semble faire écho à notre passé, à un retour à des valeurs anciennes. Le genre met donc à disposition du-de la chef-fe décorateur-trice une liberté de création presque infinie. Cette richesse d'inventivité auquel il-elle se confronte est cependant soumis à une certaine complexité, justement liée à la notion de temporalité. Dans son caractère accusateur, la dystopie se retrouve à mêler dans son univers les trois temps : le film part du présent qu'il dénonce, se projette dans le futur et fait écho au passé. Et le décor est le seul élément narratif qui permet de rendre cette temporalité visible.

Alors si ce genre est inextricablement lié au futur, aussi vaste et varié que puisse être cette notion, quelle définition plastique donner à cet ailleurs temporel, quelle représentation en faire et quels codes formels utiliser pour la signifier ? Le genre porte en lui une puissance stimulante qui pousse le-la chef décorateur-trice à mettre en place un univers dont la cohérence est soumise à cette complexité temporelle.

L'étude de deux œuvres aux univers foncièrement différents permettra ici de rendre compte de ce flou temporel dont est chargée la dystopie ainsi que de l'étendue des possibilités imaginaires qui conduisent à la représentation cinématographique du futur. Deux démarches totalement différentes, deux univers qui n'ont *a priori* rien en commun, mais qui, pour autant, font tous deux partie du genre de la dystopie. Dans un premier temps nous aborderons le cas de *Snowpiercer* (2013), de Bong Joon Ho, puis nous étudierons l'épisode *Nosedive* (2016, épisode 01 de la saison 3) de la série *Black Mirror*.

Snowpiercer nous projette en 2031. La Terre

est plongée dans une nouvelle ère glaciaire. Les derniers survivants vivent à bord d'un train, le Snowpiercer, qui fait le tour de la planète et est condamné à ne jamais s'arrêter. Dans ce monde futuriste, une société s'est recrée, avec une hiérarchie des classes bien visible et contre laquelle une poignée de contestataires tente de lutter. On suit alors Curtis, le personnage principal, héros aux motivations ambiguës qui se met en quête d'une traversée du train, de la queue jusqu'à la tête.

Dès le début du film, sur fond de générique, une succession de voix off issues de journaux télévisés ou de la radio, pose le contexte temporel dans lequel va se dérouler l'action, mais aussi la raison pour laquelle le monde en est arrivé là. Tout commence en 2014, les voix parlent d'un agent refroidissant « CW7 », solution révolutionnaire face au réchauffement climatique planétaire. Ce produit sera lancé dans l'atmosphère afin de réduire efficacement les températures, et de permettre à la Terre de revenir à un climat normal et stable. L'ellipse temporelle nous transporte dix-sept ans plus tard à bord du Snowpiercer, dans lequel, comme nous l'indique un autre carton, sont réunis les « derniers survivants de l'humanité ». L'explicite mise en situation dès le générique de début du film justifie la représentation du futur auquel nous sommes confrontés. Pourtant, il semblerait que l'utilisation d'un carton formulant précisément la temporalité du récit bride la puissance de la dystopie. Le caractère dénonciateur de celle-ci fonctionne de pair avec un futur qui s'assume flou. Si cette introduction permet d'admettre les paysages post-apocalyptiques et l'existence de ce train au mouvement perpétuel, elle en réduit aussi la crédibilité. Le postulat de départ nous embarque dans un univers extravagant radicalement éloigné du nôtre. La frontière entre divertissement grand public et film réflexif sensible et dénonciateur est mince et lèse le poids du message intrinsèque à la narration.

Le chef décorateur s'est ici confronté à donner corps à un univers futuriste délicat. Si le monde s'est figé, gelé, en

2014, l'univers représenté doit donc porter les marques de ce temps-là, autant pour l'intérieur des wagons que pour les extérieurs glacés qui défilent à travers les fenêtres du train. L'enneigement de la surface de la planète nous montre à voir des horizons que nous ne connaissons pas, comme ces paquebots échoués, gelés, mêlés à des ruines. Le paysage post-apocalyptique en dit long sur le futur dont il est question, puisqu'il est la raison de l'existence du train. Aussi, le fuselage aérodynamique de la locomotive, facteur qui contribue bien évidemment à maintenir sa course folle, n'est pas sans rappeler l'évolution des trains actuels. Dans une recherche permanente de progrès technologique mêlant vitesse et rendement énergétique, le design des trains d'aujourd'hui destine les trains de demain à ressembler au *Snowpiercer*.



Snowpiercer, Bong Joon-Ho, 2013

Ce long couloir métallique est donc l'unique décor qui accueille les personnages. Il porte en lui les marques de l'époque dans laquelle il se trouve, offrant au spectateur les clés du futur dont il est question. Voilà pourquoi ce que l'on voit n'est au final pas très éloigné de ce que l'on connaît aujourd'hui. Contrairement à des dystopies aux univers beaucoup plus ambigus quant à leur temporalité, le caractère prospectif du décor réside ici dans la théorie futuriste énoncée d'emblée.

Il y a quelque chose de magique et d'inexplicable dans la manière avec laquelle ce serpent de métal se déplace sans jamais s'arrêter, dans la routine installée chez les différents habitants, et dans l'organisation globale de cette société mobile. On évince du récit certains points explicatifs qui étayeraient la possibilité d'un tel futur, et pourtant le spectateur n'a pas d'autre choix que d'embarquer à bord du dernier wagon, entraîné par une locomotive qui sillonne les restes gelés de la planète Terre à toute vitesse. Son design extérieur est toutefois contrebalancé par l'intérieur, où s'enchaînent une succession de wagons aux styles et fonctions bien différentes. En accompagnant les protagonistes tout au long de leur épopée revendicatrice, il participe pleinement à la narration du film. Les différents espaces épousent la hiérarchie sociale mise en place dans cette société créée par l'inventeur du train, Wilford. L'objectif de ce dernier est de recréer l'équivalent d'un écosystème entier, destiné à sauvegarder l'espèce humaine qui s'est éteinte en 2014, et de la faire perdurer dans le temps. L'originalité du décor repose dans l'organisation horizontale de cette société. Les espaces que nous voyons sont reconnaissables (aquarium, piscine, sauna, boîte de nuit, chambre froide ...), mais ne s'associent d'ordinaire pas à un train. L'unité architecturale qui en résulte participe à la cohérence de cet univers pourtant difficilement acceptable. Chaque espace adapté à la morphologie des wagons assure la singularité du futur raconté, éloignant l'esthétique de cette société de celles que l'on connaît. Par exemple, il y a ce wagon piscine, très peu

vu dans le film car il reçoit une scène de fusillade très rapide. Son design très travaillé rend compte de la difficulté à adapter tout espace à la forme de la voiture. En l'état, il est absurde et ne pourrait pas être construit ainsi, notamment du fait de ces piscines aux parois de verres qui permettent aux baigneurs de voir défiler les paysages extérieurs. Le wagon aquarium est lui aussi difficile à accepter. Pourtant, sa fantaisie participe à l'imaginaire développé dans le film, et à l'extravagance assumée qui englobe l'univers futuriste. L'éloignement temporel explicite permet au chef décorateur de s'exprimer au travers de la créativité audacieuse. Avec sa faune maritime qui renferme des bancs de poissons, mais aussi des raies et des requins, la démesure de ce wagon souligne l'émerveillement de Yona, qui, née dans le train, découvre ces animaux pour la première fois.

Les décors de *Snowpiercer* renferment une difficulté pour le chef décorateur qui réside dans l'extravagance du postulat de départ. Les espaces habités par les survivants ont été conçus et modelés pour épouser la forme globale d'un long couloir voûté. De plus, la rupture temporelle produite en 2014 crée une temporalité floue, puisque la société présente à bord du train est comme restée bloquée. La différence étant le façonnage social nouveau qui régit la compartimentation des wagons. La queue sombre et bondée, un seul compartiment sans fenêtres ni séparations internes, accueille les plus pauvres, les dominés. L'avant du train est une succession de wagons colorés où règnent la fête, le plaisir et l'abondance. Enfin la locomotive enferme Wilford et sa machine. Cette hiérarchie des classes dialogue avec l'agencement interne du train, porte après porte, pour nous présenter, au même rythme que les personnages qui avancent, le futur dont il est question.

La dystopie est un genre qui cloisonne le récit en l'isolant dans le temps et dans l'espace. *Snowpiercer* n'en fait pas l'exception, malgré le contexte spatio-temporel précis (international ; 2031). Le progrès n'est pas une notion envisagée par les contre-utopies. Les dystopies stagnent

© Ondrej Nekvasil



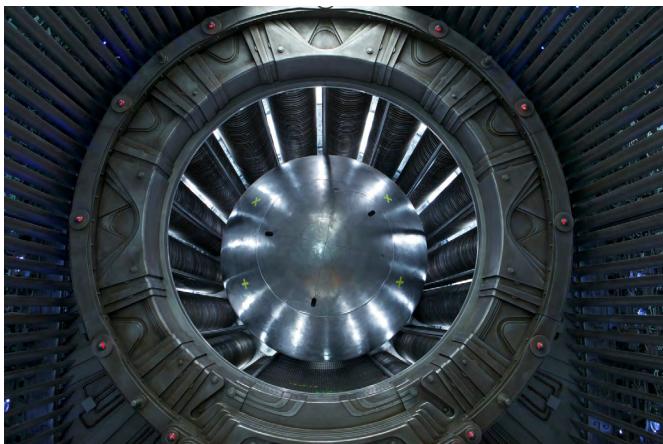
Snowpiercer, Bong Joon-Ho, 2013



© Ondrej Nekvasil

dans une forme de temporalité perpétuelle qui n'est remise en question que par un héros contestataire destiné à changer les choses. Ici, ce cloisonnement temporel est représenté par la machine qui entraîne le train sur une boucle planétaire et qui est destinée à ne jamais s'arrêter. Sa grandeur accentue son importance et sa forme circulaire renvoie aux rouages mécaniques et donc à l'idée de mouvement perpétuel. La machine domine l'humain ; ça n'est pas Wilford qui est aux commandes du train. Lui-même est soumis à l'entretien éternel de ce monstre mécanique, garant de la survie de l'humanité.

La neige participe également à évoquer ce temps en suspens. Cette société sur rails n'envisage pas l'évolution, et à en croire les paroles de Wilford, la hiérarchie ainsi créée est faite pour fonctionner :



© Ondrej Nekvasil

« Curtis tout le monde a son rang à tenir, et tout le monde le tient, sauf toi.

(...) le fait est que nous sommes tous coincés dans ce foutu train, nous sommes tous prisonniers de ce morceau de métal. »¹

La notion de futur est ainsi étayée et politisée par cette hiérarchie sociale représentée autant par les personnages que par les décors. Le besoin de confort et l'attrait de la suffisance nous poussent à désirer vivre dans les wagons de tête. Le décor transparaît ce futur imprégné d'inégalités et nous pousse à interroger les dérives humaines qui y ont conduit. Sommes-nous responsables du futur que l'on vivra ou sera-t-il le foyer d'injustices comme on peut les voir à l'écran ? Si le héros (ou anti-héros ?) n'avait pas conduit ce groupe de contestataires à se rebeller, la hiérarchie mise en place au sein du train et sa course infinie n'auraient pas été remises en question. Au final, le train continue sa route et sa trajectoire. L'ellipse de dix-sept ans est une zone de floue évincée de la narration qui nous projette directement dans ce futur, bloqués au cœur de cette machine métallique dont la froideur du matériau contribue à sous-tendre le pessimisme de cet avenir.

D'un point de vue spatial, le décor place le film dans un microcosme où spectateurs et personnages se côtoient. La forme élancée du décor, où tous les espaces se ressemblent dans leur architecture, aide à ressentir ce confinement. Aussi, l'étroitesse des wagons, pensée pour être crédible au regard des trains qui existent aujourd'hui², permet d'avoir la plupart du temps à l'image les limites spatiales du décor (murs, sol, plafond). Les agitations qui animent les wagons, quoique trop peu jouées lorsque l'on compare les images numériques très secouées des extérieurs au calme de l'intérieur, nous

1. *Snowpiercer*, Bong Joon-Ho, 2013

2. CREATORS, We Talked To Snowpiercer's Production Designer About Building A World Inside A Train

[https://creators.vice.com/en_us/article/mgpbva/we-talked-to-snowpiercers-production-designer-about-building-a-world-inside-a-train]

rassurent sur notre situation vis-à-vis du monde extérieur totalement inhospitalier. Il est inenvisageable de sortir dans ce décor gelé que l'on ne voit d'ailleurs qu'au travers des fenêtres du train. L'amorce des châssis sombres présentes dans l'image et les gélures sur les vitres accentuent l'effet de sécurité.

De plus, le circuit emprunté par le train, tout autour de la planète, place l'histoire dans un contexte international. Il n'est plus questions de pays, d'ethnies ou de frontières. Et si tous les survivants sont rassemblés ici, on suppose qu'ils sont un échantillon de l'humanité. Le microcosme s'assure une visée internationale, un message déployé et destiné à tout le monde, puisque le lieu n'a plus d'importance. La catastrophe gelée devient un prétexte pour mettre en scène l'humain, survivant, et ses comportements sociaux.

Ainsi, pour donner sa force à la société futuriste mise en place dans une dystopie, on évince la notion d'un ailleurs, aussi bien spatial que temporel. La société imaginaire développée par le récit fonctionne de manière autarcique, pour se concentrer sur les travers qui la régissent, et ne pas s'éloigner du thème abordé. Les personnages évoluent au sein de cette société auto-centrée et auto-suffisante, et l'ailleurs est peu (voire pas du tout) considéré. Le décor souligne l'enfermement spatial en s'exprimant par son architecture. En canalisant le cadre par les limites physiques qu'il apporte (cloisons, ouvertures) et les perspectives engendrées, il installe un dialogue avec l'image et la lumière. La temporalité futuriste est quant à elle mise en place, au-delà du scénario, par le décalage subtil qui s'opère en détournant des éléments que l'on connaît. C'est le cas, dans *Snowpiercer*, de la déformation spatiale qui permet de faire coïncider chaque espace à la taille restreinte imposée par le format du train. Cette adaptation de l'esthétique du présent, au service du futur, permet au spectateur de lire une époque inconnue tout en la liant à son propre temps.

Carte du circuit emprunté par le train
Snowpiercer, Bong Joon-Ho, 2013



Snowpiercer, Bong Joon-Ho, 2013

Un autre exemple, dont l'univers n'a rien à voir avec l'exemple précédent, est l'épisode « Nosedive » de la série *Black Mirror* (épisode 01 de la saison 3). *Black Mirror* est une série créée par Netflix, dont chaque épisode nous plonge dans une dystopie singulière, avec sa propre histoire, son propre univers, souvent dans le but de rappeler au spectateur la dépendance que l'Homme possède vis-à-vis des écrans qui l'entourent au quotidien. Dans cet épisode, nous sommes aux côtés de Lacie, qui vit dans une société où chaque individu note les autres de 0 à 5, via leur smartphone. Elle ne vit qu'à travers des notes qu'on lui donne, et tente d'améliorer la sienne (4,2), ce qui lui permettrait d'obtenir l'appartement qu'elle souhaite, et ainsi déménager. Son amie d'enfance, Naomi, dont la note ne descend jamais en deçà de 4,6, contacte Lacie et lui propose d'être sa demoiselle d'honneur. Cette dernière y voit là une chance de faire grimper sa note auprès des invités en rédigeant minutieusement son discours. Un lot d'imprévus va cependant venir bousculer ses espérances et faire chuter sa note. Sur le chemin du mariage, sa voiture en panne, elle sera alors prise en stop par une camionneuse dont la note est de 1,4 et qui la confrontera à un nouveau regard, critique et distant, sur la superficialité du système dans lequel elle vit.

La distance entre cette société et la nôtre s'opère notamment par le biais de cette application utilisée par les habitants, qui n'existe pas dans notre réalité et qui est devenue ici un véritable système politique. C'est là que le subtil et effrayant décalage, cœur de la dystopie, se met en place dans cet épisode. Notre société fait en effet déjà appel à ce type de notation, dans plusieurs types de service (transport, livraison, service clients ...). Si votre note sur Uber est trop basse, vous payerez plus cher ; si un chauffeur Uber se voit mal noté, il n'aura plus le droit de conduire, etc. La course aux « likes » et l'importance que nous accordons à l'image

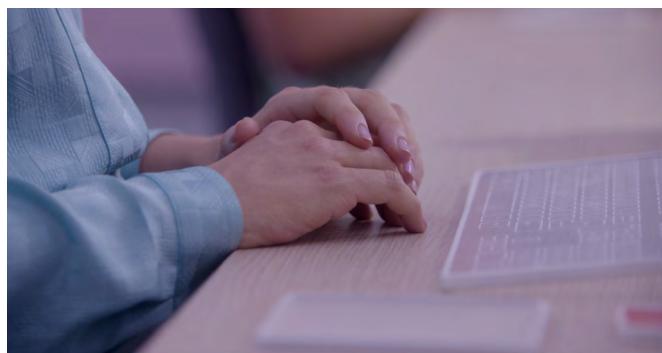
que nous renvoyons sur les réseaux sociaux est alarmante. Nous cherchons déjà par le biais de réseaux tels qu'Instagram ou Facebook la reconnaissance dans la validation par l'autre du contenu que nous publions. Mais ici, le quotidien est constamment régi par ces évaluations, et votre vie dépend de l'impression que vous ferez sur les autres. Les smartphones et ordinateurs de cette société sont épurés au maximum, au regard de ceux qui se font aujourd'hui. Ces petits objets fins et transparents ne proposent en outre aucune autre fonctionnalité que celle de noter ou de téléphoner. Ils sont réduits à leur fonction de réseau social voyeuriste. Leur transparence évoque une technologie avancée qui aide à placer cette temporalité dans le futur, et qui souligne de plus la perversité sous-jacente à cette application : ils sont discrets mais pourtant contrôlent la société et la vie des citoyens, obnubilés par leur note respective. Mais ils sont également les mêmes pour tout le monde. La notion de propriété est uniformisée vers une esthétique qui se rapproche de la manière dont nos technologies tendent à évoluer de nos jours. De la même manière, ils conduisent les mêmes voitures : blanches et électriques. Joel Collins, le chef décorateur a cherché à recréer une version intensifiée de notre vie quotidienne¹, monotone et sensiblement futuriste par l'importance accordée aux technologies, support des réseaux sociaux, supports de cette société. La notion d'anticipation reposerait alors délicatement sur ces supports numériques que nous n'avons pas encore développé aujourd'hui. Face à une ubérisation croissante de notre société, il est alors crédible et effrayant de penser que le futur proche pourrait nous conduire à ce type de comportements sociaux. Il règne alors un contraste temporel, responsable du flou qui plane sur le futur dont il est question ici. Le mode de vie parfait à en donner la nausée, dont les quartiers résidentiels sont manifestement inspirés de l'*American Way of Life*, est

1. PUSHING PIXELS, Production design of "Black Mirror" – interview with Joel Collins
[<http://www.pushing-pixels.org/2017/02/22/production-design-of-black-mirror-interview-with-joel-collins.html>]

contrebalancé par le développement de cette application responsable des comportements sociaux. L'uniformisation de l'individu est un facteur esthétique récurrent dans la dystopie. Elle permet d'évoquer l'égalité quand elle ne représente que l'assujétissement et la domestication de l'Homme.

L'épisode « Nosedive » adhère alors à cette règle d'enfermement spatio-temporel qui régit le genre de la dystopie. Ce cloisonnement est en vigueur dans presque chaque épisode de *Black Mirror*. D'un point de vue temporel, la série nous confronte de manière effrayante à notre rapport aux écrans, et ce en inventant des univers d'autant plus troublants qu'ils ne livrent aucune information sur la date à laquelle tout cela se produit. Le spectateur est libre d'interpréter la distance à laquelle il place son propre présent de celui de l'action. Car tout semble déjà possible dans la société dans laquelle nous vivons actuellement. On nous présente alors une époque que l'on ignore, mais qui nous semble étrangement familière. Et c'est cette mince lisière qui permet de jouer sur la proximité du futur propre à chaque épisode. Il a été plusieurs fois questions d'articles de presse établissant un parallèle entre cette série, et l'avancée des technologies numériques à laquelle nous faisons face. C'est d'ailleurs le cas de l'épisode « Nosedive » qui fut l'un des plus troublant de la série, au vu de sa plausibilité. Des applications similaires existent déjà aux États-Unis et en Chine. La première, nommée Credo¹, propose un algorithme qui calcule l'ampleur de votre réputation, à l'aide de votre profil et des interactions que vous menez sur les réseaux sociaux avec vos cercles d'amis. La seconde² permet d'établir, sur la base de vos données personnelles un note de confiance sociale. Et celle-ci devrait devenir obligatoire pour le pays d'ici 2020. Ces allers-retours entre notre monde et les spéculations de la

« Nosedive », *Black Mirror*, Charlie Brooker, 2016



1. FREDZONE, Credo : Black Mirror dans la vraie vie
[<http://www.fredzone.org/credo-black-mirror-dans-la-vraie-vie-003>]

2. LE PARISIEN, La Chine introduira en mai son vaste système de notation des citoyens
[<http://www.leparisien.fr/international/la-chine-introduira-en-mai-son-vaste-systeme-de-notation-des-citoyens-19-03-2018-7618020.php>]

série accentue sa proximité temporelle, et le subtil décalage n'en devient que plus dérangent.

Le décor participe à créer cette distance entre le présent et le futur et à brouiller les pistes quant à la précision temporelle. En déformant ce que nous connaissons, il agit d'une part comme ambassadeur de l'anticipation et d'autre part comme moraliste des travers de notre société. L'univers inventé pour accueillir Lacie et son entourage où tout est trop lisse, avec ses couleurs pastels, ses vêtements parfaitement repassés, ses pelouses vertes trop bien tondues et sa propreté insolente, n'est que moquerie à l'égard de notre société.

L'ambiguïté temporelle permet d'accroître le sentiment de crédibilité chez le spectateur, puisque le but d'une dystopie est de faire réfléchir sur les possibles chemins que pourraient emprunter nos modes de vie. Le dialogue entre le présent de l'action et le présent du spectateur induit la mise en place de la critique exposée par le récit. La dystopie ne peut pas se résoudre à sa fonction de fiction divertissante. Elle doit placer le spectateur dans une position réflexive. Laurence Allard, sociologue des usages numériques et chercheuse à l'Université Paris III IRCAV exprime ainsi ses doutes vis-à-vis de la série.

*« Black Mirror a des limites car aujourd'hui la série nous confine à ce rôle de spectateur de la critique. Il est un peu paradoxal de voir nos usages critiqués et de le regarder comme un spectacle. »*¹

La subtilité et la richesse de ce genre semblent alors reposer sur ce flou temporel qui permet d'accueillir un panel infini d'histoires et de situations, de personnages et de mondes. Le décor porte l'univers inventé, et donc également sa temporalité. Il s'agit là de perturber le spectateur. Le décor de dystopie se confronte à la difficulté émise par la temporalité prospective. L'inventivité sans limites est pourtant bridée par

le nécessaire rapport au présent. La frontière entre imaginaire et réalité est biaisée par l'imprécision de la temporalité, et place alors l'histoire à mi-chemin entre le divertissement et la réflexion. L'écart entre les deux est subtil et repose sur la force avec laquelle la dystopie saura nous éloigner de notre monde présent, tout en y faisant allusion. Le pont qu'elle établit entre le temps de la diégèse et celui de notre réalité contraint le décor à se nourrir de notre société, mêlant les prévisions futuristes aux références rétrospectives.

1. FRANCE CULTURE, Black Mirror, quand la technologie vire au cauchemar [https://www.franceculture.fr/emissions/la-methode-scientifique/la-methode-scientifique-vendredi-12-janvier-2018]

concerné. Le cauchemar est ancré dans un monde qui n'a de causes que les dérives de notre monde actuel, dans lequel vivent les auteurs de l'histoire. Ainsi, la structure de cette réalité est livrée au public sous forme d'écho néfaste de notre quotidien, s'appuyant sur le décor comme socle physique du propos, visant à accueillir personnages et actions. Des indices muets prennent place dans l'ensemblage et le décor pour parler, par le prisme de cet ailleurs, de notre monde.

La dystopie convoque ainsi notre présent et notre passé pour fidéliser le spectateur et l'immerger dans l'univers inventé. La complexité de la conception d'un monde dystopique réside donc dans la recette qui requiert de mélanger les époques pour ne pas perdre de vue sa visée réflexive. Le genre, au-delà de l'anticipation, appelle à la rétrospection : la critique du présent amène la vision du futur à un retour vers le passé régressif. Le décor est garant des aller-retours temporels qui permettent d'assurer la passerelle entre le spectateur et les personnages. Dans *Snowpiercer*, une vidéo projetée aux enfants dans la salle de classe met subtilement en place un clin d'œil au passé pré-apocalyptique. Le petit reportage en noir et blanc nous présente le passé de Wilford, on le voit donc enfant, parler naïvement de son désir futur de vivre à bord d'un train. Or, le sol de la maison dans laquelle il vit à l'époque est très semblable à celui qui orne le wagon dans lequel il vit aujourd'hui. La marqueterie utilisée, qui n'est pas sans évoquer un certain confort de vie, participe à raconter la nostalgie du personnage. Son souhait de vivre à bord d'un train s'est réalisé, même s'il semble plutôt désenchanté du poste qu'il occupe. Il a emporté avec lui des souvenirs du monde dans lequel il a vécu, pour les enfermer dans son train et les garder auprès de lui. Le décor, bien que prospectif garde en lui les traces du passé, indices qui permettent au spectateur de lier l'histoire à sa propre culture.

Le rapport à la contemporanéité du public est donc nécessairement à prendre en compte dans les références visuels qui feront écho à cette époque. Les paysages qui

2. CONVOQUER LE RÉTROSPECTIF

Malgré l'anticipation qui est au cœur de chaque dystopie, il existe un lien avec le présent qui participe à la narration de chaque histoire. La force du message sous-jacent au discours de chaque film réside dans sa capacité à éveiller chez le spectateur, même de manière subtile, l'idée que la réalité qu'on offre à ses yeux puisse remettre en question celle dans laquelle il vit. Les thèmes abordés dans une dystopie sont donc contemporains vis-à-vis de l'environnement dans lequel l'histoire est créée. En effet, chaque œuvre s'inscrit dans un contexte spatio-temporel duquel découle la critique sociopolitique énoncée par le discours ainsi que l'univers qui l'accueille. Et chaque monde imaginé renferme des signes, des indices quant au monde extradiégétique, qui permettront de susciter l'intérêt du spectateur pour cette réalité qui n'est pas la sienne. Il lui faut faire le lien, qu'il se sente concerné par ce qu'il voit, pour alors développer la plausibilité de l'histoire et que la réception du message induise chez le public, comme conséquence, une réflexion. La distance créée entre les mondes intra et extradiégétique est à justement doser afin d'assurer le dialogue entre les deux, et d'ainsi permettre une mise en exergue des travers du présent. Dans une recherche de crédibilité, les dystopies s'ancrent souvent dans un futur proche, et cette proximité participe à rendre le spectateur



défilent au travers des fenêtres du train n'ont pas été laissés au hasard, bien qu'ils soient peu aperçus et qu'ils aient nécessité un recours aux extensions numériques. Ondrej Nekvasil, le chef décorateur l'explique dans une interview¹ :

« La discussion principale était, combien d'humanité voulons-nous voir? Il y a cette scène qui est le seul moment où l'on peut voir la fin du train - quand le train fait cette grande boucle. J'ai pensé, peut-être que c'est une vieille ville minière, et ils ont dû construire cette boucle pour faire le tour de la ville. Et donc nous avons plus de détails industriels là-bas. »

Le réalisateur voulait un pont complètement différent et inhabituel et irréaliste. Nous avons fait des recherches sur les différents types de ponts ferroviaires, et les différentes formes, mais à la fin nous avons choisi le pont proposé par notre concept artist, qui est venu avec un pont qui était complètement absurde esthétiquement. Mais en ce qui concerne le paysage, nous pensions peut-être que nous étions quelque part en Asie et que nous venions des grandes villes au bord de la mer - Singapour, Hong Kong - et que nous nous dirigeons vers le Tibet. On peut donc voir des grandes villes au début, puis

le paysage devient vallonné et nous nous déplaçons autour de petites villes minières, et après nous sommes juste dans les montagnes sans fin, comme l'Himalaya. »

Les villes figées que l'on voit à l'extérieur pourraient être celles que nous connaissons aujourd'hui ; on y reconnaît des armatures métalliques de villes industrielles, des épaves de paquebot. Ces références architecturales nous renvoient donc à une esthétique inspirée des grandes villes d'Asie, soit la société dans laquelle vit le réalisateur. Les buildings (et autres éléments très industriels) et les montagnes seraient les seuls restes de l'humanité et la juxtaposition de ces deux éléments participe à figer la temporalité du récit. D'abord, le gel qui a recouvert la planète a également arrêté le temps. Plus rien ne bouge, si ce n'est le train, qui renferme les survivants, et survit lui-même. Malgré les dix-sept années qui nous séparent de ce futur, c'est notre monde que l'on voit sous la neige, ce sont les carcasses métalliques des architectures en béton armé que nous construisons aujourd'hui, ce sont les paquebots qui sillonnent nos océans. Le choix de ces éléments architecturaux très industriels ajoute à la froideur

1. CREATORS, We Talked To Snowpiercer's Production Designer About Building A World Inside A Train [https://creators.vice.com/en_us/article/mgpbva/we-talked-to-snowpiercers-production-designer-about-building-a-world-inside-a-train]

du dehors, stérile et inhumain. Aussi, l'assemblage de leur esthétique rigide et linéaire avec la douceur et la blancheur de la neige accentue le côté impromptu de la catastrophe qui a eu lieu. Tout s'est arrêté et ce train s'est mis en marche.

Fahrenheit 451, célèbre ouvrage écrit par Ray Bradbury et publié en 1953, est adapté au cinéma en 1966 par François Truffaut. Dans cette société, les livres sont interdits, car ils empêcheraient les gens d'être heureux. Les pompiers traquent ceux qui en possèdent pour réduire ces objets en cendres. Les intellectuels sont alors condamnés dans le but d'assurer le « bonheur commun ». La société est déshumanisée, sans amour, sans intelligence et la violence est cultivée au nom du bien-être général. Une fois de plus, ni d'époque ni de lieu précis pour cette histoire, mais la temporalité diégétique nous plonge dans un univers très proche des années 60 et donc représentatif de la contemporanéité du réalisateur. François Truffaut s'est servi de son quotidien pour développer un monde troublant, en adéquation avec son époque. Certains éléments, faussement futuristes, participent à la dimension prospective de l'univers. Le train suspendu que l'on voit dans le film, est un véritable prototype de monorail, testé dans les années 60 entre Paris et Orléans sur une longueur de 1,4km. Pourtant, peu médiatisé et donc peu connu du public français, il apparaît ici comme une projection avant-gardiste des trains de l'époque. Le réemploi de ce transport pour le film participe à perturber la lecture de la temporalité. En cherchant dans son quotidien les prémices de demain, il joue sur l'ambiguïté temporelle. Le monorail étant réellement construit, il n'a rien d'extravagant. L'esthétique du moyen de transport, malgré son fonctionnement novateur, s'inscrit totalement dans son époque. Il ne déstabilise pas le spectateur par un choix de design trop éloigné du quotidien du spectateur. Les effets spéciaux ne sont pas requis pour le faire fonctionner et la véracité de cet objet appuie la cohérence *sixties* qui englobe le récit. L'univers futuriste s'amuse ici à mélanger les époques,

Fahrenheit 451, François Truffaut, 1966



et convoque également des éléments du passé, comme ce téléphone à cornet de la première séquence. La confusion entre étrangeté et vraisemblance a guidé les choix esthétiques de François Truffaut.

« Il s'agit de traiter une histoire fantastique avec familiarité, en rendant banales les scènes trop étranges et anormales les scènes quotidiennes. »¹

Et si dans cette violente chasse aux livres on supprime le passé en brûlant ce qu'il reste de la connaissance désormais interdite, il semblerait que toute la société ait été frappée d'une étrange amnésie. Bien que le réalisateur ait choisi de représenter son univers dans une esthétique proche de sa réalité, les personnages semblent avoir oublié qu'il fut une époque où les pompiers avaient rôle d'éteindre et non d'allumer des feux et le rocking chair de Montag (personnage principal) est entreposé dans la cave, ce dernier ne connaissant pas l'utilité de cet objet. Cette juxtaposition d'objets à la temporalité variée mais toujours familière sème le doute voire l'inquiétude dans l'esprit du spectateur. En lui présentant des fragments de son quotidien, l'histoire à l'esthétique atemporelle gagne en crédibilité et lui rappelle que l'époque de Fahrenheit 451 n'est peut-être pas si loin. Truffaut accordait une grande importance à la crédibilité de son film, de laquelle allait dépendre son succès.

« Car, tout en étant très simple, le postulat est très excentrique et il fallait le rendre plausible sans lui faire perdre sa fantaisie. Au fond, il s'agissait d'un problème de dosage entre le quotidien et l'extraordinaire et, sans cesse, il était nécessaire de passer de l'un à l'autre et de les entremêler. »²

Son inconfort vis-à-vis du genre lui requit d'être scrupuleux sur cette subtile connexion entre sa réalité et celle qu'il inventait. Il était conscient de la difficulté à créer une société imaginaire et du nécessaire éclectisme temporel qui devait habiter le décor (le monorail, mais aussi les téléviseurs muraux, les maisons ignifugées). Les intérieurs et les costumes sont toutefois traités de manière très contemporaines, on peut alors s'interroger sur la durée de vie de ce film. L'évident écho esthétique aux années 60 confère-t-il à l'œuvre le même impact aujourd'hui qu'au moment de sa sortie en 1966 ? De la même manière, qu'en sera-t-il des dystopies d'aujourd'hui lorsqu'on les regardera dans quelques décennies ? Comment convoquer l'atemporel, « l'éternel » et garantir la durée de vie de la crédibilité accordée au récit ? Le travail de Syd Cain, chef décorateur sur ce film, s'ancre bien évidemment dans son époque. Il faut alors considérer le message dans le contexte contemporain qui l'accueille. Le destin des livres prend d'autant plus d'importance qu'il présente de nombreux points communs avec la situation aux États-Unis en 1952, en plein maccarthysme³. Les intellectuels sont éliminés sur dénonciation de leurs voisins afin d'assurer la sécurité nationale et le bonheur commun. Le nazisme a également effectué des autodafés. La culture et ce qu'elle représente et déclenche chez les Hommes (liberté d'expression, émotions est ici utilisée pour instaurer le régime politique dont il est question, mais permet également de lier ce futur à notre société. En mettant le feu à ces hérétiques objets de culture et de connaissance, les dirigeants de ce monde excluent le passé qu'ils jugeaient immoral et néfaste pour les Hommes. François Truffaut a par ailleurs volontairement placé des livres de tous horizons, appartenant au domaine public ou non, afin d'accroître l'importance de ces actions radicales

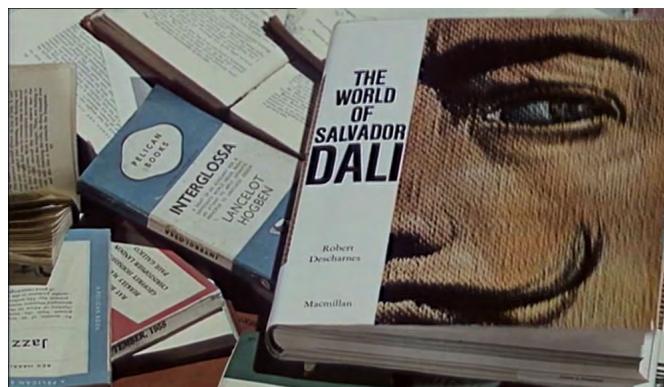
1. LE GRENIER DE MASCHA, Fahrenheit 451 - par François Truffaut

[<http://legrenierdemascha.blogspot.fr/2011/06/fahrenheit-451-par-francois-truffaut.html>]

2. UNIVERS CINE, François Truffaut : "Un film où les livres seraient les héros ..."

[<https://www.universcine.com/articles/francois-truffaut-un-film-ou-les-livres-seraient-les-heros>]

3. LAROUSSE, Maccartisme : nom donné à l'idéologie anticommuniste et à la campagne du sénateur McCarthy contre les intellectuels, les artistes et les employés fédéraux soupçonnés de sympathies pour le communisme. [url : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/maccartisme/48297>]



Fahrenheit 451, François Truffaut, 1966

envers la culture, et de placer le spectateur face à des oeuvres qu'il connaît. Il n'était pas question de recréer de fausses couvertures de livres, mais bien de faire appel à des écrits existants, qui rapprochent ce monde du nôtre, et accentuent le pouvoir convaincant de cette dystopie dans l'inconscient du public. Le spectateur est ainsi interpellé dans ses propres références et reliera aisément le monde dans lequel il vit à celui qu'on lui projette.

Si le présent des personnages s'éloigne, par l'esthétique conférée à son univers, du présent des spectateurs, il est un risque que le discours énoncé n'atteigne pas ce dernier. Se baser, dans la représentation visuelle d'un monde imaginé, sur des codes proches de ce que nous connaissons et cotoyons peut amplifier la force du propos, sans perdre le spectateur dans un imaginaire difficilement acceptable. Il est ici à la fois observateur, mais sa réflexion est vivement convoquée. L'histoire lui demande implicitement de se questionner sur ce que pourrait être un futur semblable à celui-ci. Quelles questions vont alors se déclencher dans l'esprit du spectateur, s'il en vient à s'imaginer que ce futur, vraisemblablement plausible, pourrait un jour le priver de livres et de culture ? Quelle réflexion va-t-il se faire, quel regard nouveau va-t-il poser sur sa propre société ? Le cheminement qui se crée est lié à la capacité de l'univers présenté à subtilement évoquer le rapport qu'il entretient avec notre réalité.

Cette vision anti-scientifique de l'avenir est assez propre à Ray Bradbury, qui ne noie pas ses univers sous une flopée d'avancées technologiques et scientifiques démesurées. La culture et notre rapport à celle-ci sont ici au centre du propos. François Truffaut s'est retrouvé dans cette représentation du futur qu'il nous propose.

« À l'époque je détestais la science-fiction. Je trouvais que faire de la science-fiction, c'était manquer d'imagination.

Alors il (le producteur Raoul Lévy) m'a raconté l'histoire en trois phrases : une société où il est interdit de lire, où l'on brûle les livres quand on les découvre, et le final de l'oeuvre avec les hommes-livres, des intellectuels qui ont décidé de sauver la culture en apprenant les livres par cœur. Dès cet instant, j'étais décidé : je ferais Fahrenheit 451. »¹

Alors malgré l'anticipation propre au genre, la dystopie est une lecture du monde actuel. Elle en fait le procès en critiquant nos actions qui ont lieu dans le présent. Il est important de prendre en compte le contexte spatio-temporel de création de l'oeuvre, et les répercussions qu'il crée sur le film. Imaginer le futur revient alors à interroger le présent.

Près de quarante ans après la sortie du film de François Truffaut, *Fahrenheit 451*, Kurt Wimmer réalise en 2002 *Equilibrium*. Ce film, particulièrement inspiré par l'histoire de Ray Bradbury, est réplacé dans son contexte actuel et aborde les problématiques sociales qui y sont liées. L'action est située à Libria, ville qui s'inscrit une fois de plus dans un contexte spatio-temporel très flou. Mais de la même manière que pour *Snowpiercer*, des cartons dès le générique nous expliquent la genèse du monde que nous allons être amenés à découvrir. Dans les premières années du XXI^e siècle, soit dans un futur immédiat suivant la sortie du film, une troisième guerre mondiale éclate. Les survivants savent qu'un quatrième conflit est inévitable, et surtout fatal à l'humanité. Pour éviter de courir ce risque, la décision est prise d'annihiler la maladie qui aliène l'Homme, la véritable source de son inhumanité envers ses semblables et dont les symptômes sont la haine, la violence et la guerre : son aptitude à éprouver des sentiments. Le Prozium, drogue que le peuple s'injecte quotidiennement, permet de supprimer toute émotion chez l'Homme. John Preston est ecclésiaste, chargé de traquer et d'éradiquer les transgresseurs, qui cessent de prendre leur dose et prônent la véritable nature humaine. La source des

1. CINEMATHEQUE « Fahrenheit 451 », un tournage difficile
[<http://www.cinematheque.fr/expositions-virtuelles/truffaut-par-truffaut/index.php?id=9>]

émotions provient d'objets divers et variés mais rattachés à la culture (tourne-disques, livres, peintures et autres formes d'art) que les transgresseurs cachent et conservent.

De la même manière que *Snowpiercer* invente le prétexte de la catastrophe climatique pour placer le reste de l'humanité à bord d'un train et raconter sa fable politique sur les travers des comportements sociaux, alors atemporels, *Equilibrium* nous parle brièvement en introduction de cette troisième guerre mondiale pour justifier l'instauration de cette drogue destinée à supprimer toute émotion chez l'Homme. On se retrouve alors dans un monde dont la palette colorée s'étale du noir au gris, en passant par le bleu marine. Tout est fade et monochrome, lisse et froid. Rien n'inspire le confort ou la joie, puisque tout élément qui conférerait la moindre émotion fait l'objet d'autodafés par les équipes d'ecclésiastes impitoyables. La violence est au cœur de cette société où la drogue mise en place le fut justement pour éviter les horreurs de la guerre, dont la violence innée à l'Homme en serait la cause.

Le témoignage du monde extradiégétique dans cette réalité est cependant difficilement compréhensible. Car dans l'univers décrit rien ne nous relie visuellement au début du XXI^e siècle que nous avons pu connaître. Des clins d'œil sont fait à des éléments de culture bien plus anciens, tels que *La Joconde*, brûlée au début du film, ou encore une statue du géant Atlas portant le monde sur ses épaules dans le bureau de l'homme à la tête de cette société. On peut également voir Hitler sur grand écran, dans une scène aux allures de propagande vantant les mérites du Proziium. Sa figure sert de mise en garde pour éviter de reproduire les erreurs du passé, époque déjà révolue au moment de la sortie du film. D'autre part, dans cette salle qui regorge d'objets soit-disant dotés d'une charge émotive et donc interdits, qui est perquisitionnée par John Preston dans la première moitié du film, les objets qui s'y trouvent évoquent davantage les années 1970 - 1980 que le début des années 2000 : des allumettes et des lampes à pétrole, des phonographes, des papiers peints

et tissus à fleurs jaunis par le temps, etc. Enfin, le dirigeant de la société siège dans une grande pièce incontestablement inspirée d'époques bien plus anciennes encore : pour seul mobilier un bureau Louis XV, un lustre, des colonnes de marbres, des moulures et dorures.

Equilibrium nous perd dans ce méandre d'époques qui n'ont pas de lien avec le contexte temporel dans lequel fut conçu ce film. Les décors numériques sont certes impressionnants mais le manque de réalisme des effets spéciaux ne nous aide pas à nous projeter dans cette réalité. Tout y est lisse et terne, qu'il s'agisse de l'extérieur des bâtiments, ou des intérieurs domestiques que l'on peut voir. L'identité visuelle conférée à cet univers épouse justement les valeurs de cette société déshumanisée où l'Homme est uniformisé. Il est ainsi dit que la liberté et la sérénité reposeraient sur le fait que chaque Homme mène sa vie d'une manière identique à celle de son voisin. Ainsi, l'angoisse est évincée et la confiance règne, sans crainte qu'un autre agisse de manière déraisonnable. Alors bien qu'imprécise, l'époque présentée ne permet pas au spectateur de se sentir concerné. Entre passé et futur, l'histoire semble avoir fait un bond au-dessus du présent, et le spectateur qui visionne le film à sa sortie en 2002, peut difficilement se rattacher à ce qu'il voit. En éloignant trop l'univers de ce que l'on connaît, l'histoire perd en crédibilité et on oublie de saisir les subtilités et les dénonciations de cette dystopie mise en place par le scénario. Le contexte de l'histoire est glaçant et l'on ne souhaiterait en aucun cas la mise en place d'un tel système dans notre société. Mais tout ça paraît trop loin et irréel pour déclencher chez le spectateur une mise en perspective de ses propres actes. *Equilibrium* est instable et manque de crédibilité dans l'univers instauré par des décors trop grands et trop ambitieux qui perdent de leur force d'énonciation. Il est davantage question de scènes de combats et d'actions spectaculaires plutôt que d'un univers qui marque et qui trouble comme le souhaitent les dystopies.

Le secret du genre repose alors dans le subtil dosage



Equilibrium, Kurt Wimmer, 2002

qu'il fait de la temporalité mise en oeuvre dans chaque histoire. Parler du passé comme le font *Snowpiercer* et *Equilibrium*, et lier le contexte de création au futur présenté à l'écran peut sembler risqué. En effet, le public qui s'y confrontera à sa sortie aura l'éphémère opportunité de croire en ce que le film raconte. Mais les années qui passent et qui donnent de l'âge au film participeront à décrédibiliser la situation dans laquelle évoluent les personnages. Le film lésé devra alors trouver la force dans son fond et non plus dans sa forme, pour tirer partie du message à transmettre, biaisé par une temporalité qui ne tient plus debout. La temporalité d'une dystopie mérite de rester implicite et floue, et de laisser le soin au spectateur d'évaluer à distance à laquelle il place ce futur. Selon Pierre Langlais, journaliste qui écrit à propos de *The Handmaid's Tale* pour Télérama :

« *les meilleurs récits dystopiques sont universels et intemporels.* »¹

Alors bien qu'ancré dans un contexte extradiégétique qui joue son importance sur les thèmes abordés dans chaque dystopie, l'histoire et la force d'un film reposent sur sa capacité à réellement perdre le spectateur vis-à-vis de la temporalité, tout en sous-entendant délicatement, et notamment grâce au décor et aux indices que celui-ci peut renfermer, une certaine proximité avec le monde qu'il connaît. Au delà de convoquer le présent du public, le passé est également un outil temporel prisé par les dystopies pour appuyer la mise en garde d'un potentiel retour en arrière social. En effet, les sociétés présentées convoquent autant une rétrogradation de l'ordre de la mémoire collective (esthétique des régimes totalitaires que le xx^e siècle a connu), que de l'ordre de l'esthétique (esthétique du rétrofuturisme au sein du décor, qui brouillent les pistes de la temporalité).

Je me suis confrontée à cette complexité de création lorsque je me suis attelée à imaginer l'univers dystopique de mon TFE. *Ubuntu* raconte une société dans laquelle chaque individu, dans une quête ultime de liberté totale, vit en autarcie dans un espace auto-suffisant qui assouvit ses besoins primaires (sommeil, faim, soif, hygiène, plaisir / divertissement). Isolés les uns des autres, ils vivent dans l'ignorance totale de l'Autre, qui pourrait nuire à cette liberté pourtant illusoire. Le personnage principal, une femme aveugle, vit son quotidien enfermée dans cet espace, sans porte ni fenêtre, sans se soucier de ce qui peut se passer à l'extérieur. Le bonheur que son habitat lui procure est factice et pauvre, mais elle n'a pas la clé qui lui permettrait de désirer plus ; elle ne connaît rien du monde. L'équilibre va cependant être renversé quand l'Autre manifeste sa présence et qu'elle se retrouve confrontée à l'inconnu, qui l'amènera finalement à satisfaire un nouveau besoin, celui du lien social et de l'altruisme. Il était important pour moi que la figure de l'Autre n'apparaisse jamais à l'écran et soit la personnification d'une notion sans visage.

Le mobilier choisi est inspiré de l'esthétique des années 60. La superficialité de ces années-là était une revendication d'ordre moral et social. Chaque personne cherchait à disposer de sa propre personnalité, de s'évincer des valeurs conventionnelles et de s'atteler à satisfaire son propre plaisir, son propre bonheur. Il ne s'agissait tant pas d'égoïsme que d'individualisme. La superficialité de l'Homme à laquelle nous faisons face aujourd'hui est vide et empreinte de narcissisme et de conformisme. La société dans laquelle nous vivons, faussement permissive, le pouvoir et la réussite financière en ligne de mire, participent à cette uniformisation de l'individu et donc à son individualisme. Piocher dans ces années 60 pour nourrir l'esthétique de l'ensemblage de mon TFE me permettait de faire un clin d'oeil à cette époque où

1. TELERAMA, "The Handmaid's tale", dystopie glaçante et conte cruel [http://www.telerama.fr/series-tv/the-handmaid-s-tale-dystopie-glacante-et-conte-cruel,157335.php]

le bonheur a commencé à passer par le matérialisme et la possession. Je ne voulais pas présenter une société noyée sous les technologies numériques, éléments qui participent à notre enfermement aujourd'hui. L'individualisme est né de l'apparition de la société de consommation, de ses slogans et de son pouvoir d'achat. La vision du futur présentée ici fait écho au passé tout en imaginant une nouvelle manière de vivre, qui renvoie donc à une époque lointaine.

Dans ce flou temporel qui régit chaque dystopie et chaque futur imaginé, la combinaison des époques relève d'un dosage subtil qui doit servir à cette connexion entre l'époque de l'énonciation, et celle de la réception. Bien qu'exempt de toute catégorisation liée au genre, le décor de dystopie se doit de répondre à cette question de flou temporel par la réutilisation et le détournement d'éléments familiers. La cohérence de l'univers futuriste repose sur la justesse avec laquelle le chef décorateur saura donner corps à une époque inexistante, en conviant passé, présent et futur à communiquer.

3. L'ESTHÉTIQUE DE L'ANACHRONISME

La tension temporelle d'un tel décor repose sur sa capacité à mêler prospectif et rétrospectif. Le procédé de l'anachronisme permet alors de jouer sur ces incohérences qui feront la force et la justesse d'univers dystopiques. Ce fait, qui consiste à attribuer à une époque ce qui appartient à une autre, est révélateur de la temporalité « autre » dans laquelle se déroule l'action. L'utilisation de ce dispositif comme garant de l'esthétique visuelle autant que de la plausibilité apportée à la temporalité, permet de brouiller les pistes quant à l'époque dans laquelle se joue l'histoire, et de créer une époque à la fois familière et dérangeante. Passé, présent et futur dialoguent alors au travers de cet univers éclectique qui devient perturbant et intrigant pour le spectateur. Ce dernier cherche à s'appropriier la réalité qu'on lui présente, en se raccrochant aux objets et éléments qu'il peut reconnaître, et qui le guideront vers la compréhension et l'acceptation du monde diégétique. Ainsi, il sera capable de faire le lien avec la société dans laquelle il baigne et pourra inconsciemment être davantage réceptif au message sous-jacent au discours énoncé par le scénario. L'emploi de l'anachronisme se doit d'être minutieux pour donner corps à un univers imaginaire qui tient la route. Un mauvais dosage peut s'avérer fatal, au-delà du succès du film chez le public, pour le crédit accordé

à l'histoire. Si *Equilibrium* s'est retrouvé décrédibilisé, c'est notamment à cause de son cocktail peu vraisemblable d'époques en tous genres, qui perd le spectateur et l'empêche de se projeter dans un monde aussi lointain qu'incongru.

The Handmaid's Tale est un exemple intéressant à étudier pour comprendre la richesse et la précision que requiert la conception d'un décor de dystopie. Cette série produite par le site Hulu est adaptée d'un livre écrit par l'écrivaine canadienne Margaret Atwood en 1985. L'action se déroule aux États-Unis, où la pollution a fait chuter drastiquement la fertilité chez les femmes. Le peuple est alors divisé en castes, régies par un gouvernement puissant et effrayant qui surveille les faits et gestes de tout le monde. Offred, personnage principal, est une *handmaid*, une servante sexuelle, assignée à un couple dirigeant (Fred et Serena Waterford) dont la femme est stérile. Une fois par mois, elle est violée par le mari, dans le but de servir de réceptacle à l'enfant que le couple ne peut avoir. Bien que l'histoire d'Offred ait été écrite il y a plus de 30 ans, l'adaptation en série n'est pas la première. Déjà adaptée en film en 1990, il semblerait que la société dépeinte par Margaret Atwood soit trente ans plus tard toujours effrayante et dérangeante. Et ce parce qu'elle continue de mettre en lumière certains travers sociopolitiques toujours en vigueur dans l'Amérique contemporaine. Alors si cette dystopie fait autant parler d'elle encore aujourd'hui, plus de trente ans après la parution du texte d'origine, il semblerait qu'elle réponde aux critères de justesse exigés par le genre. Aujourd'hui encore, la plausibilité de l'univers que l'on nous présente est dérangeante. Le développement de ce monde futuriste se fait notamment grâce au décor qui accueille l'histoire et participe à sa crédibilité.

L'univers patriarcal et réactionnaire dans lequel nous plonge la série est esthétiquement très éloigné de ce que sont les États-Unis aujourd'hui. Mais la notion d'anticipation est ici biaisée par une esthétique explicitement rétrospective. L'histoire d'Offred nous embarque dans la République de Gilead, régime imaginaire entre totalitarisme et théocratie,

qui prône des valeurs traditionnelles et conservatrices. La société que l'on découvre en tant que spectateur est régie par une idéologie religieuse qui rappelle le puritanisme, terme qui possède aujourd'hui deux assertions. La première désigne un courant qui découle du calvinisme (doctrine théologique protestante et approche de la vie chrétienne qui reposent sur le principe de la souveraineté de Dieu en toutes choses¹). Ce mouvement avait la volonté de « purifier » l'Église d'Angleterre du catholicisme et s'appliqua notamment en Nouvelle-Angleterre aux alentours de 1630, région des États-Unis où se situe l'action de la série. L'autre signification, plus moderne et plus générale, désigne une pudeur excessive, un refus des plaisirs, antonyme de l'hédonisme. Ces deux assertions se retrouvent dans l'esthétique de l'univers censuré et théocratique qui accueille Offred et ses semblables. Le système répressif mis en place se calque sur cette doctrine démesurée, où certains versets de la Bible sont récités sans la moindre émotion. Notamment cet extrait de la Genèse qui résume assez bien la condition dans laquelle sont placées les servantes :

« Lorsque Rachel vit qu'elle ne donnait point d'enfants à Jacob, (...) elle dit à Jacob : Donne-moi des enfants, ou je meurs !

La colère de Jacob s'enflamma contre Rachel, et il dit : Suis-je à la place de Dieu, qui t'empêche d'être féconde ?

Elle dit : Voici ma servante Bilha ; va vers elle ; qu'elle enfante sur mes genoux, et que par elle j'aie aussi des fils.

Et elle lui donna pour femme Bilha, sa servante ; et Jacob alla vers elle.

Bilha devint enceinte, et enfanta un fils à Jacob. »²

D'autres allusions au texte saint sont également énoncées, notamment au travers des noms de lieux que fréquentent les personnages. Gilead tout d'abord est à l'origine une région montagneuse mentionnée dans la Genèse. Il y a également le Jezebel, nom donné à l'hôtel où se cachent les vices du plaisir et où les dirigeants vont secrètement se réjouir dans les bras de servantes reconverties en prostituées. Ces reconversions de noms sacrés participent à conférer à cet univers sa caractéristique religieuse. De manière générale, le bonheur et le plaisir sont absents du quotidien des personnages féminins. Même Serena Waterford, la femme du dirigeant, noie la frustration engendrée par l'absence de contact et de tendresse de la part de son compagnon dans sa froideur et sa méchanceté envers les autres femmes qu'elle domine socialement. Les scènes d'amour entre elle et son compagnon sont réservées aux flash-backs.

L'action se déroule seulement cinq ans après ce qui semble être notre présent. Et pourtant la rupture avec notre monde est radicale. À Gilead, il n'y a pas de téléphone, pas d'écran tout court. Les technologies numériques que nous nous empressons de développer et d'améliorer aujourd'hui sont complètement absentes du discours et du décor, et ce rejet appuie le retour à un mode de vie conservateur épaulé par la religion. Julie Berghoff a mené avec son équipe un gros travail de documentation et de repérages. Le mélange d'éléments de design contemporains et désuets trouble l'époque et donne corps à cette temporalité définitivement proche de nous.

« Je voulais que les téléspectateurs se rappellent que ce n'est ni le passé ni l'avenir, c'est maintenant. Cela doit être réel, comme si cela pouvait vous arriver. »³

1. UNIVERSALIS, Calvinisme [https://www.universalis.fr/encyclopedie/calvinisme/]

2. BIBLE GATEWAY, Genèse 30 [https://www.biblegateway.com/passage/?search=Gen%C3%A8se+30&version=LSC]

3. CURBED, 'Handmaid's Tale' production designer on bringing dystopia to life [https://www.curbed.com/2017/4/25/15422426/set-design-handmaids-tale]

L'action de la série se déroule principalement dans l'intérieur de la maison du couple dirigeant que constituent Fred et Serena Waterford. L'aspect extérieur de la demeure, au style néo-classique, lui raconte un passé. Bien loin des décors futuristes gris et aseptisés qui accompagnent souvent les dystopies, cette maison n'est pas récente et semble être déjà dotée d'une histoire. La gravure sur le mur (« *Nolite Te Bastardes Carborundorum* » qui signifie « *Ne laissez pas les bâtards vous tyranniser* ») trouvée par Offred dans son placard atteste par ailleurs la présence d'une autre servante précédemment dans cette même maison. Ces allusions au passé nous racontent qu'elle existait déjà avant l'instauration de la République de Gilead. Le régime mis en place n'a donc pas induit de renouvellement architectural qui aurait accompagné son institution.

L'intérieur de cette demeure fut entièrement construit en studio à Toronto. Il est à l'image des valeurs conservatrices développées par l'histoire et l'atmosphère sombre et étouffée qui y règne appuie la situation de domination à laquelle est soumise Offred. Les fenêtres sont pourvues de voilages qui font osciller le décor entre intime et oppressant : l'horizon d'une quelconque liberté n'est pas envisageable. Les pièces sont chargées d'objets et de mobilier anciens. L'abondance de ces éléments renforce le témoignage d'une époque passée et donc de la proximité de cette société vis-à-vis de la nôtre. La cuisine, espace domestique investi par une Martha, est dénuée d'électroménager, mais l'on y retrouve des ustensiles de cuivre et tout un tas de vaisselle et porcelaines anciennes. Le mode de vie a été épuré pour appuyer un retour aux valeurs puritaines prônées par une lecture littérale de la Bible qui rythme désormais la vie des habitants de Gilead.

Dans ce quotidien routinier, Fred et Serena possèdent chacun leur espace de vie. Lui passe le plus clair de son temps dans son bureau, pièce dont la fonction même illustre le pouvoir qu'il possède. Ici pas d'ordinateur ou de téléphone, les murs sont couverts de bibliothèques



The Handmaid's Tale, Bruce Miller, 2017



The Handmaid's Tale, Bruce Miller, 2017

qui abondent de livres et d'objets d'arts. Une cheminée majestueuse occupe un pan de mur et confère à la pièce une convivialité mensongère. Au plafond, une carte des États-Unis souligne une fois de plus le rejet des technologies numériques. De manière générale, l'ensemblier de cette pièce a été pensé selon l'idée qu'il fallait y réunir tout ce qui dans cette société est interdit aux femmes : livres, jeux (Scrabble), alcool. La phallocratie mise en avant dans ce décor nous renvoie vers des valeurs qui pourraient aujourd'hui nous sembler archaïques, où la femme est formellement dépréciée.

Son espace à elle est un salon / chambre dans lequel elle s'adonne à des activités, qui dénuées de tout pendant technologique et bien que toujours d'actualité, font écho au passé : le tricot et la peinture. C'est également dans cette pièce, sur le lit, que se déroulent les cérémonies lors desquelles le commandant viole littéralement sa servante, elle-même étendue sur le lit, les poignets maintenus par Mrs. Waterford. L'acte est mené par l'homme, qui, au gré de ses mouvements, anime le corps d'Offred de secousses qui se répercutent sur celui de Serena. Les regards sont vides, les mouvements mécaniques et déshumanisés, ôtant instantanément toute notion de plaisir qui pourrait découler d'une telle pratique. Le sexe est rabaissé à sa fonction de reproduction, toujours dans ce respect des valeurs religieuses qu'induisent le puritanisme. La forme du lit, à baldaquins, agit comme un cadre, une cage, contexte qui accueille cette acte qui ne semble procurer aucune jouissance chez les trois participants. Sur les murs de la pièce, des peintures classiques soulignent la passion de Serena pour cet art. Julie Berghoff et son équipe se sont imaginés que le couple Waterford serait allé, suite au renversement du gouvernement passé, dans le musée de Boston, voler des oeuvres. Le classicisme apporté par ces tableaux (où l'on peut notamment voir une peinture qui rappelle curieusement le travail de Monet), renforce une fois de plus la proximité de cette société avec la nôtre.

La référence au puritanisme et à la religion de manière excessive permet d'accompagner la rigidité de la société. Le

décor porte les marques de ce régime qui bride le plaisir, par son austérité. Le désordre n'a pas sa place, qu'il s'agisse de la maison des Waterford, du supermarché ou du Centre Rouge (où sont formées les servantes). Ce contrôle obsessionnel est souligné par l'emploi d'un mobilier rappelant le XVII^e siècle, qui appelle à cet ordre. Chaque objet de décoration est à sa place sur les étagères, sur la cheminée, les coussins des canapés sont parfaitement rebondis et centrés sur l'assise, ... La rigueur du décor et de l'organisation des espaces épouse de plus le conformisme social qui régit la société de Gilead. Chaque chose, chaque personne est à sa place et ne doit pas en bouger sous peine de sanction. La maison du commandant représente en réalité l'ensemble de la société et son intransigeance. Dans ce régime réactionnaire, la liberté est donc mise à mal par un gouvernement intransigeant qui malmène la position de la femme et contrôle le peuple d'une manière drastique. La hiérarchie sociale est omniprésente et la question du droit et de l'indépendance des femmes est fortement entravée par tout un tas de règles mises en place par un pouvoir exclusivement conféré aux Hommes. Les femmes sont réparties en trois castes qui régissent leurs droits et leurs interactions sociales (ou peut-être plutôt l'absence de ceux-ci) : il y a les Épouses, mariées aux dirigeants, les Marthas qui sont leurs domestiques et enfin les Servantes qui jouent le rôle de « mères porteuses ». Par ailleurs, Julie Berghoff, cheffe décoratrice, a travaillé sur la série en étroite collaboration avec la cheffe costumière Ane Crabtree. Ainsi, les costumes de chaque classe sociale sont, en couleur et en forme, respectueux de la doctrine religieuse mise en place. Les Épouses sont vêtues de bleu, la couleur de la vierge Marie ; les servantes en rouge, couleur réservée, dans les peintures de la Renaissance, à Marie Madeleine, pêcheuse repentie dans la Bible.

Ce retour en arrière conservateur qui règne sur le pays contraste avec la temporalité futuriste et requiert une justesse dans ce qui justifiera l'époque diégétique. L'anticipation s'impose alors par différents procédés



The Handmaid's Tale, Bruce Miller, 2017



The Handmaid's Tale, Bruce Miller, 2017

narratifs. Le format de la série permet tout d'abord à la narration de se développer sur une période plus longue que dans un long-métrage. L'utilisation de flash-backs témoigne de l'avant Gilead, qui pour le coup est en tous points similaire à notre Amérique contemporaine. Le cinéma est par exemple un lieu utilisé dans un des flash-backs de Serena et Fred Waterford nous montrant leur vie de couple passée (saison 01, épisode 06). Ce lieu convoque à la fois la technologie numérique, le plaisir et le fait que le couple partageait des loisirs ensemble auparavant. Ces notions contrastent bien avec la vie qu'ils mènent aujourd'hui, chacun dans son espace, chacun ses loisirs. Les smartphones sont également présents dans ces scènes de souvenirs et ressemblent à ceux de notre société. Le spectateur est guidé, analepse après analepse, pour mieux comprendre comment son présent a évolué vers ce régime oppressif.

Dans cet univers au futur régressif, le décor joue donc un rôle essentiel pour déclencher la confusion temporelle qui justifie l'anticipation tout en collant au retour en arrière énoncé par l'histoire. Il s'agit de rompre la temporalité en ramenant des éléments propre à un passé que l'imagerie nous a fait connaître, dans un futur que, par définition, nous ne connaissons pas encore. L'ensembliage de la maison pourrait nous induire en erreur et nous faire croire qu'il s'agit d'un film d'époque. L'emploi d'éléments modernes, comme les véhicules qui circulent dans la ville, nous renvoient à notre époque et soulignent l'atmosphère anxiogène. Il y a ces berlines noires qui servent de moyens de transport et sont le reflet du pouvoir, ces « Yeux », qui rôdent et surveillent en permanence les habitants ; et on voit passer des camions-poubelles qui rappellent ironiquement la recherche de la perfection qui passe par la purge des déchets, mais également des Hommes qui vont à l'encontre de la doctrine mise en place (entre autres les médecins qui défendent la contraception, les homosexuels, les religieux qui ne partageaient pas la vision de la croyance). Ces derniers sont d'ailleurs pendus, la tête recouverte, le long d'un mur

de la ville. Les servantes longent cette paroi d'environ 4m de haut lorsqu'elles vont en courses, côtoyant les corps inanimés qui y sont accrochés, comme servant d'exemple à toute personne aux idées révolutionnaires. Le mur gris s'entâche de la rougeur du sang, qui fait écho au costume des servantes et souligne la position de victime dans laquelle elles sont également. Le haut du mur apparaît rarement au cadre ; à la sanction se mêle donc la notion d'enfermement et de contrainte. Cette technique d'exécution nous ramène une fois de plus vers le passé et n'est pas sans rappeler la « chasse aux sorcières ». Une autre scène (saison 01 épisode 07) nous présente une église abandonnée envahie de corps pendus. Il est dit que dans chaque ville une église « expose » les corps de ceux qui ont tenté de se rebeller. La religion semble alors elle-même dépassée et victime du régime en place. L'extrémisme avec lequel se présente la religion chrétienne a fait des lieux de cultes des sanctuaires morbides.

Le supermarché est un autre élément qui permet de rapprocher cette société de la nôtre et a été créé de toutes pièces. Proche de ceux que l'on peut côtoyer aujourd'hui par la blancheur de sa lumière et l'organisation de ses rayons, il s'en diffère par l'absence de marques et de sacs plastiques. Dans cette société basée sur la pureté et l'équilibre, le travail de conception de cet espace en fait un lieu assez atemporel. Il contraste, par son aménagement aseptisé, avec les intérieurs domestiques et même avec les extérieurs de la ville dont l'apparence se prête au passé. Et étant donné que la lecture est interdite à Gilead, et puisque ce sont les servantes qui vont faire les courses, il fallait imaginer un univers où tout passerait par l'imagerie graphique des produits mis en vente. L'équipe de graphistes a conçu plus de 500 identités visuelles pour remplir les rayons du magasin. C'est peut-être l'espace qui confère le plus à la série son identité futuriste, vers une société épurée de tout merchandising et à la fois proche de la surconsommation à laquelle on peut faire face aujourd'hui dans les supermarchés, face à l'absurde sur-déclinaison de produits. Il crée un juste milieu entre le retour en arrière



The Handmaid's Tale, Bruce Miller, 2017



The Handmaid's Tale, Bruce Miller, 2017

provoqué par la nouvelle République et le futur dans lequel l'action se déroule réellement.

L'anachronisme peut également se jouer sur le réemploi et le détournement de lieux existants pour leur donner une nouvelle identité, un nouveau temps. L'action telle que l'a écrite Margaret Atwood dans son roman se déroule dans la ville de Cambridge au Canada, qui inspira l'auteure du fait de son passé ancré dans le puritanisme. La ville accueillit de ce fait le tournage pour ce qui est des décors extérieurs. On peut alors voir lors des flash-backs, que la ville où vivait June avec son mari et sa fille est la même que celle où elle survit en tant qu'Offred ; on y reconnaît notamment le pont sur Main Street et l'église près de celui-ci. Les lieux de la ville où l'action se déroule sont simplement réutilisés et réattribués à de nouvelles fonctions. La ville de Cambridge participe à mettre en valeur la République de Gilead, du fait de son style architectural néo-classique qui inspire le traditionalisme et le conservatisme. On note en outre l'utilisation du Mill Race Park qui accueille les déambulations d'Offred et de sa partenaire de sortie Ofglen, lorsqu'elles rentrent de leurs courses en longeant la rivière, et passent devant le mur où sont pendus ceux qui auraient dérogé aux règles. La mairie de la ville a également servi de décor au tribunal lorsqu'est jugée Ofglen pour son homosexualité.

Le travail de repérages était complexe et se devait d'être rigoureux. Sans recours aux extensions numériques, placer les actions extérieures dans des décors existants confère à ces espaces une nouvelle identité et aide à placer l'histoire dans une proximité temporelle troublante. L'utilisation de lieux existants contribue à troubler le spectateur quant à la proximité temporelle dans laquelle se place l'histoire. Sans avoir recours aux extensions numériques pour recréer un monde futuriste démesuré, le public est confronté à une réalité plausible et d'autant plus troublante qu'il connaît ce qu'il voit. L'univers d'*Equilibrium* est confus et indigeste notamment en raison de l'ambition émise de recréer un univers vaste par le biais des techniques numériques qui permettent des

plans d'ensemble de la ville, mais décrédibilisent l'histoire et éloignent d'autant plus le spectateur du monde qu'il voit. Les combinaisons anachroniques peuvent alors permettre l'invention d'univers extravagants à la temporalité floue, tout en réutilisant et en détournant des objets et divers que le spectateur va reconnaître et attribuer à cette nouvelle réalité qu'il observe. Il ne sera pas perdu, simplement déstabilisé et c'est cette déstabilisation qui va participer de l'aspect dérangeant et déroutant que suscitent l'univers des dystopies réussies.

La notion d'anachronisme est ici encore plus efficace que dans la première adaptation du livre de Margaret Atwood en long-métrage qui date de 1990. La temporalité développée dans le film est moins aboutie et moins cohérente dans la juxtaposition des éléments de décor. Le mélange hétéroclite créé par le mobilier, les objets, les couleurs gêne la création d'une unité de laquelle découlerait une identité visuelle. La notion de futur est plus floue et donc moins lisible. Et il semblerait surtout que la temporalité diégétique soit esthétiquement très proche de la réalité extradiégétique, soit la fin des années 1980. Dans la série, l'univers est composé d'une part d'éléments qui renvoient à un passé plus lointain et classique (la maison, la ville), d'autre part d'espaces immaculés plus atemporels (le supermarché, le cabinet du gynécologue) et enfin de touches qui rappelle le présent dans lequel nous vivons actuellement (véhicules). L'identité temporelle de la série se joue des codes qui s'appliquent aux univers futuristes que l'on voit usuellement. L'anticipation se manifeste par cet éclectisme de références temporelles justement dosé.



The Handmaid's Tale, Bruce Miller, 2017

Dans un autre registre esthétique, le rétrofuturisme est une manière de servir l'ambiguïté temporelle de la dystopie tout en jouant sur la notion d'anachronisme. Il s'agit d'un courant qui repose sur la représentation du futur produite jusque dans les années 80. Sa mise en oeuvre repose sur l'association d'une imagerie rétro et de techniques futuristes. Ce style permet d'aider à la mise en place d'un univers qui se voudrait atemporel et qui renforcerait la réussite d'une dystopie. C'est le cas de la série française *Trepalium*, produite par Arte, créée par Antares Bassis et Sophie Hiet, réalisée par Vincent Lannoo et sortie en 2016. Dans une société dont la précision temporelle est une fois de plus exclue, le travail et la place qu'il occupe sont au cœur du propos. Le monde est divisé en deux, 20% de la population sont actifs, les 80% restant, chômeurs. Aquaville, firme et unique employeur, qui détient le monopole de la qualité de l'eau, contrôle également le destin des employés. Ainsi, les travailleurs, méritants et élites de la société, sont isolés dans la ville ceinte par des murs démesurés, où ils vivent dans le confort et l'accès à un travail infantilisant et redondant. Ils sont contrôlés sur la qualité de leur travail, leur ponctualité, et leur productivité, et vivent une vie de famille routinière dans un habitat sobre et identique pour tous les actifs. Leur statut leur confère une place privilégiée, et la perdre est une crainte qui assujettit les citoyens à un respect des règles mécanique et aveugle. Car en perdant leur travail, ils seraient envoyés dans la Zone, soit à l'extérieur de ce mur gigantesque, là où vivent les chômeurs, dans une précarité proche des bidonvilles que l'on peut voir de nos jours.

François Gila Girard, chef décorateur sur la série, a volontairement cherché à brouiller la temporalité :

« Le genre "anticipation" est ici placé dans une perspective plus rétro-futuriste que technoïde, nous sommes plutôt dans une fable uchronique¹ que dans la vision d'un avenir plausible. »²

Tournée entre autres à la Bibliothèque nationale de France, au Centre national de danse (CND), au siège du Parti Communiste ainsi qu'à Trappes dans une cité ouvrière, cette série se joue également de lieux existants pour les détourner et changer leur temporalité.

« Le bâtiment d'Oscar Niemeyer [Siège du Parti Communiste français] a servi pour tourner les séquences dans les lieux de pouvoir : les bureaux du gouvernement, le palais ou encore les appartements des politiques. On avait comme source d'inspiration les bâtiments d'Auguste Perret et son rétrofuturisme des années 40/50. Il est d'une modernité absolue. »³

« L'architecture béton, qui traverse les décennies des années 60 à 90, s'est finalement imposée à nous. Le Gouvernement et Aquaville n'ont pas le même type de béton, mais la cohésion passe par l'utilisation de cette même matière. On a aussi récupéré des motifs dans le béton, présents au CND, qui nous ont tapé dans l'oeil. Ce module de dessins a été décliné. »⁴

En piochant dans des références issues de notre passé, le chef décorateur nous confronte à notre mémoire collective et assure ainsi la plausibilité de l'univers inventé. En outre, le mobilier de chez Ruben (personnage principal

1. Uchronie : époque fictive ; évocation imaginaire dans le temps, CNRTL [<http://www.cnrtl.fr/definition/uchronique>]

2. BIINGE, Les impressionnants décors rétrofuturistes de Trepalium commentés par son créateur [<http://biinge.konbini.com/series/trepalium-decors-retrofuturistes-arte/>]

3. *Ibid*

4. *Ibid*

Trepalium, Vincent Lannoo, 2016





qui fait partie de actifs) et les voitures qui sillonnent Aquaville sont indéniablement piochés dans la France des années 60. Il est alors important de noter le contexte spatio-temporel de création de l'oeuvre. Le présent de création du film influencera le décor, puisque les sources d'inspirations et les problématiques contemporaines ne seront pas les mêmes. Le contexte géographique joue également son rôle. Il est alors adéquat d'étudier un panel d'oeuvres cinématographiques aux origines variées, pour mieux comprendre là où sont puisées les inspirations et comment elles se conjuguent pour donner naissance à un univers inventé.



La différence notable entre deux séries telles que *Black Mirror* et *The Handmaid's Tale* participe à démontrer la richesse du genre et par conséquent l'ampleur des univers qu'il propose. Elles nous plongent toutes deux dans des mondes foncièrement différents et pourtant les thèmes abordés interrogent directement notre société. Les futurs cauchemardesques qu'elles offrent aux spectateurs ne sont que le reflet de notre réalité et de ses travers, comme une mise en garde de ce qu'il pourrait advenir, grossissant les traits du monde dans lequel nous vivons.

Trepalium, Vincent Lannoo, 2016

II. distordre le réel

1. RÉFÉRENCES AUX RÉGIMES TOTALITAIRES

Le genre de la dystopie agit donc comme une distorsion de la réalité extradiégétique qui accueille l'œuvre. Piochant dans les divers travers de notre société actuelle, le dispositif narratif qui la caractérise est complexe. Si son appellation de contre-utopie la présente comme la dérive d'une société qui se veut parfaite, son étude révèle davantage la normalisation, le grossissement et la projection dans le futur de caractéristiques actuelles de notre société qui pourraient s'avérer menaçantes. La dystopie permet donc d'anticiper le pire. Le spectateur, à qui on confie un message implicite de mise en garde, est alors chargé de prendre conscience de ces travers dans le but de les contrecarrer et d'éviter de parvenir à ces futurs sombres et désespérés. Il s'agit du moins là du dessein théorique résultant du genre. L'impact d'une œuvre sur ses spectateurs reste à prouver et induit pourtant probablement le succès d'une bonne dystopie. George Orwell, auteur entre autres de *1984*, roman d'anticipation dont le succès n'est plus à prouver, semble avoir écrit une véritable prophétie. L'écrivain comptait sur le pouvoir réflexif de son livre pour susciter une réaction chez ses lecteurs. La dystopie n'existerait pas sans le public qu'elle vise et ne

fonctionnerait pas sans sa dimension condamnatrice.

« Il a été suggéré par certains critiques, à propos de 1984, que l'opinion de l'auteur ou quelque chose d'approchant, se produira au cours des quarante prochaines années dans le monde occidental. Cela n'est pas exact. Je pense, en acceptant le fait que le livre est après tout une parodie, que quelque chose comme 1984 pourrait arriver. C'est la direction dans laquelle le monde s'engouffre en ce moment même, et la tendance est profondément ancrée dans les fondations politiques, sociales et économiques de la situation du monde contemporain. (...) La morale à tirer de cette situation périlleuse et cauchemardesque est simple : ne laissez pas cela se produire. Cela dépend de vous. »¹

De ce fait, le rapprochement, dans le développement de l'univers visuel qui accueille l'histoire, à notre réalité et ce que nous voyons du monde, est indéniablement important et permettra d'appuyer le succès de l'incidence du discours sur le public. La dystopie prend alors le rôle de miroir grossissant qui va permettre au spectateur de s'interroger sur le monde dans lequel il vit. Bien souvent les sociétés développées par le genre sont l'emphase d'une caractéristique sociale ou politique présente dans notre quotidien, qui, amplifiée et déformée deviendra l'idéologie néfaste sur laquelle se basera l'histoire. La narration et ses dispositifs se contentent la plupart du temps de ne déformer qu'un seul de ces aspects, suffisant à rendre le discours puissant. Il ne s'agit pas là d'entamer une liste exhaustive de toutes les instabilités sociopolitiques tapies dans l'ombre de nos modes de vie. Et c'est de cette multiplicité d'angles d'attaque que découle l'infini champ des possibles quant aux thèmes abordables et abordés par le genre.

Le procédé d'amplification et de distorsion ne nous place pas toujours face à un univers réaliste et plausible. Le

1. Cité par Bernard Crick dans sa biographie, *George Orwell*, Paris, Balland, 1982, p. 484.

degré d'intensité avec lequel est développée la métaphore attenante au discours est aussi responsable de l'étendue des univers imaginables. Mais dans ce prétendument vaste registre de futurs, il est des similarités notamment dans la représentation du pouvoir politique et de la dominance sociale. Les systèmes dirigeants, gouvernements imaginaires et responsables de ces sociétés hypothétiques, imposent des modes de vie stricts et contrôlés. Le maintien des règles et de leur application, originellement destinées à instaurer un bonheur commun, est inhérent à la temporalité figée dans laquelle se bloque une dystopie, sans passé ni progrès. Dans cette optique de préservation de ladite idéologie énoncée par la narration, l'analyse du fonctionnement sociopolitique mis en place par le pouvoir présente un bon nombre de similarités avec l'organisation entretenue par les régimes totalitaires. L'esthétique développée par l'univers va alors appuyer cette hiérarchie dictatoriale et oppressive portée par l'histoire.

On retrouve alors à l'écran une pléthore de systèmes politiques aux règles plus ou moins drastiques et dont l'extrémisme plonge le peuple dans des conditions sociales inhospitalières. Ces institutions se traduisent par des caractéristiques qui se recourent et se retrouvent d'une histoire à l'autre, traits indissociables du totalitarisme, insistant sur la configuration invivable et inhumaine du système mis en place. L'État devient alors bien plus qu'un simple système politique, il est aussi puissant qu'un personnage et est souvent justement incarné par une figure toute-puissante à la tête du pouvoir politique de la société inventée. Il joue un rôle, exerce une pression, et impacte sur la vie quotidienne des protagonistes.

La ville est un des éléments spatiaux qui va le mieux traduire la hiérarchie sociale induite dans une dystopie. Elle accueille les habitants, supporte l'histoire et est ainsi le reflet de l'institution politique et des rapports de dominations que celle-ci entraîne chez les citoyens. L'étude de son agencement au sein de chaque œuvre permet de lire la structure sociale qui tient la société et en dit long sur le système politique en vigueur.

Revenons à la série *Trepalium*, dont le scénario nous place face à une société au mode de vie strict et aux statuts sociaux bien disparates. La mise en place de ce régime est un exemple cohérent de l'aspect totalitariste des univers dystopiques et des répressions qui en découlent. *Trepalium* vient par ailleurs d'un terme antique désignant un instrument de torture, et est la racine étymologique du mot « travail ». Le rapprochement de ces deux notions attire subtilement l'attention sur l'aspect néfaste de cette société régie par la suprématie de l'emploi. Dans ce monde fractionné, la partie de la ville où vivent les actifs fait l'objet d'une surveillance permanente. Caméras, mur d'enceinte dont les rares entrées sont contrôlées par des gardes armés, le ton est donné quant à l'omniprésence de la domination ministérielle dans le quotidien des personnages. Les décors nous plongent dans une ville qui grouille et s'anime des flux humains, transportés mécaniquement par des escalators dans les grandes tours de la ville, qui contrastent par leur hauteur avec les bidonvilles de la Zone et attestent de la suprématie des actifs. Comme une énorme fourmilière, ces derniers sont uniformisés par leurs costumes et alors semblables aux rouages guidant la machine sociale vers le mouvement perpétuel. On en revient alors à l'esthétique de l'usine et donc du travail, mais également à ce blocage temporel qui évince toute idée de progrès.

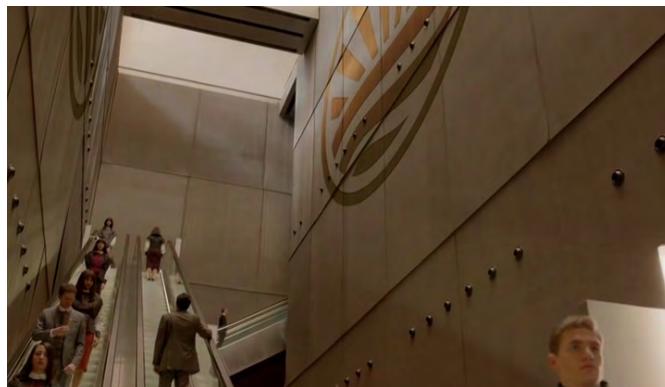
Dans cette répression de la liberté inhérente aux régimes totalitaires, l'uniformisation de l'individu participe à annihiler toute originalité et toute pensée indépendantiste qui pourrait nuire aux valeurs imposées par le pouvoir. Cette standardisation est une ligne de conduite qui va fortement guider la conception des décors, et également des costumes. La question de l'identité est mise en avant, puisque dépréciée par l'absence de diversité induite par le contrôle des masses au centre du système. À Aquaville, du côté des actifs, les hommes ressemblent aux autres hommes, les femmes aux autres femmes. Les costumes identiques font écho à l'uniforme des travailleurs, bien qu'ici ils le portent à longueur de journée et que la nature de leur travail ne

requiert aucune autorité vestimentaire. D'un point de vue architectural, la multiplication d'habitats cellulaires laisse également peu de place à l'identité. Alignés, tous semblables, ces cubes de béton sans aucun signe distinctif accentuent l'omniprésence du pouvoir dirigeant et dominant, et l'absence de libre-arbitre chez les citoyens-travailleurs.

La totalitarisation des systèmes politiques présents dans les dystopies est donc à l'origine des mondes imaginés et va alors grandement influencer l'identité architecturale des espaces contrôlés par le pouvoir. Les matériaux utilisés pour donner corps à ces espaces participent également à dessiner la hiérarchie suprême qui régit la société. L'emploi du béton domine les décors et apporte à l'univers son côté froid et uniformisé, comme dans la plupart des univers dystopiques. Tout est gris et terne, lisse, rien n'est beau. Les cases dans lesquelles sont rangées les habitants, autant sociales qu'architecturales, cloisonne et déshumanise. Il s'agit là d'empiler, d'accumuler, d'entasser, d'être pratique et productif pour cette entreprise prolifique aux commandes de la société. Il n'est pas question de céder aux fantaisies d'un esprit libéré, et d'accorder à un individu la possibilité de faire ce qu'il entend. Ces habitats cubiques maintiennent le contrôle, et l'architecture devient représentante du pouvoir totalitaire et de ce qu'il impose au peuple. Le bois, en outre, matière plus noble, est réservée aux espaces occupés par les membres haut placés dans la société, par exemple pour les portes donnant accès aux bureaux de la direction.

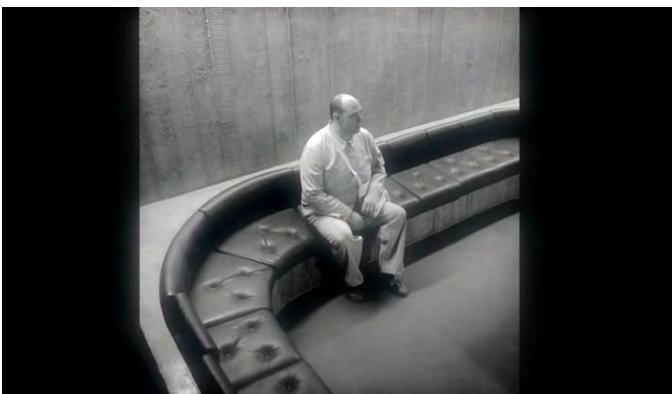
Le contrôle de l'information est ainsi en vigueur dans bien des régimes, amenant le peuple vers une répression, voire une suppression des libertés (d'expression, de culte, de presse, etc). L'utilisation d'open space dans l'entreprise insiste sur la transparence malsaine et le manque d'intimité auxquels font face les employés. Déjà dans notre société, ce mode de l'espace ouvert est très prisé par les employeurs et très controversé par les employés. Il participe de l'homogénéisation de l'individu avec pour objectifs capitalistes le rendement d'un travail en équipe et le gain de place.

Trepalium, Vincent Lannoo, 2016





« Les grands plateaux ouverts avec du mobilier modulaire et des faux planchers qui masquent les équipements techniques sont de vraies machines à flexibilité car ils sont très faciles à aménager. Le problème, c'est qu'ils se ressemblent tous : les investisseurs ont uniformisé les bureaux à partir de normes européennes ou nationales concernant, par exemple, la hauteur des plafonds ou la profondeur des plateaux. L'open space a homogénéisé l'espace de travail. »¹



Les écrans sont très présents à Aquaville. Ils ponctuent le décor et lui confèrent une touche de futurisme au milieu des références rétrospectives. Ils permettent, dans les habitations et les bureaux, la diffusion du journal télévisé, servent de supports aux appels téléphoniques et donnent accès aux images des caméras de surveillance, présentes jusque dans les habitations. Contrairement au format 16:9 que l'on connaît aujourd'hui, les écrans sont ici carrés, forme qui insiste sur l'ailleurs temporel dans lequel se place l'action, mais qui rappelle également la rigidité et la stabilité du système politique en place. Dans la Zone, des écrans sont également présents, dans un autre format moins rigide (4:3) ils permettent la diffusion de messages venant de la première ministre, qui bien sûr évite au maximum de se rendre de l'autre côté du mur.



La Zone a l'apparence d'un bidonville. Entre le squat et l'usine abandonnée, la richesse des éléments qui jonchent les espaces contraste avec l'aseptisation et l'uniformisation conférée aux espaces de vie du côté des actifs. François Gila Girard, le chef décorateur, explique ainsi dans une interview :

« Concernant les meubles et les accessoires, on s'est donné comme règle de prendre tout ce qui existait jusqu'à aujourd'hui, un peu comme à Cuba, où le temps s'est arrêté après le blocus. Dans Trepalium, notre blocus se situe en

Trepalium, Vincent Lannoo, 2016

1. LE MONDE, Dans la cage de l'open space

[http://www.lemonde.fr/culture/article/2012/10/18/dans-la-cage-de-l-open-space_1777656_3246.html]

2015. *La Zone est une grande décharge, un reliquat du passé où les gens vivent en recyclant.*

Les notions d'amour, d'affection et de chaleur humaine existent encore dans la Zone. Cela se reflète par des décors comme la bibliothèque de Robinson. Alors que dans la chambre de Ruben, il y a deux lits, un pour lui un pour Thaïs [sa femme]. »¹

Un fort contraste règne de part et d'autre du mur, autant de par l'ensemblage, l'accessoirisation, les costumes, les couleurs, etc. Les zonards sont délaissés dans leur pauvreté par le pouvoir, méprisés parce qu'ils n'ont pas su se trouver et/ou garder un emploi. Leur lieu de vie est sombre et sale ; l'intérieur de l'enceinte est lumineuse et ordonnée. Le fossé social se creuse entre les deux espaces, et l'intensité avec laquelle le pouvoir en vigueur a la main mise sur le destin des personnages devient tyrannique. Une baisse de productivité et c'est un renvoi direct vers la Zone. Le chômage est ainsi clairement assimilé à un échec social et au bidonville pauvre et terne.

La propagande est inhérente au régime totalitaire, et si elle passe à première vue beaucoup par le dialogue, le bourrage de crâne politiquement incorrect se retrouve également à travers le décor et l'architecture. La diffusion des messages par le biais de ces écrans mis en place dans la Zone est un moyen d'établir le contact entre les deux extrémités de la société, connectant les pauvres chômeurs avec une réalité à laquelle ils n'ont pas accès. Dans le premier épisode, la première ministre se rend probablement pour la première fois dans la Zone, afin d'annoncer une nouvelle réforme sociale : la création d'emplois solidaires. Des zonards vont être sélectionnés et recrutés, puis attribués aux familles d'actifs afin de les servir et d'ainsi tenter de renouer le



Trepalium, Vincent Lannoo, 2016

1. BIIINGE, Les impressionnants décors rétrofuturistes de Trepalium commentés par son créateur [http://biiinge.konbini.com/series/trepalium-decors-retrofuturistes-arte/]



Trepalium, Vincent Lannoo, 2016



The Lobster, Yórgos Lánthimos, 2015



3%, Pedro Aguilera et Cesar Charlone, 2016

contact entre les deux mondes. Débarquant en limousine au milieu des décombres, habillée d'un chic tailleur, une estrade installée sûrement uniquement pour sa venue, elle fédère la foule qui l'écoute et adhère à la réforme. C'est pour eux une chance inespérée de d'accéder à l'autre côté.

La propagande met très souvent en avant des séquences de discours lors desquelles un personnage de pouvoir s'exprime face à une foule. Le leader qui incarne la suprématie du régime, ou est seulement le représentant physique du dirigeant en question, domine alors l'assemblée, assujettie à entendre et emmagasiner les gloires du système politique instauré. Les espaces destinés à accueillir ces meetings forcés se révèlent pensés pour accentuer le pouvoir du leader en le plaçant dans une position dominante, voire inatteignable par le public soumis. On peut supposer ici que l'estrade n'existait pas avant la venue de la Première Ministre, mais a été installée spécialement pour cette occasion.

De plus, sous prétexte de chercher le bonheur pour les citoyens, la violence est pourtant au cœur de la société et est mise en œuvre pour résoudre les « problèmes », autrement dit les personnes qui dérogent aux règles imposées par le système, et qui représentent donc une menace pour celui-ci. Ici la course au pouvoir et la hargne développée pour l'atteindre est poussée à l'absurde. Ainsi, quand Ruben, un des personnages principaux qui travaille à Aquaville, découvre le cadavre de son supérieur qui gît sur le sol, son premier réflexe est de se saisir de son téléphone portable pour postuler et envisager de s'emparer du poste désormais vacant. La sévérité avec laquelle le calme est maintenu, par ces représentants des forces de l'ordre, armés, casqués et surprotégés, témoigne aussi de cet abrutissement auquel est soumis le peuple, face au pouvoir totalitaire.

Une importance est très souvent accordée au graphisme. L'identité du régime politique en vigueur se crée sous l'égide d'un logo, estampillé sur les murs, drapeaux, lettres, etc. Le dirigeant répand ainsi sa visibilité et son plein-pouvoir. Les éléments qui constituent ces logos se recourent étrangement d'une histoire à l'autre, et la symbolique qu'ils portent renforce l'aveuglement dans lequel vit le peuple, persuadé que le pouvoir est juste, mentalité qui résulte du succès des campagnes de propagande. Il est alors régulièrement question d'un soleil radieux, d'un oiseau qui s'envole, éléments qui évoquent la liberté et inspirent l'épanouissement. Le peuple est fédéré autour de valeurs qui vont à l'encontre de ses libertés, suivant une idéologie qui se vend bénéfique mais qui n'est que néfaste. Il n'y a pas ou peu d'autre pollution visuelle dans les rues, dans les villes, telles que des publicités, tout ce qui est montré se rapporte au mode de vie mis en place par l'État et les valeurs qu'il cherche à transmettre.

Il est alors intéressant de noter que le genre a connu un essor au XX^e siècle, période qui a assisté à la naissance de leaders fascistes et avec eux, d'idéologies qu'ils surent implanter dans le cerveau des peuples qu'ils dominèrent (Hitler, Mussolini, Staline, etc). Armand Mattelart, sociologue belge, rappelle que « *les premières contre-utopies de l'ère de l' "organisation" stigmatisent l'emprise planétaire de la machine étatique et des grandes entreprises soumises à la rationalité du fordisme, la mécanisation de la vie quotidienne et le conditionnement des corps et des esprits* »¹ Cet essor s'est notamment traduit dans la littérature. Après une vague d'œuvres post Seconde Guerre mondiale qui abordait l'entropie et la destruction de l'humanité voire de la planète, les auteurs se sont tournés dans les années soixante et soixante-dix vers d'autres thèmes, notamment le totalitarisme latent.²



Snowpiercer, Bong Joon-Ho, 2013



Trepalium, Vincent Lannoo, 2016



The Handmaid's Tale, Bruce Miller, 2017

1. MATTELART Armand, *Histoire de l'utopie planétaire*, Paris, La Découverte, 2000

2. COLSON Raphaël et RUAUD André-François, *Science-fiction, une littérature du réel*, Paris, Klincksieck, 2006, p25.

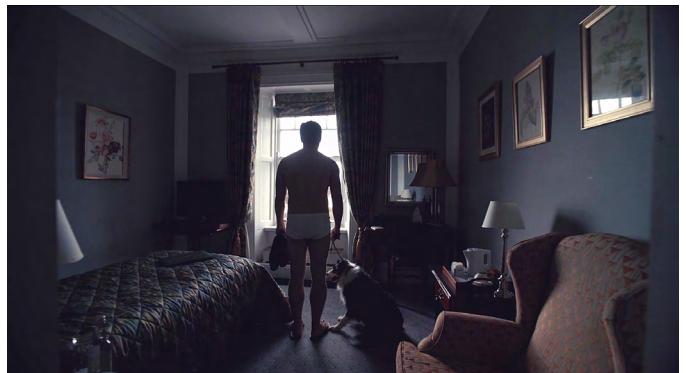
Inspirées de ces régimes politiques qui ont réellement pris vie il n'y a pas si longtemps, les histoires s'en servent pour fabriquer des gouvernements aussi fictifs qu'effrayants. L'ironie s'en empare par exemple dans *Equilibrium*, qui se sert de la figure d'Hitler pour évoquer les horreurs du passé à ne plus reproduire. Projeté sur grand écran devant une foule assise, la scène à tout d'un acte de propagande, d'autant plus que la population vit elle-même sans s'en rendre compte sous l'aile d'un système oppressif qui la drogue et la déshumanise quotidiennement.

La proximité des sociétés présentes dans les dystopies avec les régimes politiques dictatoriaux tels qu'ils peuvent exister souligne et dénonce le caractère déjà sur-contrôlé voire totalitaire de certains traits caractéristiques de nos démocraties. La lecture des codes du totalitarisme présents au cœur des dystopies n'est pas toujours évidente à saisir. Parfois, comme dans *Trepalium*, les conventions sont explicitement reprises et la société présentée est acceptée par le spectateur comme indéniablement oppressive (le mur d'enceinte, les forces armées ...). Parfois cependant, les codes repris à ce système politique sont plus discrets et nous amènent face à une société dérangement, puisque de prime abord elle ne semble pas suivre ces codes. *The Lobster* est un film réalisé par Yórgos Lánthimos et sorti en 2015. Dans un futur proche, le célibat est devenu interdit et punit. Toute personne célibataire est arrêtée et envoyée à l'hôtel, où elle a 45 jours pour trouver à nouveau l'amour. Si ce délai est écoulé, elle sera transformée en l'animal de son choix. David, le personnage principal, tentera d'échapper à ce système en rejoignant un groupe de rebelles, les Solitaires, qui vivent cachés dans la forêt et prônent le célibat.

Ce postulat *a priori* absurde et fantaisiste est abordé dans le film avec un sérieux déconcertant, qui aide à déclencher l'adhésion du spectateur. Les critères de compatibilité amoureuse sont ridicules : deux personnes qui saignent du nez souvent sont faites pour être ensemble,

deux autres qui boîtent, ou encore deux qui sont myopes, etc. L'énormité du mode de fonctionnement de cette société n'est alors qu'une satire de notre propre société et de notre vision de la recherche de l'amour. De manière latente, l'histoire nous renvoie à la place qu'occupe le mariage dans notre quotidien. Même si la dictature du couple est poussée à l'extrême dans cette étrange ville (David fait l'affaire, au centre commercial, d'un contrôle de papier destiné à prouver sa situation amoureuse), trouver l'amour dans notre société est un signe de réussite, quand la solitude est souvent méprisée. Si telle personne est célibataire, c'est qu'elle n'a pas encore trouvé l'amour, et en aucun cas parce qu'elle le désire sciemment. Rares sont les films où la happy end ne concerne pas le couple ou la romance.

Le film se déroule autour de deux univers : l'hôtel et les couples d'un côté, la forêt et les Solitaires de l'autre. Le décor de l'hôtel accentue l'artificialité des rapports humains. Cette sombre et austère demeure gothique de bord de mer est à l'image des hôtels moyens que la plupart des gens ont cotoyé un jour. Ni désuet, ni luxueux, mais ennuyeux et monotone, sans originalité ni personnalité. La chambre d'hôtel est un espace caractérisé par son uniformisation, du fait qu'il doit convenir à tout client. Ce décor comme lieu de vie privée des hôtes est un moyen de dissimuler cette standardisation de l'individu telle qu'elle apparaît dans d'autres dystopies aux régimes totalitaires plus évidents. Les clients de l'hôtel apparaissent davantage comme des détenus. Ils agissent de manière solennelle et ennuyeuse, tout semble dénué de sentiments, valeurs remplacées par la compatibilité amoureuse absurde qui catégorise ridiculement hommes et femmes. Les scènes où l'on attend de l'émotion en sont vides. La femme qui lit la lettre d'adieu à sa meilleure amie qui va être transformée en poney ne déclenche rien ; de même lors de la scène de sexe entre David et sa prétendue compagne. À leur arrivée à l'hôtel ils laissent leurs vêtements personnels pour revêtir ce qui sera leur uniforme, pas loins d'intégrer un véritable camp de concentration. Des habits sobres,



The Lobster, Yórgos Lánthimos, 2015



Bon séjour.

The Lobster, Yórgos Lánthimos, 2015

gris-bleu-noir, qui ternissent l'atmosphère, et brident toute tentative de diversité, d'originalité.

Cet hôtel fonctionne alors à l'image d'un micro-système politique, dont le pouvoir est tenu par le couple dirigeant de l'hôtel. Un couple bien évidemment, dans cette société où le célibat est une dérogation aux règles. Le pouvoir qu'ils exercent sur les « clients » de l'hôtel est radical, et l'on peut très bien rapprocher la scène dans la salle commune d'une marque de propagande. Là sont mises en scène par le personnel de l'hôtel, de manière stupide et comique, des situations lors desquelles il est démontré qu'être en couple est meilleur pour votre santé et votre sécurité. On retrouve la hiérarchie spatiale, contrôlée par les figures de pouvoir, sur l'estrade, dictant les règles aux clients, contraints de regarder et d'aquiescer. La salle à manger, un des espaces communs de l'hôtel, est également subtilement organisée. Les célibataires mangent seuls à chaque table et leur chaise les force à faire face à une grande véranda où baignent dans la lumière les couples épanouis qui mangent sur des tables doubles. Cette contrainte, destinée à les motiver, est une contrainte mise en place dans le but d'amplifier la situation d'infériorité dans laquelle ils sont en tant que célibataires. De plus, dans cette société, tout est binaire. Il n'y a pas de gris, pas de nuances. Au moment de l'admission à l'hôtel, on demande aux célibataires leur préférence sexuelle et tandis que l'homosexualité et l'hétérosexualité sont considérées à titre égal, il n'est pas acceptable de se déclarer bisexuel. Autre exemple absurde de cette intransigeance édictée par les règles de l'hôtel : David ne peut pas choisir sa véritable pointure de chaussures, qui correspond à une demie-pointure. Il lui faut choisir un nombre rond. Ces règles *a priori* ridicules participent pourtant à la rigidité du système.

La forêt, représentation de la nature sauvage et de la liberté, accueille les marginaux de cette société aux règles absurdes. Et pourtant, le groupe des Solitaires emmené par une Léa Seydoux bisexuelle possède tout autant de règles et fonctionne comme un autre système. Sheila O'Mailey parle ainsi du besoin humain de s'imposer des règles :

«Lánthimos s'intéresse, ici et dans ses autres films, au besoin humain parfois pathologique de systèmes. Pourquoi attendre un gouvernement totalitaire pour instituer des règles de haut en bas quand les êtres humains se soumettent à l'atomisation de tous les aspects de leur vie tous seuls ? Si ce « besoin » est lié à la race humaine, alors où cela laisse-t-il l'individu ? Un individu qui ne « va pas » devient un renégat, un hors-la-loi, un rappel désagréable que le système ne fonctionne pas pour tout le monde. »¹

Alors malgré l'absurdité de la situation que nous présente ce film, on s'embarque à croire à cette société dont l'univers, si proche du nôtre, perturbe et emporte. La bizarrerie du scénario, qui réside dans cette capacité à transformer les humains en animaux, aurait pu mener le film vers un genre fantastique assumé. Pourtant le choix de ne jamais montrer ces opérations et de les réserver à un espace de l'hôtel qui n'est jamais filmé permet de semer le doute chez le spectateur quant aux méthodes entreprises pour mener à bien ces transformations. Le flou qui plane sur ces métamorphoses donne de la puissance au discours et recentre le propos sur sa dimension critique.

Dans un monde globalisé, où de fortes inégalités côtoient une insécurité permanente, la dystopie n'est plus seulement une projection dans l'avenir, elle devient le miroir grossissant des névroses de nos sociétés. Le décor est donc porteur de la crédibilité accordée à ce film. Et si la distorsion

de notre réalité nous plonge dans des sociétés dont la hiérarchie dénonce les maux d'une époque, l'importance des lieux qui accueillent une dystopie est indéniable. Dans ce rapport au monde extradiégétique, contexte de création de l'œuvre, les inspirations architecturales permettent de créer un mélange de styles et de confronter le futur imaginé au présent et ses réalités.



The Lobster, Yórgos Lánthimos, 2015

1. ROGER EBERT, *The Lobster*, Review
[<https://www.rogerebert.com/reviews/the-lobster-2016>]

objets de représentations sociales. Et cette prédestination est née dans l'Antiquité, avec une des premières utopies : *La République* de Platon. La ville grecque telle qu'il la présente est un territoire fermé, limité, entouré par des murs. La République est la ville autant que la ville est la République, un endroit défini et identifiable par sa forme, son étendue et son organisation spatiale. Les sociétés sont indéniablement associées au territoire sur lequel elles se constituent. La notion de territoire est indissociable de celle de société. Les identités culturelles, les inégalités sociales se fondent à travers le territoire. La ville dessine la société qu'elle héberge ; les citoyens sont l'expression corporelle et vivante de celle-ci, ils sont contraints par ses règles et s'ancrent dans un certain contexte spatio-temporel.

La ville et son étendue sont plus ou moins montrées selon les films du genre. La série *The Handmaid's Tale* s'est contentée de décors naturels détournés pour recréer cette société futuriste aux mœurs plutôt révoltantes. La troublante familiarité des lieux joue sur la proximité temporelle mais également sur la crédibilité accordée à l'histoire. L'univers imaginé pousse parfois l'ambition à avoir recours aux extensions numériques afin de présenter au spectateur une ville immense aux limites quasi infinies. Cette volonté de montrer l'immensité d'un monde fictif est un risque. En effet, s'ils sont bien réalisés, les décors numériques peuvent interpeller le spectateur quant à l'ampleur du gouvernement et l'étendue de son pouvoir, en appuyant sur l'aspect tentaculaire de cette ville infini et dérangement. Mais souvent les effets spéciaux manquent de réalisme et font sérieusement chuter la plausibilité de l'univers et donc la puissance avec laquelle l'histoire retentira chez le spectateur. C'est le cas entre autres de *Trepalium*, d'*Equilibrium* et de *3%*. Il faut peut-être simplement être capable de suggérer l'étendue du régime en laissant le spectateur s'imaginer les alentours de ce qu'il voit, ou en conviant d'autres agents narratifs (l'image, le son, les dialogues) à amener des éléments hors champ qui nourriront l'espace présenté à l'écran.

2. DE L'IMPORTANCE DES LIEUX

Au regard de l'importance accordée par le genre à la place de l'Homme dans une société, les lieux qu'il parcourt deviennent porteurs de sens et aident à raconter l'histoire, ils sont le reflet des personnages et épaulent le thème abordé. Considérés à différentes échelles, ils nourrissent la narration d'informations complémentaires quant au fonctionnement de la société présentée.

La ville, comme vu précédemment, est une figure spatiale majeure dans les univers dystopiques. Elle devient le reflet de la société qu'elle supporte et permet de traduire par l'espace les relations sociales et les rapports de domination qui règnent entre les différentes classes. Elle est le point d'appui du microcosme socio-politique constitutif du genre. Au-delà de sa faculté à traduire l'esthétique totalitaire du régime en vigueur, la ville donne également le ton quant à l'atmosphère générale dans laquelle vivent les protagonistes. À grande échelle, elle est l'habitat de la métaphore portée par l'histoire et participe ainsi grandement à la narration. Les villes sont destinées à accueillir des sociétés différentes,

Equilibrium, Kurt Wimmer, 2002

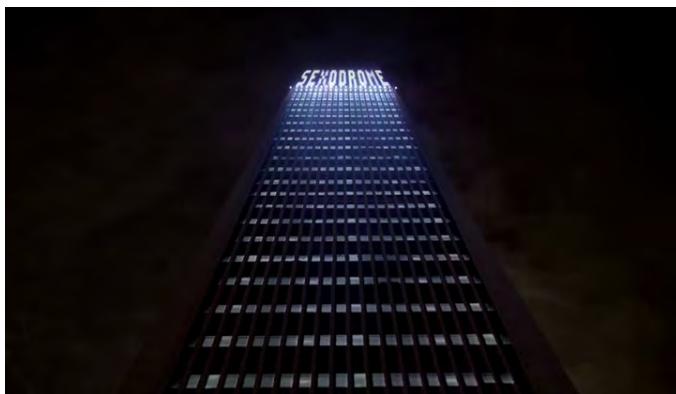


Trepalium, Vincent Lannoo, 2016



3%, Pedro Aguilera et Cesar Charlone, 2016





Trepalium, Vincent Lannoo, 2016



Snowpiercer, Bong Joon-Ho, 2013



The Handmaid's Tale, Bruce Miller, 2017

Devant des mondes où règnent inégalités et répression, le genre amène toujours un héros, issu de la partie du peuple opprimé, à se révolter contre l'élite dominante pour renverser la société établie. La ville est ainsi le territoire des inégalités que le héros va tenter d'aplanir. Les décors de dystopies décrivent par l'espace, comme vu précédemment, l'appropriation totalitaire du pouvoir par une poignée de leaders politiques. Cherchant à s'épanouir tout en gardant le contrôle, l'élite va creuser les inégalités et provoquer une évolution sociale à deux vitesses. Les sociétés urbaines présentées se caractérisent par une immobilité sociale basée sur la ségrégation. Dans ces mondes qui n'ont pas d'ailleurs spatial, il y a rarement d'exil possible et l'écart social se creuse et se dessine au sein d'une même ville. La société est alors dépeinte au travers de zones, qui témoignent de ces inégalités. On retrouve chaque fois le même schéma architectonique : la ville a deux visages. D'une part on retrouve des espaces dédiés à l'élite ; ils ont accès à la lumière et aux loisirs. De l'autre, les soumis vivent dans la pauvreté et le labeur, dans l'obscurité et la privation. Le domaine réservé aux dominants, dans sa représentation du plaisir et des loisirs possède souvent un lieu dévoué aux plaisirs sexuels libertins. Le sexe en tant que loisir est réservé à l'élite et ramené au rang de péché capital. On voit ainsi un sexodrome dans *Trepalium*, une boîte de nuit libertine dans *Snowpiercer*, ou encore l'hôtel secret dans lequel Fred Waterford emmène sa servante dans *The Handmaid's Tale*.

La séparation entre les deux groupes amène souvent la présence de gardes armés, où d'autres moyens mis en place dans le but de protéger le pouvoir dominant de la misère ennemie. Le mur d'enceinte de *Trepalium* est un exemple de dispositif spatial qui concrétise cet affrontement. François Gila Girard a pioché dans nos sociétés actuelles pour designer ce rempart qui sépare la Zone du reste de la ville. Il fait notamment écho à des barrières qui ont existé (le Mur de Berlin) ou existent encore (Israël / Palestine ; Mexique / États-Unis). Le mur de séparation au Proche-Orient fut sa plus grande source d'inspiration :

« C'est un préfabriqué très beau, très fin, composé de monolithes de béton. Et justement, notre Mur avait la contrainte scénaristique d'avoir été construit très rapidement. Le nôtre devait être plus haut et massif, pour qu'on ne puisse pas se dire qu'il est démolissable facilement. La chef peintre a fait en sorte qu'on ait encore la perception sur le mur d'un dessin à peine fini, comme si on n'avait pas eu le temps de l'enduire. Les portes des chek-point sont aussi inspirées de celles d'Israël. On a construit un morceau de 54 mètres de long sur 6 mètres de haut, ce qui est tout petit par rapport à l'histoire, où il fait 40 mètres ! »¹

La discrimination sociale est accentuée par l'organisation verticale des espaces, qui reprend le schéma de l'échelle sociale. *High Rise* est un film réalisé par Ben Wheatley en 2015 mais dont la temporalité diégétique est un peu particulière. Il est l'adaptation du livre éponyme, écrit par J.G. Ballard en 1975, l'action se déroule alors elle aussi en 1975. Dans un Londres imaginaire, un architecte fait l'expérience d'un quartier composé de cinq tours de quarante étages chacune. Une seule est construite et accueille l'équivalent d'une ville entière : au 15^{ème} étage, un supermarché, un terrain de tennis au 20^{ème}, un spa et une salle de sport au 30^{ème}. Les autres étages sont habitables et suivent une hiérarchie implacable. L'étage dans lequel on vit est le reflet de son statut social. Les familles nombreuses vivent en bas, l'architecte créateur, vit sur le toit et surplombe la ville. Indubitablement comparable à la représentation biblique de Dieu, sa terrasse est un jardin luxuriant où paissent des animaux et son bureau une pièce blanche immaculée où il continue de dessiner et d'améliorer les plans de ses prochaines tours. Dans un schéma similaire, *Snowpiercer* propose une construction spatiale semblable, mais à l'horizontale, recréant un microcosme sur rails qui accueille une hiérarchie sociale linéaire.



High Rise, Ben Wheatley, 2015

1. BIIINGE, Les impressionnants décors rétrofuturistes de Trepalium commentés par son créateur [http://biiinge.konbini.com/series/trepalium-decors-retrofuturistes-arte/]

L'architecture varie également nettement d'une classe à l'autre et l'élite et les masses ne sont évidemment pas traités à la même enseigne. Le fossé est ainsi appuyé par le décor qui sert de fondation aux inégalités sociales. L'exemple est frappant dans la série *Trepalium*. Le bidonville encrassé contraste avec la ville lumineuse où s'accumule les gratte-ciels. Ces contrastes architectoniques ne sont pas sans rappeler la folie des grandeurs à laquelle on assiste dans certaines villes d'Asie ou du Moyen-Orient, inondées d'innovations architecturales aux allures futuristes. La représentation des paysages urbains dans les dystopies met en exergue le triste conditionnement social qui existe réellement dans certaines grandes villes aujourd'hui. Ainsi, on voit apparaître en périphérie de ces agglomérations des quartiers isolés et surveillés, pour se protéger d'une soit-disant « population à risque », à l'image des *Gated Communities* aux États-Unis, ces « ghettos de riches ».

La représentation des villes va dépendre, du contexte spatio-temporel dans lequel le film s'inscrit. Temporel bien sûr en termes de références au présent du spectateur, mais également spatial. On va retrouver dans ces décors les préoccupations liées à la société dans laquelle baigne l'œuvre. Ainsi *3%*, série brésilienne créée par Pedro Aguilera et Cesar Charlone et diffusée sur Netflix depuis 2016, nous présente une société future très ancrée dans la culture brésilienne. Tous les ans, les jeunes de 20 ans sont conviés à passer le Processus, ensemble d'épreuves physiques et psychologiques destinées à élire ceux qui mériteront d'aller sur l'Autre Rive, là où la vie est prospère et le bonheur omniprésent. Seuls 3% d'entre eux y seront autorisés. Ceux qui échouent retourneront d'où ils viennent, soit une ville qui ressemble à un gigantesque bidonville, aux maisons délabrées et poussiéreuses. La ségrégation est une fois de plus au centre de l'histoire, et bien qu'on ne voit pas l'Autre Rive dans la première (et encore unique à ce jour) saison, le bâtiment qui

accueille ledit Processus est en opposition franche avec le Continent. La série s'ouvre même sur un carton énonçant :

« *Le monde est divisé en deux côtés,
L'abondance et le dénuement.* »¹

La partie du décor qui représente ce Continent, est énoncée comme étant l'Amazonie subéquatoriale. La géographie présentée nous renvoie alors spontanément à une ville très pauvre brésilienne, telles qu'elles peuvent exister de nos jours. La ville pauvre est enclavée dans ce qui ressemble à un cratère, le bâtiment qui accueille le Processus est comme posé à l'extérieur de ce fossé, surplombant la population et la pauvreté dans laquelle elle vit.



Favelas de Rio de Janeiro



3%, Pedro Aguilera et Cesar Charlone, 2016

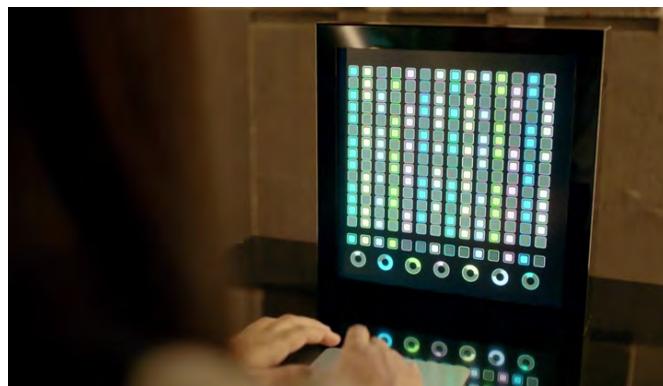
1. *3%*, Pedro Aguilera et Cesar Charlone, 2016

Mais ces représentations futuristes des villes ont besoin d'un point de départ pour être inventées. Le futur est indéniablement inspiré du présent, il en porte les traces. La dystopie, sans références au monde actuel, nous l'avons vu, perd sa force. Les représentations urbaines des films cités précédemment ne sont au final que des images grossies et déformées des villes que nous connaissons déjà. Puisqu'une ville est le reflet de la société qu'elle accueille, elle permet notamment pour le spectateur de lire les mutations qui ont pu se créer entre son monde et celui que le film lui soumet. Les villes décrites correspondent à celles que l'on connaît, et l'architecture de celles-ci est au service de l'organisation sociale. Les préoccupations ainsi mises en exergue sont celles auxquelles nos architectes et urbanistes sont confrontés dans notre société, face à la mondialisation, à la sur-population et ce que celles-ci entraînent en terme d'aménagement urbain. Les villes s'étalent et se structurent davantage à l'horizontal, modèle remis en question face à un aménagement vertical, que l'on peut retrouver dans les villes dystopique (*Trepalium*, *High Rise*, *Equilibrium* entre autres). Les villes décrites dans ces mondes imaginaires sont alors porteuses des préoccupations actuelles quant à l'avenir de notre société. Il s'agit une fois de plus de mettre en lumière les éventuelles dérives vers lesquelles notre société pourrait tendre, et ainsi tâcher de les éviter. L'espace urbain possède alors la force critique de la narration dystopique, en ce qu'il grossit les traits de notre société pour les présenter comme un futur plausible.

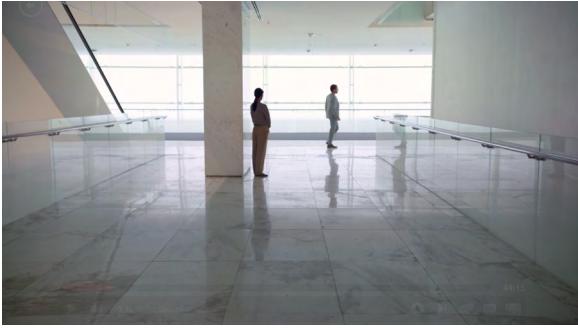
Au cœur de la ville, on retrouve les espaces de vie qui vont accueillir l'histoire ; elle est le support de ces lieux, les englobe et les rassemble pour servir le récit. Elle est, en tant que structure spatiale, composée de ces espaces fonctionnels avec lesquels les personnages vont interagir. Habitations, lieux communs, commerces, usines, transports, et même les rues, espaces de transition qui accueillent les différents flux. Les espaces présentés dans le paysage urbain ont la fonction de servir le discours et sont aussi variés que le sont les

situations futures. Ils participent à l'identité de la ville et donc à celle de l'histoire. Le genre de la dystopie est ainsi un moyen d'explorer et de questionner la ville et son organisation.

Nous appellerons espaces communs ou publics ce qui ne correspond pas aux habitations, lieux privés. On retrouve souvent des lieux qui se regroupent d'un film à l'autre, par leur fonction : il est question notamment des espaces dédiés au travail. On reconnaît alors l'esthétique de l'usine et de l'ouvrier qui travaille mécaniquement pour subvenir à l'équilibre de la société et alimenter les avantages dont jouissent pleinement les classes supérieures. Le travail y est présenté sous ses traits de labeurs et se résume à des gestes répétitifs desquels ne ressortent aucune notion de plaisir. Les travailleurs ne font bien évidemment pas partie de l'élite, l'emploi participant à souligner la domination à laquelle sont soumises les masses. Il s'agit avant tout de servir la société et de contribuer au maintien de l'idéologie autour de laquelle elle s'articule. *Trepalium* et ses open space accueillent des employés qui sont chacun attablés devant un ordinateur, à répéter des gestes sur un clavier tactile. L'écran présente une interface qui n'est pas sans rappeler le jeu Tetris, la tâche accomplie par les employés devient alors infantilisante et ridicule ; eux-même n'ont pas l'air de connaître l'utilité de leur poste.



Trepalium, Vincent Lannoo, 2016



Les espaces communs peuvent également être le lieu de rencontre en les deux mondes que la société sépare. Dans la série *3%*, le bâtiment qui accueille le Processus est ce lieu intermédiaire entre le Continent et l'Autre-Rive. Il mélange des jeunes issus de la pauvreté de la ville, et des membres de l'élite, revenus de l'au-delà utopique pour recruter les méritants. Malgré cette mixité, la configuration spatiale du bâtiment tend à accentuer le rapport de domination entre les deux classes. La confrontation des deux milieux ne se fait pas sur un pied d'égalité et est même mise en avant par l'espace. Le hall et les espaces de circulations sont d'une blancheur immaculée, le sol et les murs sont en marbre, soulignant le contraste de richesse et d'aisance qui règne entre les deux mondes. On comprend assez peu la circulation qui est mise en place à l'intérieur du bâtiment, sans doute parce que les différentes pièces ont été tournées à des lieux différents, réutilisant des espaces existants. Mais l'on comprend la hiérarchie et la dominance notamment au travers des caméras de surveillance, qui ont l'air d'être en place dans les salles des épreuves du Processus, mais également dans les parties communes et dans les ruelles du Continent. Depuis son bureau, Ezechiël, à la tête de cette organisation, a un accès voyeuriste à ce que fond les jeunes candidats et à ce qu'il se passe dans la ville. Il leur parle depuis une mezzanine qui surplombe le hall, instaurant son pouvoir, et son influence.

Le bâtiment a pour son design extérieur été recréé à l'aide d'outils numériques. Les quelques plans «vus du ciel» sur le complexe sont certes peu crédible, mais positionnent le lieu en hauteur, surplombant le bidonville où vivent les 97% de la population. Dans le premier épisode, on voit ainsi les jeunes vingtenaires grimper une côte qui les mènera au Processus. La porte d'accès au bâtiment est une barrière qui exclut toute tentative de sortie. Commandée automatiquement, elle ferme le contact entre l'intérieur et l'extérieur et accentue l'enfermement auquel se soumettent les candidats.

3%, Pedro Aguilera et Cesar Charlone, 2016

On retrouve bien souvent au sein des villes ce cloisonnement intérieur / extérieur auquel sont confrontés les personnages et qui souligne le déséquilibre social. Le mur de *Trepalium* est un exemple très explicite. Dans *The Lobster*, la subtile mais fréquente utilisation de voilages aux fenêtres confère aux pièces un éclairage feutré et étouffé et les contacts visuels avec l'extérieur se font rares. *The Handmaid's Tale* joue également sur la subtilité quand il est question d'enfermement. Offred, malgré son statut de servante (position sociale inférieure qui subit l'oppression), a des contacts avec l'extérieur. Elle va ainsi en courses accompagnée d'une autre servante, sa camarade de sortie. Les signes de son enfermement sont bien plus subtils. Mais l'on remarquera que sa chambre ne possède aucun verrou ou autre système d'enfermement. Sa captivité est régie par sa propre peur de la répression, qui l'empêche de tenter une évasion.

La série *The Handmaid's Tale* nous offre par ailleurs un espace similaire au bâtiment du Processus de 3%, qui accueille mixité sociale et rapports de force. Il s'agit du Centre Rouge, centre de formation pour les servantes fraîchement captivées. Gérés par des « tantes », ces espaces à l'autorité proche du camp militaire sont l'espace de transition pour ces femmes autrefois libres. En ressortant de ce centre, elles seront servantes et devront obéir aux règles qu'on leur inculque. Le Centre Rouge leur inculque la soumission et le conditionnement, tout en leur répétant combien leur rôle est spécial pour perpétuer l'existence de l'Humanité. La mise en scène du mobilier qui se prête aux leçons est à l'image d'une salle de classe. Chaises, tables et lits sont alternativement disposés en cercle, au milieu d'une vaste salle qui ressemble à un ancien gymnase, qui aurait été réutilisé suite à l'instauration de la République de Gilead pour accueillir ces centres de formation.



The Handmaid's Tale, Bruce Miller, 2017



Snowpiercer, Bong Joon-Ho, 2013

Les autres espaces communs que l'on peut voir à l'écran sont tout autant porteurs de la narration. *Snowpiercer* est un exemple riche en espaces fonctionnels. Le wagon de queue, dans lequel il fait sombre et où la misère règne, est une vision désespérée du train couchettes que l'on peut connaître. Il ressemble à une voiture de train de marchandises dans lequel, à même les étagères, s'entassent les pauvres voyageurs sans aucune intimité. Mais une fois ce wagon dépassé, Curtis et ses camarades de rébellion traversent une enfilade de wagons et compartiments possédant chacun leur identité, leur fonction. On y trouve une serre ainsi qu'un aquarium, écosystèmes qui ont pour but la sauvegarde de quelques espèces animales et végétales malgré l'apocalypse qui a enneigé la planète. Ces deux wagons ne sont que l'analogie de l'écosystème dans lequel les passagers du train sont eux-même bloqués. Puis s'ensuivent plusieurs wagons qui font écho à la luxure et au plaisir ; de manière générale, ils soulignent le privilège de ceux qui vivent dans le wagon de tête : dentiste, tailleur, boîte de nuit, club libertin, sauna. Le wagon école associe quant à lui l'éducation à un avantage, non accessible aux classes inférieures. Mais la classe à laquelle assistent les enfants à des airs de propagandes, notamment lorsqu'est entonnée cette chanson qui vante la gloire de Wilford.

Les espaces de la ville qui sont montrés au public ne sont pas choisis au hasard et sont significatifs. Ils participent à instaurer la société dans l'imaginaire du spectateur et épaulent ainsi le récit et ses actions. On retrouve ainsi des espaces emblématiques et symboliques qui peuvent se retrouver d'un film à l'autre. Le supermarché est par exemple une figure spatiale qui revient à plusieurs reprises (*15 Million Merits - Black Mirror S01E02 ; The Handmaid's Tale ; Trepalium*). Il rapproche la dystopie de notre mode de consommation actuelle tout en offrant à ces magasins une identité nouvelle.

La notion de choix est ainsi souvent remise en question et souligne la présence du gouvernement oppressif aux allures totalitaires. La forêt se présente sous son aspect libéré et sauvage pour accueillir les groupes de résistants (*Fahrenheit 451 ; The Lobster*).

L'importance du choix de ces lieux dépend bien évidemment du récit, mais l'identité visuelle qui leur sera conférée repose sur le-la chef décorateur-trice, qui devra alors amplifier le thème et le traduire dans le décor. Julie Berghoff (production designer de *The Handmaid's Tale*) a abordé son travail avec l'optique de conférer à ses espaces une puissance narrative aussi éloquente qu'un personnage.

« Prenez l'architecture et faites en sorte qu'elle raconte une histoire en elle-même »¹

L'espace privé, l'habitat, est indissociable de la dystopie. Il est le contexte spatial qui va rendre compte du mode de vie des différents citoyens et donc des différentes classes sociales. Il peut être question d'habitats entiers, (*Trepalium*) ou simplement de chambre (*The Handmaid's Tale, The Lobster*), l'habitat est un espace qui concerne autant les classes supérieures et dirigeantes que les classes soumises. Son esthétique est cependant différente d'un statut à l'autre. Le lieu de vie de l'élite incarnera l'aisance et le confort, tandis que le logement d'un personnage issu de la masse se rapprochera de l'idée de soumission et d'oppression, et soulignera la volonté de l'État d'uniformiser les individus et de les priver de leur liberté.

Wilford, constructeur et leader du train dans *Snowpiercer*, vit dans le wagon de tête, et partage son quotidien avec la machine qui entraîne perpétuellement le train autour du globe. Il vit de peu de choses, mais le peu

1. CURBED, 'Handmaid's Tale' production designer on bringing dystopia to life [https://www.curbed.com/2017/4/25/15422426/set-design-handmaids-tale]



© Ondrej Nekvasil

est luxueux. Quelques placards, une table pouvant accueillir six convives alors qu'il vit seul, et un sol en marqueterie estampillé de son propre logo « *Wilford Industries* ». Sa pièce à vivre n'a pas la prétention d'être plus qu'une salle à manger, il y a peu de mobilier, et la machine prend beaucoup d'importance. Il est le gardien de sa propre société et s'assure du bon fonctionnement de son train, nettoyant soigneusement cette énorme machine dont la forme circulaire renvoie à son mouvement perpétuel. On le voit notamment sur les dessins préparatoires du chef décorateur Ondrej Nekvasil, qui nous présente un Wilford seul et infime face à la grandeur de sa propre machine, puissance qui finira d'ailleurs par le perdre. L'esthétique métallique et grise est contre-balançée par la chaleur et la noblesse du bois et du mobilier. Wilford a dédié sa vie à la machine et cette vie qu'il passe à ses côtés, enfermé en elle, le rend lui-même comparable à cet énorme mécanisme. Cette locomotive qu'il occupe, c'est lui : un leader qui entraîne derrière lui des wagons indétachables, destinés à suivre aveuglément une machine lancée à toute vitesse sur un circuit infini.

Tout comme l'habitat de l'élite reflète le pouvoir, l'habitat des citoyens insiste sur leur infériorité. Les habitats se ressemblent et annihilent le concept d'identité. La cellule d'habitation est démultipliée pour convenir à tout le monde, ces personnes qui ne représentent que la masse soumise au régime sociopolitique en vigueur. *Trepalium* cloître ses familles d'actifs dans des blocs d'habitations entre la cité ouvrière et la résidence pavillonnaire. *The Lobster* et son esthétique hôtelière souligne la monotonie des chambres attribuées identiquement à chaque nouveau client. Les chambres doubles destinées aux nouveaux couples n'ont rien de différent des simples, si ce n'est qu'elles dupliquent chaque élément pour accueillir le duo. Dans *Nosedive* (Black Mirror, saison 03 épisode 01), bien que les citoyens vivent dans des pavillons séparés et aux formes légèrement variées, il y a tout de même une uniformisation frappante de l'architecture et des couleurs. Le quartier faussement

« Nosedive », *Black Mirror*, Charlie Brooker, 2016



parfait dans lequel vit Lacie est une caricature évidente de ces banlieues pavillonnaires transpirant l'*American Dream*, qui oscille entre confort, bonheur, épanouissement et hypocrisie, voyeurisme, commérages. Il a pourtant été tourné sur une île en Afrique du Sud, à une heure de Cape Town, qui ressemble justement à une « fausse » Amérique. Le clin d'oeil à cet *American Way of Life* participe à l'établissement de cette société fictive malsaine basée sur la consommation et le matérialisme, dans une poursuite d'un bonheur surfait. Le camaïeu de couleurs pastels utilisé tant dans le décor que les costumes, participe à l'identité visuelle de ce monde terne et standardisé, où seule compte l'image que l'on renvoie aux autres. Ainsi, l'uniformisation colorée de ce monde basé l'apparence nous rappelle par une subtile rupture qu'il ne s'agit pas de notre réalité.

The Handmaid's Tale a la particularité de joindre l'habitat de l'opresseur et de l'opprimée. L'espace aménagé sous les combles pour Offred l'isole du reste de la maison et empêche toute évasion discrète qui l'obligerait à traverser le reste de la maison pour sortir. Sa chambre contraste avec le reste de l'habitat par la pauvreté de son ensemblierie ; elle n'a pas grand chose à y faire si ce n'est attendre. Il y a par exemple un bureau et une chaise, dont l'insolence rappelle quotidiennement à la femme que sa nouvelle société lui interdit d'écrire ou de lire. Elle qui travaillait auparavant dans l'édition se retrouve en compagnie de ces éléments,

sans qu'ils ne lui soient d'aucune utilité. Il y a également la marque d'un miroir au-dessus de son lavabo, qui témoigne de l'existence de cet objet probablement dans l'avant Gilead. Aujourd'hui, la société ne laisse pas sa place à la vanité, quelle que soit la forme qu'elle prend.

Tous ces lieux se parent donc d'une puissance évocatrice qui participe à la narration. L'espace témoigne des inégalités et travers portés par le futur sombre dépeint à l'écran. Et leur conception s'imprègne inévitablement de la réalité extradiégétique dans laquelle ils s'inscrivent. Ils l'utilisent et la déforme pour mieux accompagner le discours dystopique et ses dénonciations. Le réemploi de lieux existants peut aider à la crédibilité du film et à jouer sur la proximité entre les deux époques (présent et futur). La confusion est ainsi créée chez le spectateur. Mais si la nature des lieux présentés à l'écran dépend intrinsèquement du récit et de son propos, il arrive que le futur envisagé exige de recréer un univers totalement inexistant, éloignant la réalité présentée de la nôtre.



The Handmaid's Tale, Bruce Miller, 2017

et de ses règles, confronte le-la chef décorateur-trice à trouver une harmonie dans ses inspirations qui confèrera à son décor crédibilité et justesse. Ici, le spectateur est conscient d'être face à un univers qui n'est pas le sien, il doit pourtant être en mesure de l'accepter et l'acuité du décor participe à cette possible adhésion. Sa compréhension ne doit pas être altérée, mais guidée vers quelque chose de nouveau ; c'est une autre réalité qui lui est offerte. La distorsion de notre présent est plus subtile, puisque le rattachement au monde réel n'est pas une évidence.

Snowpiercer fait partie de cette catégorie de films dystopiques qui nous transportent vers un monde étranger. Malgré la temporalité diégétique définie au début du film (2031), le futur présenté s'éloigne radicalement de notre présent. Et ce postulat se base tout d'abord simplement sur l'instauration d'un évènement apocalyptique qui aurait eu lieu en 2014. Cette donnée divulguée dès les premières minutes justifie l'élaboration d'un monde qui aurait peu à voir avec le nôtre. La planète n'est plus qu'une vaste étendue de ruines gelées et figées. Le temps s'est arrêté pour se blottir à bord d'un train destiné à perpétuer ce qu'il reste de l'Humanité. La catastrophe climatique est un procédé narratif qui permet de faire fi de notre société actuelle, de réinventer un nouveau monde sur des bases fictives qui sont celles de la fin du monde. Passée l'introduction, créativité et imagination sont parentes de cette société mobile.

Ce long train est le réceptacle spatial du récit. Bien que ce moyen de transport découle de ceux que l'on connaît actuellement, il a cette extravagance propre au film. Le spectateur est projeté aux côtés des protagonistes à l'intérieur du wagon de queue, près à remonter les compartiments un à un et suivre Curtis dans sa remontée héroïque. Les quelques vues de l'extérieur nous font tenir en équilibre sur la carapace en métal qui file à toute vitesse et fend la glace. La longueur totale du train est difficile à percevoir, tout comme le nombre exact de personnes qui sont à bord ; on sait néanmoins que l'écosystème social est régulé et contrôlé, parfois par le biais

3. LE CAS DES UNIVERS INVENTÉS

Les dystopies donnent ainsi parfois naissance à des univers inventés où le présent semble très loin. Le spectateur se retrouve alors confronté à une société qu'il ne connaît pas et doit au fil du récit apprendre à en percevoir et en comprendre le fonctionnement et les travers. L'invention de toutes pièces d'une société imaginaire questionne bien entendu le décor et ses inspirations. Car même si le spectateur se retrouve plongé dans un monde inconnu, les références spatio-temporelles qui alimentent le décor sont immanquables. Elles ramènent quelques touches de présent qui permettent de faciliter la compréhension et la lecture de ce monde et ancrent l'œuvre dans un contexte de création. Cependant, dans ce cas-là, le décor bénéficie d'une plus grande liberté de conception. Il s'éloigne volontairement de tout rattachement au réel, s'affranchit de règles potentiellement contraignantes qui s'appliquent aux films dont la temporalité explicite nous rapproche de notre présent. L'invention complète d'un univers qui n'existe pas, l'invention d'une époque et de son esthétique, d'une société

de fusillades arbitraires dans les classes inférieures.

L'originalité de cette société est amenée progressivement au spectateur, qui découvre au fur et à mesure que Curtis et ses camarades remontent vers l'avant du train de quoi sont constitués les wagons et comment ce monde est organisé et dirigé. La mise en scène établit une convention reprise tout au long du film. La tête du train est à droite, la queue, à gauche. Cette règle instaure une stabilité et codifie les cadres et déplacements pour une meilleure compréhension du spectateur. En effet, dans un décor qui s'apparente à un long couloir, les possibilités de cadres sont à première vue restreintes. Cette ligne de conduite édictée par la convention gauche - droite aide à la cohérence du décor et guide la lecture de ce microcosme horizontal. L'image et le décor sont donc servis par la progression de la mutinerie, au cœur du récit.

L'imagination d'un tel univers et l'écart qui l'éloigne de notre société induit pour le-la chef décorateur-trice un travail de conception, puis de construction, plus conséquent. Il est impossible de réutiliser et détourner des décors existants auxquels serait donnée une nouvelle identité. Le fond apocalyptique, tout d'abord, conduit nécessairement à l'utilisation d'extensions numériques et contribue ainsi à l'imaginaire dans lequel s'inscrit cette société. Les wagons ont été construits en studio et montés sur un système de vérins permettant de recréer l'illusion des secousses provoquées par la vitesse du train. La fantaisie d'un tel univers implique ainsi une rigueur de construction, ici particulièrement du fait de l'apparente mobilité du décor. Recréer entièrement en studio sans pouvoir s'appuyer sur des décors réels met en péril la crédibilité du film, mais participe aussi à l'éloignement temporel vis-à-vis de notre société. Malgré la non-existence d'un tel univers, il reste tout de même des références au monde extradiégétique dans lequel s'inscrit l'œuvre. Il est

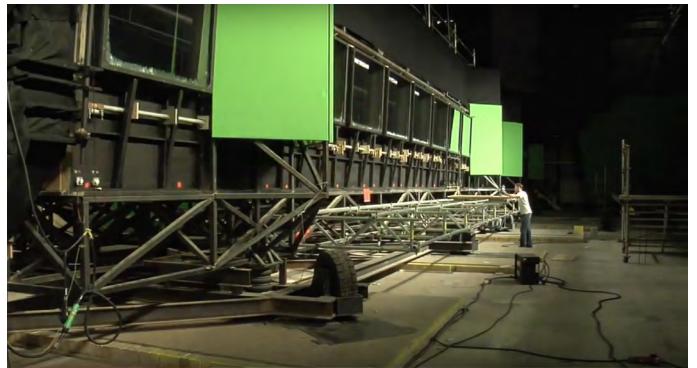
difficile de se laisser porter par une inventivité délirante et de présenter au spectateur un monde qu'il ne comprendrait même pas.

« Vous savez, tous ces vieux trains de luxe. Ces trains de Paris à Istanbul, ces trains dans le style de l'Orient Express. Et ce fut le premier moment où nous avons discuté du fait que le train devait être construit à partir de différents types de voitures, et Wilford les a assemblés pour créer le long train. Et la deuxième chose, qui était très importante - Bong pensait que peut-être que le train est au-delà de toute échelle logique. Et je lui ai dit que s'il partait avec l'idée que ce train est, disons, de 20 pieds de large, il ne ressemblerait plus à un train - les gens n'y croiraient pas. Nous avons donc fait des recherches, et il s'est avéré qu'il y avait un gars qui pensait à la construction d'un train de 20 pieds de large : Adolf Hüller (avec le Breitspurbahn). Il pensait que même la distance entre les rails serait de dix pieds. »¹

La dimension du Snowpiercer a finalement été validée à une largeur de train acceptable, juste un peu plus large que les trains que l'on connaît, pour permettre une plus grande aisance dans les mouvements de caméra. La longueur des studios fut un autre facteur à prendre en compte dans la construction de ces wagons et entra en considération dans le choix des dimensions.

Les inspirations empruntées signent tout de même en partie le contexte spatio-temporel dans lequel s'inscrivent le réalisateur et donc son film. Malgré l'apparence universelle de *Snowpiercer* (il est sensé réunir à son bord l'ensemble des survivants à l'apocalypse), on assiste tout de même à une uniformisation culturelle des personnes présentes à bord. La figure de leader que représente Wilford est peut-être, narrativement parlant, créatrice de l'esthétique très moderne

1. CREATORS, We Talked To Snowpiercer's Production Designer About Building A World Inside A Train [https://creators.vice.com/en_us/article/mgpvba/we-talked-to-snowpiercers-production-designer-about-building-a-world-inside-a-train]



Captures d'écran du Making Of de Snowpiercer
YOUTUBE, SNOWPIERCER Official Film Making Clip
[<https://www.youtube.com/watch?v=t1KdUHQBH8>]

apportée aux différents wagons. Il a tout de l'Homme moderne occidental et c'est peut-être ses propres origines qui ont dicté l'esthétique des espaces présents à bord. Ou, conjointement, celles du réalisateur. Car sans savoir de quel continent est parti ledit train, les références visuelles et le contenu des wagons placent tout de même la population de tête, l'élite, dans un monde similaire aux sociétés moderne développées dans les grandes puissances. Bien que Bong Joon-Ho, le réalisateur, soit coréen, la production du film place l'œuvre dans un contexte spatial aux inspirations variées. En effet, le film possède quatre nationalités : sud-coréenne, française, américaine et tchèque. Cette collaboration et le fait que le scénario soit l'adaptation d'une bande dessinée française¹, inculque à l'univers du film des racines ancrées dans plusieurs sociétés.

Dans le film *Snowpiercer*, le spectateur est apte à reconnaître de nombreux éléments issus de la culture moderne associée aux grandes puissances dont est issue l'œuvre : le mobilier très classique présent dans l'espace de vie de Wilford, le restaurant japonais dont l'ensembliage rappelle fortement ceux que l'on peut cotoyer, la salle de classe et ses figurines que l'on peut trouver dans nos magasins de jouets. Le rapport au présent n'est pas totalement annihilé ; Ondrej Nekvasil, le chef décorateur y pioche pour nourrir l'imaginaire que le discours requiert. Ainsi, le train ressemble aux trains que l'on peut connaître. Ondrej Nekvasil est tchèque. Sa nationalité lui a permis de s'inspirer de références de sa culture pour nourrir l'univers développé par le réalisateur coréen. Par exemple, pour le wagon piscine, le chef décorateur s'est notamment inspiré d'un train privé construit pour le dictateur yougoslave Tito avec de grandes voitures-restaurants, une voiture de conférence et de somptueuses voitures-lits. Une vraie discussion doit se

mettre en place pour traduire une uniformité due à l'aspect international du train. La richesse des nationalités qui travaillent sur le film épouse l'aspect universel du train et de l'histoire. Le mélange des cultures, par une uniformisation et un panel de références spatiales, permet de créer un univers unique. Il faut considérer l'univers dans son entièreté, et non élément par élément. Ce qui a permis d'éloigner cette société de la nôtre c'est de placer toute cette histoire à bord d'un train qui n'existe pas, de raconter une apocalypse qui n'a jamais eu lieu et ainsi créer une époque qui n'existe pas. Le présent est transformé et ce que l'on connaît est réutilisé afin de servir un récit nouveau qui semble au premier regard nous transporter loin de ce que l'on connaît. Si des œuvres comme *The Handmaid's Tale* ou *The Lobster* se raccrochent au présent par leur narration volontairement perturbante due à sa proximité et son ambiguïté temporelles, l'invention d'un univers dystopique qui s'assume lointain et imaginaire pioche tout autant dans le présent qui accueille sa création.

15 Million Merits est l'épisode 2 de la saison 1 de *Black Mirror*. Bing Madsen, le personnage principal, vit dans un monde sombre où les écrans sont omniprésents. Son avatar virtuel lui sert d'intermédiaire entre le monde physique dans lequel il vit et le monde virtuel qui lui est offert sur chaque écran. Ses journées, il les passe, comme ses congénères, à pédaler sur un vélo d'appartement afin d'accumuler des crédits virtuels qui lui serviront de monnaie d'échange au quotidien. Il rencontre alors Abi, jeune chanteuse talentueuse qui rêve de participer à *Hot Shot*, une émission de télé crochet, qui, si on l'emporte, est également le seul moyen de sortir de ce monde dans lequel ils sont enfermés.

Le fonctionnement de la société présentée est de prime abord difficile à comprendre. Les personnes qui pédalent sont jeunes et relativement athlétiques, tous

1. LOB Jacques et ROCHETTE Jean-Marc, *Le Transperceneige*, Paris, Casterman, 1984

« 15 Million Merits », *Black Mirror*, Charlie Brooker, 2016



vêtus de la même manière. Les autres statut sociaux qui apparaissent sont les agents d'entretiens, habillés de jaune, objets de moquerie dans les jeux vidéos proposés à l'écran, les présentateurs de *Hot Shot*, juges responsables du succès ou non des candidats, et les célébrités, vainqueurs du programme. L'espace dans lequel ils habitent semblent être une tour, en haut de laquelle se trouve le plateau qui accueille l'émission de télé-crochet. Cette verticalité se traduit par l'utilisation d'un ascenseur qui permet aux personnages de se déplacer entre les différents lieux de vie. À aucun moment on en voit l'extérieur, rien n'est dit sur ce qui se passe autour de cet échantillon spatial de la probable société dans laquelle il s'inscrit. Les fenêtres n'existent même pas, et sont ironiquement remplacées par des écrans numériques. Les chambres des occupants sont des cubes qui ne comportent qu'un lit, et les quatre murs sont couverts d'écrans. Le matin, en guise de réveil, l'animation d'un paysage de campagne grossier apparaît et un coq émet son chant. C'est bien la seule évocation de la nature dans cet épisode. Alors qu'en est-il de l'extérieur de cette tour ? Toute la population est-elle réduite à pédaler pour gagner des crédits ? Est-ce seulement un type de métier dans une société désormais régie par les écrans ? Le spectateur se raconte ce qu'il souhaite et l'extérieur s'efface au profit du quotidien de Bing Madsen et de ce qu'il va lui arriver.



L'aspect microcosmique de cette société offre au spectateur une liberté d'interprétation. L'absence d'un contexte spatio-temporel précis aide à l'invention d'un univers loin de notre présent, et permet de se concentrer sur l'action qui se déroule, sans inclure l'histoire dans un contexte plus vaste. Le thème abordé par le récit prend corps à l'aide de ce monde qui lui est entièrement consacré et l'on s'évade dans une société qui est loin de ce que l'on connaît. Le message est mis à distance de notre réalité pour s'appuyer sur des codes narratifs autres qui mettent notamment en avant l'aspect métaphorique du genre.

Ainsi les codes esthétiques de ces films là reposent sur l'abstraction et le flou conféré notamment aux éléments de décor. Dans *Snowpiercer*, le train a la forme de ceux que l'on connaît, mais celui-ci même n'existe pas. La nourriture abjecte dont se nourrissent les classes inférieures a une consistance qui fait penser à celle de la gelée, mais cette forme parallélépipédique lui donne une caractéristique inconnue. Tous les espaces présentés (sauna, boîte de nuit, club libertin ...) existent dans notre monde, mais pas à bord d'un train. Cette déformation constante de la réalité permet la naissance d'un univers qui en compile certains éléments pour se créer sa propre identité. Les lignes sont épurées, les volumes simplifiés, créant la confusion sur la temporalité et l'emplacement de l'action. *15 Million Merits* nous montre des personnages qui sont réduits à pédaler sur des vélos d'appartement face à des écrans. On reconnaît les objets, les appareils, mais l'épuration qu'ils ont subi ne nous permet pas de dater l'action, si ce n'est « dans le futur ». De la même manière, les écrans sont déjà aujourd'hui très utilisés, et universels, on peut alors difficilement situer spatialement où se déroule le récit. L'interaction que les personnages ont avec ces supports numériques, sans télécommande, n'est pas sans rappeler certains jeux vidéos qui existent déjà et participe à créer la distance requise vis-à-vis de notre société.

Mon travail de fin d'études (TFE) m'a donné l'occasion de concevoir puis construire un décor qui se place dans cette catégorie de films dystopiques à l'univers inventé, loin de notre société actuelle. J'ai choisi de représenter et de construire l'espace dans lequel vit cette femme. J'ai imaginé un espace circulaire clos, composé d'un mobilier qui réponde aux besoins énoncés plus haut. La cécité des individus m'a amenée à penser l'espace en termes de circulation et de matières, davantage qu'en terme de couleurs. Elle vit dans l'illusion d'un bonheur que la société lui a imposée et, privée de son regard, elle possède un toucher et une ouïe très développés, qui participent à nourrir ce faux-semblant. L'habitat, d'une blancheur extrême, a l'apparence d'un cocon confortable et accueillant, autant qu'il a des allures de chambre d'hôpital aseptisée et impersonnelle.

La circulation est pensée pour s'organiser autour des trois pôles qui composent l'espace (repos / hygiène / repas). Au centre et accessible depuis chaque zone, se tient la machine qui permet de faire « sortir » la femme. Cet appareil dédié au plaisir fonctionne de manière purement scientifique en stimulant le cortex cérébral responsable de la sécrétion de la dopamine. L'instrument procure ainsi à son utilisateur une satisfaction artificielle, qui se base sur une évasion dans une réalité inventée, une « sortie », lors de laquelle l'état sauvage, l'instinct et la liberté sont accessibles. L'esthétique « formica » du mobilier rejoint l'idéologie propre aux *sixties* énoncée précédemment. Ce matériau utilisé aux USA puis majoritairement en France permet de délimiter la cible du court-métrage. Nous autres reconnaissons cette esthétique et sommes ainsi en mesure d'associer cette époque à la psychologie qu'elle eût déclenché. Un film dystopique vit donc en corrélation avec le public qui l'accueille et ne pourra pas s'adresser à tout un chacun.

La durée de *Ubuntu* (mon TFE) ne permet pas de signifier la totalité des éléments qui constituent cette société imaginaire, ses dirigeants, son fonctionnement. J'ai souhaité faire la représentation d'une situation presque onirique, une expérience sensorielle, une métaphore filée sur une dizaine de minutes, qui suffise à appuyer le discours sous-jacent, dans ce décor unique.



Captures d'écran non étalonnées de *Ubuntu*

On retrouve la même caractéristique dans l'univers de *15 Million Merits*. Il n'est pas question de l'extérieur. En parler raconterait autre chose, l'intérieur se suffit au récit. Il n'est pas utile pour ces histoires de développer le contexte extérieur dans lequel s'ancre le décor qui nous est présenté.

Le fait de présenter une société lointaine et inconnue permet de moins troubler le spectateur quant aux ressemblances entre sa société et celle qu'il voit dans le film. Tout est plus poétique et c'est le fond du récit qui prime sur la forme qu'il prendra. La distance entre le présent du spectateur et celui des personnages insiste alors sur l'irréalité de l'univers, permettant de lire ce qui a été transposé depuis notre monde vers la temporalité diégétique. Si la dystopie est une métaphore d'une (ou de plusieurs) dérive sociale ou politique, le décor en serait un acteur qui permettrait de donner corps à cette figure de style dénonciatrice. La force du genre réside de ce fait dans sa diversité. Tout en développant un panel infini d'histoires et d'univers, les œuvres se rassemblent par leur intention métaphorique, dont le décor en est le support, acteur et narrateur de la métaphore effective.

III. la narration par le décor

1. UNE MÉTAPHORE PROPRE AU SCÉNARIO

En détournant la réalité, en la plaçant ailleurs, l'histoire narrée impose une distance pour mieux parler du présent. La dystopie apparaît comme un prisme au travers duquel le spectateur va se confronter aux problèmes sociopolitiques de son propre monde. Comme vu précédemment, il s'agit de mettre en lumière les aliénations de la société effective. La force du genre repose donc au cœur de sa faculté à transmettre un message chez le spectateur, à l'amener à s'interroger sur sa propre société et à le pousser vers une réflexion constructive et possiblement utile dans son présent. Le genre est exempt de toute généralisation vis-à-vis du cadre spatio-temporel dans lequel il se place. Cette liberté de création lui procure sa richesse et sa diversité. Les références piochées dans le temps et l'espace qui nourriront le décor s'articulent autour de règles qui se recourent d'une œuvre à l'autre (anachronisme, totalitarisme, figure de la ville...) et permettent d'établir une ligne directrice quant à la conception de décors dystopiques. Le caractère métaphorique de chacune des histoires est une caractéristique fondamentale

du genre et donc un point commun à tous les univers.

En effet, le scénario d'une dystopie, le thème qu'il aborde, repose sur la figure de style de la métaphore. Ce terme, dont l'origine étymologique vient du latin *metaphora*, lui-même venant du grec *μεταφορά*, signifie *transport*¹. Ce procédé basé sur l'analogie consiste à désigner une chose par l'intermédiaire d'une autre, qui partagerait avec elle des qualités communes. La métaphore est à dissocier de la comparaison en cela qu'elle laisse deviner la similitude qu'elle sous-tend.

Si cette figure de style s'applique originellement aux domaines de la linguistique, on peut néanmoins considérer le cinéma comme un langage ; il est la somme de signes audio-visuels. La dystopie est un miroir grossissant de la société qui la voit naître et c'est en cela qu'elle devient elle-même une figure de style. Elle en déforme les traits pour faire ressortir ses défauts, elle en présente une autre version, plus sombre et dérangeante. Mais derrière son positionnement futuriste, si elle prétend mettre en garde le spectateur sur les risques qu'encourent son avenir, c'est bien pour critiquer le présent et les maux qui le rongent déjà. Et c'est bien en cela qu'elle devient un raisonnement par analogie à l'ambition réflexive. En assimilant le cinéma et plus précisément ici le genre de la dystopie, à son ressort linguistique, la notion de signe prend de l'importance, et plus précisément ce qui compose ce concept. Ferdinand Saussure, linguiste suisse, est considéré comme étant, en Europe, à l'origine de la sémiologie (études des signes linguistiques à la fois verbaux et non-verbaux)². Sa théorie interprète le langage comme un ensemble de signes qui, réunis, prennent sens. Et chaque signe est à analyser par le prisme de ses deux composants : le signifié et le signifiant.

1. LITTRE, Métaphore

[<https://www.littre.org/definition/métaphore>]

2. UNIVERSALIS, Sémiologie

[<http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/semiologie/>]

« *La langue est composée d'unités discrètes qui ne sont pas immédiatement perceptibles, mais qui doivent être identifiées par l'analyse, et qui définissent une combinatoire : ces unités, ce sont les signes, qui unissent chacun un signifié (concept) et un signifiant (image acoustique).* »¹

Le cinéma est ainsi, en tant que langage, porteur de signes ; les moyens cinématographiques mis en œuvre (cadre, lumière, son, décor, ...) servent à nourrir la narration et dans le cas de la dystopie, la métaphore portée par le récit. Le décor est donc le *signe*, les éléments qui le composent, considérés individuellement (accessoires, ensembliage, construction, ...) sont les *signifiants*, le thème du film est le *signifié*. Tout s'articule dans le but de servir la narration et de lui donner sa force. Et ici la narration, présentée sous l'aspect d'une métaphore, se voit richement embellie par le décor. L'univers physique, construit ou détourné, qui accueille l'action et les personnages a donc une puissance narratrice non négligeable. En plaçant la réalité diégétique dans un ailleurs à la fois spatial et temporel, le récit rejoint cette notion de transport dont provient le terme métaphore ; un déplacement de ce que nous connaissons déjà aujourd'hui. Le décor s'empreint alors des codes esthétiques relatif au contexte spatio-temporel qui accueille sa conception. Il trouve ses références dans le temps comme dans l'espace et malgré les affinités plastiques qui se recoupent d'une œuvre à l'autre, le décor va exister exclusivement pour l'histoire qu'il va chercher à raconter. La compréhension de chaque métaphore, propre à chaque film, se fait donc indépendamment d'une catégorisation générique qui serait induite par l'enveloppe « dystopie » sous laquelle tous se rejoignent.

Si le cinéma est ici langage, la métaphore est donc audio-visuelle. Le décor agit comme un agent architectural

dont les caractéristiques plastiques vont servir la narration et l'établissement de ladite figure de style mise en place par le genre. *Snowpiercer* fait partie de ces films qui utilisent un univers volontairement méconnaissable grâce à un postulat de départ assumant une temporalité lointaine et un cadre environnemental et climatique bouleversé. La problématique sous-jacente à l'épopée du héros est bien contemporaine. Si à première vue, il semble être question d'une lutte des classes, d'une critique de la hiérarchie sociale, ou encore d'une mise en garde à l'attention des climato-sceptiques, ça n'en est pas le cœur. On peut certes y voir une critique du système capitaliste et de ces inégalités, monde dans lequel une minorité profite de son statut et de son pouvoir au détriment d'une majorité défavorisée. L'organisation d'un soulèvement participe à souligner la lutte sociale et les inégalités qui règnent à bord, tout comme la figure du commandant tyrannique incarnée par Wilford, seul dans son wagon-pilote. Mais le message mis en lumière par le récit, bien qu'étayé par tous ces éléments, n'est pas celui-ci. À mi-chemin entre divertissement et mise en garde le film nous révèle, à travers un éventail de personnages finalement tous très ambigus, une analyse des comportements sociaux. L'approche sociologique du récit permet en effet de mettre en exergue des personnages aux multiples facettes. Il est ici question de l'Homme, de ses envies, de ses désirs et ses agissements et ce indépendamment de la classe à laquelle il appartient.

Le train et la catastrophe planétaire, peu crédibles pour le spectateur, en sont le cadre, le paysage. Ils accueillent la métaphore et servent de réceptacle au discours, tout en soutenant la narration. Le décor de *Snowpiercer* semble au premier regard appuyer davantage la critique de la tyrannie et de la lutte des classes, pourtant au deuxième plan de la métaphore énoncée. Les nombreux wagons appuient explicitement les inégalités sociales. Bong Joon-Ho parle

1. Catherine FUCHS, directrice de recherche au C.N.R.S, [<http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/linguistique-theories/>]

ainsi de ses envies qui ont guidé l'esthétique du train :

« Si vous deviez comparer les sections à un grand magasin de luxe ou à un hôtel haut de gamme, les chambres sont toutes très colorées et élégantes. Mais si vous entrez dans la section réservée au personnel, vous verrez du ciment, des tuyaux et de la saleté exposés. L'idée était d'approcher le film de cette façon afin que vous puissiez vraiment voir les différents tons du train. »¹

Le train se divise socialement et donc esthétiquement en trois espaces : la queue qui accueille les passagers les plus pauvres ; la tête où s'enchaînent une succession de wagons évoquant l'abondance, le plaisir et la luxure ; et enfin la locomotive, que Wilford partage avec sa machine. La queue et la tête sont séparés par une porte gardée par des représentants des forces de l'ordre armés, prêts à réguler toute tentative de rébellion. L'arrière est sombre et monochrome, les habitants y vivent serrés et ils se nourrissent de blocs de protéines gélatineux qui s'avèrent à la fin du film être un acte de cannibalisme. On retrouve par ailleurs l'influence du contexte de création, puisque les images des quartiers pauvres et bondés de Hong Kong ont inspiré la conception de cet espace. Ondrej Nekvasil en parle ainsi :

« Ce que nous avons réalisé, c'est que tout était si usé et si sale dans ces endroits, que la couleur a presque disparu. Nous avons commencé avec des accessoires colorés que nous avons lavés et beaucoup vieillies pour obtenir ce sentiment de propriété et d'espace vraiment utilisés. »²

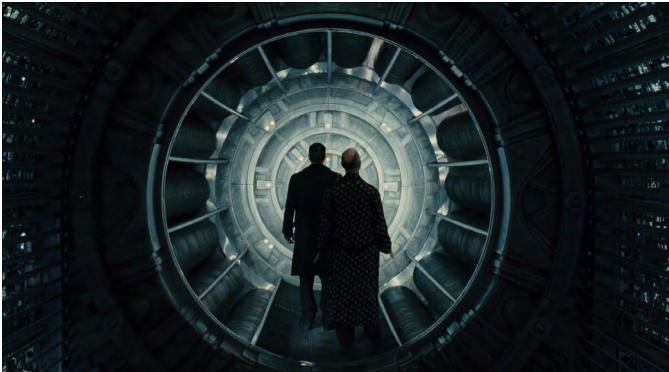
À l'avant du train, en revanche, les survivants vivent dans un confort quasi insolent en comparaison des plus



Snowpiercer, Bong Joon-Ho, 2013

1. NEW YORK TIMES, A Train to Nowhere in a New Ice Age
[<https://www.nytimes.com/2014/06/15/movies/designing-the-train-sections-for-bong-joon-hos-snowpiercer.html>]

2. *Ibid*



Snoupiécer, Bong Joon-Ho, 2013

pauvres. Un sauna, un restaurant, une boîte de nuit, un aquarium et même une piscine qui occupe un wagon entier. L'opposition qui règne entre classes supérieures et classes inférieures est finalement le reflet de l'ambiguïté qui taraude chaque personnage. Il n'y a ni bien ni mal, les personnages se révèlent quasi tous être différents de ce que l'on pensait d'eux au départ. On ne peut pas rentrer dans une case et c'est aussi ce que raconte le décor. Chaque classe a son wagon qui la représente et pourtant ça ne fonctionne pas : l'équilibre de l'écosystème est perturbé et l'ambiguïté fait surface.

Enfin il y a cet espace qu'occupent Wilford et la machine, qui souligne subtilement l'ambiguïté qui jalonne le film et les personnages. La machine est monochrome et ses teintes rejoignent celles de l'arrière du train. L'aspect mécanique contraste avec la luxure des wagons qui le précèdent et renvoie à l'aspect ouvrier, à la classe ouvrière, aux travailleurs. Même les parois de son wagon, sans fenêtre également, rappellent les ventilations d'un moteur. Bien que sa position de leader le place comme un privilégié inatteignable, il se révèle être contraint et non pleinement heureux de la place qu'il occupe et des désavantages qui en découlent. Sa machine, il en prend soin, il la nettoie et cette propreté creuse l'écart, malgré des teintes similaires, entre les extrémités du train. Mais au final sa vie se résume à l'enfermement auquel sont soumis les plus pauvres. Il ne peut quitter la tête du train, il vit pour ses rouages qui tournent éternellement et est totalement soumis à l'entretien de la machine qu'il a créée. Cette ambiguïté spatiale, bien qu'elle apparaisse moins évidente que la mise en avant des disparités sociales, accompagne le caractère ambivalent qui s'applique à tous les personnages du film.

On voit ainsi que le réalisme est souvent négligé au profit du message à transmettre et que le genre peut se permettre une certaine liberté qui est allouée à cette

métaphore et au fait que tout cela demeure n'être qu'un univers imaginaire. Certains éléments spatiaux indissociables de notre vie sont ainsi rarement vus à l'écran et on l'accepte. Par exemple, le wagon qu'occupe Wilford ne présente à l'écran qu'une table dressée et quelques chaises, éléments qui servent la seule scène qui s'y déroule. On ignore comment il vit le reste de son temps. L'absence d'un lit n'appuie-t-elle pas la dévotion éternelle à laquelle se livre Wilford ? L'intensité de la scène de confrontation entre lui et Curtis et ce qu'elle révèle permet de faire oublier au spectateur le manque de naturalisme de cet espace.

J'ai fait l'expérience dans mon TFE de cette volontaire exclusion de certains éléments de vraisemblance. Très tôt, mon postulat était d'aborder la question de l'altruisme et du rapport que nous, en tant qu'individus, entretenons avec l'Autre. J'ai souhaité parler de ce principe qui a, selon moi, tendance à disparaître dans notre société, au profit de l'égoïsme et de l'individualisme. Dans une société aussi inégale que la nôtre, on nous garnit d'idées préconçues qui alimentent notre peur de l'Autre, le plaçant comme une entrave à notre liberté individuelle, quand nous devrions l'envisager comme un enrichissement. L'altérité et la différence, associées à l'inconnu, à l'étranger, deviennent effrayant et susceptibles d'entraver le bonheur individuel que chacun cherche à se construire. Le personnage principal vit donc enfermé dans un habitat, est aveugle et donc dans l'impossibilité de se voir. Lors d'une de ses « sorties » dans la forêt virtuelle, elle se penche au dessus d'un plan d'eau et découvre son reflet. Elle se voit pour la première fois et, alors qu'elle s'observe, curieuse, elle entend l'Autre qui va venir déstabiliser l'équilibre de sa routine. Cette référence explicite au mythe de Narcisse est étayée par une évocation à un autre principe de construction psychologique, qui introduit la

notion de l'Autre. Le stade du miroir est un terme introduit par le psychologue Henri Wallon s'articule autour de l'idée que l'enfant, entre six et douze mois, se sert du miroir et de son reflet pour unifier son corps. Passée l'idée que son reflet est un autre enfant, il sera capable de reconnaître sa propre image et ainsi de construire la réalité qui l'entoure.

« cette fonction ne peut se mettre en place que par la présence de l'autre. En effet, pourquoi dire « je », s'il n'y a personne à qui l'opposer ? Le sujet est donc social, il a besoin de l'autre pour se constituer. »¹

La découverte de son reflet va donc permettre au personnage d'entendre la présence de l'Autre à l'extérieur de son habitat, pourtant probablement présent depuis le début. En prenant conscience de son corps, la femme est alors capable de le distinguer des autres corps.

« L'image de mon corps passe par celle imaginée dans le regard de l'autre ; ce qui fait du regard un concept capital pour tout ce qui touche à ce que j'ai de plus cher en moi et donc de plus narcissique. »²

Le choix de construire le décor de l'habitat en tissu accentue l'ignorance et l'aveuglement qui découlent de la situation de soumission dans laquelle elle est. La souplesse des parois font de cette cellule une fausse prison. Elle est à tout moment susceptible de percer cette toile et d'échapper à son quotidien. Pourtant la machine centrale la ramène constamment au centre et son premier contact avec le tissu ne surviendra qu'à la fin du film. De plus, l'éclairage qui vient de l'extérieur crée une surface lisse qui tait la nature du matériau jusqu'à la scène de cauchemar, qui révèle la finesse des parois. Cet espace contribue à accentuer la théorie du stade

1. Stade du miroir, [https://www.psychanalyse.com/pdf/Stade_du_miroir.pdf]

2. *Ibid*

du miroir. L'Autre a toujours été à l'extérieur de sa cellule, probablement vit-il de la même manière qu'elle, enfermé et aveugle lui aussi. Cependant elle n'était pas apte à l'entendre tant qu'elle-même n'avait pas fait l'expérience de voir son propre reflet. Tout lui apparaît après la séquence de l'étang.

J'ai donc recréé l'univers dans lequel vit cette femme, tout en évinçant certaines explications de son mode de vie. Outre le fait de soustraire à la narration le contexte social qui englobe l'habitat dans lequel elle vit, j'ai également fait le choix de ne pas expliciter la manière dont se remplit sa baignoire, comment elle obtient sa nourriture, ... L'apparition de l'eau sans robinet et de repas sans cuisine participent à l'étrangeté de cet habitat et surtout, à l'idée qu'elle est alimentée d'un confort dont on ignore la provenance. Tout lui est livré sans qu'elle n'ait le temps de s'en soucier et cela souligne l'aspect doré de cette prison dans laquelle elle vit. Elle est enfermée dans un espace sans aucune ouverture et le spectateur, tout comme la femme qui y vit en oublie le contexte extérieur. La blancheur choisie pour l'espace est à la fois symbole de pureté et d'innocence, mais le mobilier choisi évoque également l'aseptisation de l'univers hospitalier. Son habitat est à la fois confortable et oppressant, la séquestrant dans un cocon dont le confort lui enlève toute initiative de rébellion. Enfin, la cécité de cette femme met en relief l'oppression à laquelle elle est soumise. L'origine de ce handicap n'est pas explicite dans la narration, mais ce désavantage la place dans une infériorité et insiste sur sa soumission au système qui la maintient enfermée.

Le décor doit donc se penser en adéquation avec le discours. Le récit va guider la conception du décor qui se doit d'être juste et d'épouser celui-ci. Il devient à son tour une métaphore puisqu'il n'existe que pour accueillir l'histoire, son thème et son message. Une métaphore visuelle, plastique, qui trouve sa narration dans l'espace, les formes, les couleurs, ... La dystopie au cinéma amène donc à la considération du décor comme un élément éloquent à part entière, qui tire sa

force et sa complexité de son interdépendance à une histoire unique.

The Lobster développe, à l'inverse de *Snowpiercer*, un univers très réaliste. Le tournage a entièrement été tourné en Irlande, principalement dans la ville de Dublin et autour du Comté Kerry, notamment dans le village de Sneem, où se trouve l'hôtel Parknasilla du film. Ces lieux ont été sélectionnés avec beaucoup d'attention. Jacqueline Abrahams, cheffe décoratrice sur le film, a sensiblement étudié le ton de chaque lieu et ce qu'il raconte, ce qu'il exprime, dans son architecture. Consciente du pouvoir narratif des éléments spatiaux qu'elle allait retenir, il fallait que le détournement de ces lieux existants colle à l'univers imaginaire posé par le scénario. L'hôtel, décor principal, est une vaste demeure à la fois chic et austère, qui accueille une société aux mœurs aussi banales qu'effrayantes. La proximité du littoral confère un horizon vaste et étendu qui souligne l'enfermement auquel sont contraints les clients, tout comme la perpétuité du système mis en place, caractère propre au genre de la dystopie.

Comme évoqué précédemment, le décor aurait pu faire pencher le film vers un univers fantastique, compte tenu de la capacité de transformer les humains en animaux. Pourtant, on accepte l'étrangeté de ce postulat qui appuie l'absurdité de cette société étrangement familière et dérangeante. Et cela est dû au fait que Jacqueline Abrahams a choisi de représenter un hôtel dans lequel nous avons déjà tous pu aller, ou du moins que nous pouvons reconnaître et accepter en sa qualité d'hôtel. La plausibilité de cet espace qui accueille un système proche de l'aberration donnent de l'intérêt à cette histoire. Le thème abordé n'en est que plus soutenu, les éléments deviennent plus frappant. Dans une interview qu'elle a donné pour BIFA (British Independent Film Awards), la cheffe décoratrice parle de la manière dont elle a approché l'aménagement de cet hôtel.

« J'ai pensé que c'était très important parfois de rendre tout neutre, ainsi le spectateur ne remarque rien. Avec le scénario et la performance des acteurs, on commencerait à tout observer en cherchant du sens, de la signification, ce qui ne servirait pas l'histoire. Le décor doit donc être très doux, très subtil d'une certaine manière, pour que vous puissiez juste vous asseoir et vous détendre. Le design est ainsi rapidement accepté par le spectateur et non remis en question, il n'attire pas vraiment le regard pour s'effacer. »

Son parti pris fut donc d'assumer un décor à première vue banal, pour contrebalancer un récit plutôt extravagant, et participer à sa justesse. Les éléments du décor, au-delà du style utilisé, participent quant à eux à souligner la perversion du système mis en place dans cet hôtel. La différence entre les chambres simples et doubles repose uniquement sur la duplicité des objets (tables de chevet, lampes, ...). Les couples sortant ont le privilège de séjourner pour l'équivalent d'une lune de miel sur un bateau luxueusement équipé, symbole de la « mise en circulation » de leur union, lancée à la dérive sur une mer calme et ennuyante représentative de cette société. De la même manière, la décoration de l'hôtel est fade et austère. Rien ne donne vraiment envie d'y séjourner, malgré son aspect confortable et haut de gamme. Sa banalité renforce alors finalement l'absurdité mais aussi l'assujettissement auxquels sont confrontés les célibataires. Ils n'ont pas d'autre choix que d'y trouver l'amour, sous peine de se voir transformer en animal et pourtant une prison a peu de choses à envier à cet hôtel monotone et sans saveur.

Le-la chef-fe décorateur-trice doit donc s'imprégner de cette métaphore portée par le film pour en ressortir un univers où tout prendrait sens. Il n'y a pas cette contrainte rassurante qui repose par exemple sur les films d'époque, où il faut respecter une temporalité sous peine de fausser la crédibilité du film. Ici la créativité est sollicitée pour créer un décor dont la puissance évocatrice le rendrait porteur de l'histoire imaginaire qu'il accueille. Le hasard n'a pas sa place dans la conception d'un

décor de dystopie qui exige une justesse dans la juxtaposition de différents éléments, afin de donner naissance à un monde singulier qui communique directement avec le spectateur.

sur l'aboutissement et l'unification de l'esthétique qui le retranscrit, elle-même inhérente au discours. Elle va se mettre au service du récit pour devenir un support de la narration. On trouve autant d'univers que de scénarios dystopiques et le genre sollicite cette multiplicité de mondes pour en faire sa propre richesse.

Dans la recherche d'une cohérence visuelle, il est inévitable de prendre en considération les contraintes des autres corps de métier. Ainsi pour *Snowpiercer*, le chef décorateur a notamment du communiquer avec le chorégraphe des combats et le chef opérateur pour dessiner le wagon du sauna :

« La section sauna était très particulière car il y avait beaucoup d'action et de combats, mais c'était un mystère de comprendre comment les gens pouvaient se cacher dans cette pièce, parce que c'est une pièce simple - c'est un long couloir. Nous avons donc opté pour la disposition en zig-zag.

La deuxième chose était l'éclairage. (...) nous avons donc créé un monde qui serait complètement éclairé par les lumières que vous voyez dans l'image. Ce sont tous des tubes fluorescents qui ont été discutés avec le chef opérateur auparavant, car il n'avait aucune chance de cacher des lampes hors caméra. Il n'y a pas eu d'éclairage de cinéma, tout ce que nous avons créé est vu dans le film. Et c'était déjà dur à cause de l'étroitesse de l'espace. Donc, nous avons construit des maquettes et mesuré pour le coordinateur des cascades comment ils pourraient combattre et discuté avec le directeur de la photographie comment nous pourrions l'éclairer sans utiliser de projecteurs. »¹

La constitution du décor relève comme nous avons pu le voir précédemment d'une juxtaposition de références spatiales et temporelles, réinterprétées pour service un futur

2. CRÉER UN UNIVERS SINGULIER ET COHÉRENT

Le décor d'une dystopie est alors indissociable du contexte narratif dans lequel il se place. Le choix des couleurs, des matières, la conception des espaces, tout tend à rendre ce monde crédible aux yeux du spectateur. Là repose la difficulté et la précision de l'élaboration d'un univers dystopique : à la fois inventé et réaliste. Le décor est porteur d'un monde que le spectateur sait imaginaire, mais dans lequel il doit pouvoir se projeter. La création de l'univers en étroit lien avec le scénario place le décor comme contributeur physique d'une histoire, elle-même porteuse d'un message délayé dans les traits de la métaphore. Alors au-delà d'une recherche assidue de plausibilité, l'important réside dans la nécessité de trouver une cohérence qui englobe l'univers général. Cette harmonie, en étroit lien avec le récit concerné, donnera au décor sa singularité indissociable du discours.

La combinaison des éléments constitutifs du décor, mais également des costumes et de la lumière sauront créer une esthétique propre au film. Ces facteurs, de l'ordre du visuel, sauront ensemble donner corps à un univers plus ou moins cohérent. La singularité de celui-ci repose

1. CREATORS, We Talked To Snowpiercer's Production Designer About Building A World Inside A Train [https://creators.vice.com/en_us/article/mgpvba/we-talked-to-snowpiercers-production-designer-about-building-a-world-inside-a-train]

imaginaire. Or, chaque élément, chaque couleur, considéré individuellement peut être porteur d'une symbolique. Les univers nécessitent ici d'être envisagés dans leur intégralité. La singularité du décor et sa cohérence vis-à-vis du discours qu'il souligne relèvent de la capacité que tous les éléments entre eux auront de s'unir et s'allier. La force qui découlera de cette union sera garante de la solidité et de la crédibilité de l'univers observé par le spectateur.

L'univers de *The Lobster* est par exemple parfaitement unifié, si on le considère dans son ensemble. Tous les signes visuels sont réunis pour servir une histoire organisée autour du thème abordé par le scénario. Le tournage s'est fait quasi exclusivement en lumière naturelle. Très peu de sources artificielles ont été utilisées et cela renforce la sensation naturaliste qui se dégage de ce monde imaginaire. Le risque de fausser la crédibilité de l'univers est amoindri et la vraisemblance de la société rend celle-ci toujours plus dérangeante. La lumière naturelle filtrée au travers des voilages des fenêtres de l'hôtel constitue une frontière ténue entre intimité et emprisonnement. Le décor, comme nous l'avons vu précédemment, épouse les situations sociales des personnages (célibataire ou en couple) et le choix des couleurs participe aussi à cet univers fade et sans charme où rien ne se détache. Cet hôtel est à l'image de cette société : dictatorial, oppressant et impersonnel.

Aussi, les clients y sont tous habillés de la même manière ; leurs habits ordinaires sont troqués à leur arrivée contre des vêtements qui les placent tous sur un pied d'égalité, qui les uniformise et les dépouille de toute personnalité. Les costumes qu'ils doivent porter reflète une vision banale de l'homme et de la femme : un costume et une cravate tout à fait basiques pour les uns, une robe à fleur pour les autres. La justesse fait que les vêtements masculins et féminins s'assortissent entre eux, créant ainsi une harmonie

redondante pour chaque couple qui se crée. L'assortiment de toutes ces personnes appuie également l'idée du microcosme qu'évoque cet hôtel. Ainsi, le lieu et son esthétique ordinaire placent l'action à la fois nulle part et partout. David, le personnage principal, est également la figure de Monsieur Tout-le-monde, bedonnant, moustachu, impassible et sans grande originalité.

Le film entier est dénué d'émotion, à commencer par la voix-off de Rachel Weisz qui pose le ton lancinant et fade de l'univers. Le décor traduit cela par sa platitude ; on ne le remarque pas et c'est ce qui fait sa force et sa justesse. L'établissement est la quintessence des hôtels de partout. On accepte l'histoire sans se demander où elle se situe géographiquement.

L'épisode « Nosedive » de la série *Black Mirror* est un autre exemple significatif de la cohérence soulevée par l'invention d'un univers à l'esthétique marquée. La gamme colorée aux tons uniquement pastels a uniformisé cette ville et englobe l'univers dans une unité qui participe à imposer une distance entre cette réalité et la nôtre. Car si la ville présente à l'écran est très proche de certains quartiers résidentiels qui existent de nos jours, l'effrayante homogénéité conférée aux Hommes et aux espaces crée ce décalage entre le monde intra et extradiégétiques. Leurs espaces privés et domestiques sont totalement dénués de personnalité. L'histoire, qui aborde justement l'importance que l'on accorde au regard des autres et la dépendance que l'on peut développer vis-à-vis de celle-ci, nous plonge ainsi dans un univers où la diversité n'existe plus. Tout est uni, plat. Le seul contraste qui intervient se fait à la moitié de l'épisode et correspond à la tombée de la nuit, obscurité qui va accompagner l'effondrement social de Lacie (le personnage principal). Cette unification appuie l'origine bienfaitrice de la dystopie. Le chef décorateur de la série, Joel

1. CREATIVE REVIEW. Black Mirror production designer Joel Collins on bringing Charlie Brooker's dystopian visions to life [https://www.creativereview.co.uk/designing-black-mirror-interview-production-designer-joel-collins/]

Collins, explique ainsi que, les habitants vivant tous dans une configuration similaire, les sentiments négatifs à l'encontre des autres ne pourraient exister.

« *Ce monde, des voitures au téléphone et les vêtements de la tonalité de celui-ci, est très non-offensif.* »¹

La narration et l'image entretiennent un lien perpétuel. Et si ce postulat est valable dans l'ensemble des œuvres cinématographiques et ce indépendamment du genre, l'imaginaire inhérent au genre de la dystopie incite le-la chef-fe décorateur-trice à s'octroyer une certaine liberté de création. Le dialogue se fait notamment dans le rapport que le décor entretient avec les personnages qui l'habitent. Dans ce rapport éternel entre les différents signes cinématographiques qui donnent corps à la métaphore énoncée par le récit, il est inévitable de s'intéresser au lien qui unit le décor aux personnages qu'il accueille.

Il y a ces décors qui s'effacent pour subtilement et pertinemment épouser la monotonie des personnages, tel que l'on a pu l'observer dans *The Lobster*. C'est souvent le cas des lieux qui accueillent les opprimés, la partie inférieure de l'échelle sociale, opposés à l'élite dirigeante. Ainsi, dans *3%*, *Trepalium*, ou encore *Snowpiercer*, la population vit dans des espaces sombres, pauvres, sales et désordonnés. Cette esthétique évidente pour souligner la pauvreté de cette classe sociale est pourtant pour chaque film imprégnée de l'univers concerné et de la métaphore qu'il sous-tend. Le Continent de *3%* est explicitement inspiré des favelas brésiliennes ; le wagon de queue de *Snowpiercer* ressemble aux étagères d'un train de marchandise mal entretenu ; la Zone de *Trepalium* évoque un paysage urbain français qui aurait été délaissé et qui serait tombé en ruines. Le désordre y règne et se mêle aux personnages, eux-mêmes souvent en surnombre, leur pauvreté les ayant amenés à vivre dans un certain chaos.



3%, Pedro Aguilera et Cesar Charlone, 2016



Snowpiercer, Bong Joon-Ho, 2013



Trepalium, Vincent Lannoo, 2016

Malgré le clivage social qui règne dans la plupart des dystopies, l'esthétique générale du film doit conserver une certaine cohérence et ce même entre les univers sociaux radicalement opposés. La machine de Wilford et la queue du train, par leur monochromie similaire, induisent une boucle et un écho entre les deux opposés sociaux. Le décor s'inscrit dans une continuité qui lui assure sa cohérence. Sa capacité à refléter les personnages d'un futur imaginaire lui assure sa singularité propre à chaque récit. Pour Julie Berghoff (cheffe décoratrice de *The Handmaid's Tale*), le design de la maison du Commandant Waterford, décor principal de la série, lui a donné l'opportunité de développer les personnages par le biais d'indices subtils qui appuient leurs personnalités. Les fleurs et plantes sont très présentes dans le salon et la salle à manger, ainsi que dans la chambre de Serena Joy, insistant sur sa volonté de donner la vie malgré sa stérilité. Ses peintures communiquent le même message et sa palette de couleurs dépend de son humeur. La chambre de Offred quant à elle est dénuée de tout élément artistique et son architecture sous les combles rappelle inévitablement les chambres de bonne. Les deux univers sont pourtant réunis au sein de la même demeure et l'architecture de la bâtisse fait le lien entre les différents espaces.

Le décor est indissociable du personnage qui l'habite. Il est même parfois acteur lui-même et sa composition participe tant à la narration qu'il en devient lui-même protagoniste de l'histoire. Dans *Snowpiercer*, le décor est directement éponyme du film. Sans lui, l'histoire n'existerait pas. Il est, par son dévouement total au récit, aussi singulier qu'il ne serait applicable à aucune autre histoire, sans risque de tomber dans la contrefaçon. Les secousses qui l'agitent sur les rails le rendent presque vivant. L'adrénaline provoquée par la vitesse à laquelle il circule nous entraîne

en tant que spectateur dans une intensité propre au récit et à ses rebondissements. L'inhospitalité de l'extérieur nous confine à l'intérieur pour progresser au fil des wagons aux côtés des personnages. Et malgré l'éclectisme des espaces, le fil conducteur est maintenu par l'unité qui englobe le tout : le train, à la fois décor et support de l'histoire.

François Truffaut parlait ainsi en ces termes de l'importance qu'il accordait aux livres dans *Fahrenheit 451*, jusque dans sa réalisation :

« *Laisser des livres tomber hors du cadre était impossible dans ce film. Je devais accompagner leur chute jusqu'au sol. Les livres, ici, sont des personnages, et couper dans leur trajet équivaut à décadrer la tête d'un comédien.* »¹

Le magazine *Usbek & Rica*, média qui explore le futur (tel qu'il est sous-titré), a publié dernièrement un article sur l'influence du contexte spatio-temporel sur le design d'une œuvre de science-fiction et sur le risque de tomber et retomber dans une esthétique mainstream porté par les imaginaires occidentaux et japonais. S'appuyant sur les dires du géographe Henri Desbois¹, les auteurs de l'article Nicolas Minvielle et Olivier Wathélet tentent d'expliquer la complexité qui enveloppe la manipulation et la création d'un univers imaginaire.

« *Certaines zones du monde semblent plus "science-fictionnables" que d'autres, Los Angeles ou Tokyo constituant par exemple deux références très fortes en matière de visions du futur urbain.* »²

La diversité des mondes portés par la dystopie, permet un renouvellement de ces visions standardisées de

1. GEOGRAPHIE ET CULTURES, Présence du futur, le cyberspace et les imaginaires urbains de science-fiction

[<https://journals.openedition.org/gc/2684#authors>]

2. USBEK ET RICA, Design fiction, épisode 11 : trouver l'inspiration au-delà des fictions mainstream

[<https://usbeketrica.com/article/design-fiction-episode-11-trouver-l-inspiration-au-dela-des-fictions-mainstream-1>]

futurs technologiques, mais permet également de diversifier le propos et les questions sociales abordées par chaque récit. L'étendue des possibilités aide à donner naissance à une multiplicité d'univers, dont la singularité va alors aller piocher dans la société effective.

« Aussi, les réflexions qui portent sur le futur de l'humain, de la société ou de la politique peuvent présenter un caractère très original, échappant aux lectures habituelles de la science-fiction et constituant, de ce fait, une forme de contre culture au sein de la culture dominante. »

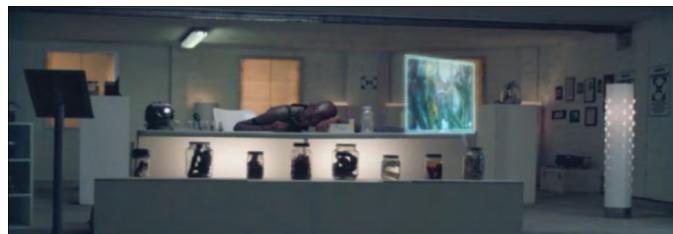
(...)

Il nous semble possible, cependant, de se montrer enthousiastes dans le fait de considérer une internationalisation des références populaires. D'abord, en raison d'un paradoxe que nous avons maintes fois souligné : la science-fiction parle du présent ; et à ce titre, des motifs « internationaux » se mélangent en réalité avec un contexte local pour en donner une forme originale. »³

Les univers futuristes développés par le genre cherchent donc à s'extraire des lignées imposées par la culture populaire.

« Si le Japon et la Corée, l'Europe et l'Amérique du Nord sont souvent cités quand on parle de science-fiction, l'Afrique, l'Asie du Sud-Est et les territoires océaniques montrent également une réelle créativité, très utile pour créer une démarche de design fiction. Sans prétendre que le contexte local détermine le travail des imaginaires, on peut aisément soutenir que des contextes singuliers offrent un terrain favorable à l'expression d'imaginaires en partie différents. »⁴

Pumzi, Wanuri Kihiu, 2012



1. USBEK ET RICA, Design fiction, épisode 11 : trouver l'inspiration au-delà des fictions mainstream
[<https://usbeketrica.com/article/design-fiction-episode-11-trouver-l-inspiration-au-dela-des-fictions-mainstream-1>]

2. *Ibid*

Le court-métrage *Pumzi* réalisé par Wanuri Kahiù en 2012 est un très bel exemple de dystopie imprégnée de la culture africaine, du Kenya plus précisément. Il est question dans le film d'une population qui vit sous terre suite à une trop grande sécheresse et dont le quotidien est régi par un rationnement et un contrôle permanent des quantités d'eau potable. Pour sauvegarder au maximum cette denrée vitale qui s'est faite rare dans le futur en question, des dispositifs presque banals sont mis en place. Entre autres, un tissu permet de récupérer la sueur et les urines sont recyclées. Ces systèmes, frappant par leur simplicité, mettent en avant une problématique propre au continent africain. Lors d'une conférence TEDx à Nairobi en 2012 sur l'afrofuturisme dans la culture populaire¹, Wanuri Kahiù, parle de l'importance pour son continent de s'affirmer dans le genre. C'est pour ce peuple longtemps opprimé, une manière de parler de leur histoire passée, de leur futur et donc de leur présent.

« Les Africains sont intrinsèquement futuristes, compte tenu du caractère capricieux de notre situation actuelle. »

Wanuri Kahiù nous parle avec légèreté de l'univers qu'elle a mis en place pour *Pumzi*, notamment vis-à-vis de ces tapis roulant qui permettent aux personnages de transformer l'énergie cinétique produite par leurs mouvements en puissance électrique. Elle pensait être innovante avec cette idée, jusqu'à ce qu'elle jette un œil sur Internet.

« Aussi, nous pensons qu'un des défis majeurs pour nos sociétés est de ré-ouvrir les imaginaires. Cela signifie, comme dans tous ces exemples, de construire des visions du futur ouvertes, en cherchant volontairement à faire se

rencontrer des lignées éloignées les unes des autres ; et prendre en compte des points de vues humains, sociaux et économiques sur l'avenir pour sortir des visions packagées du futur. »²

Le déterminisme local qui semble régir la création d'une œuvre dystopique participe à la singularité de l'univers. Dans son inhérence directe au récit qu'il porte, le décor repose sur les références dans lesquelles il puise son esthétique. Aujourd'hui la science-fiction peut souvent nous présenter des univers similaires qui se perdent dans un amoncellement de technologie toujours plus avancée, dans des villes verticales qui montent toujours plus hauts et des moyens de transports qui vont toujours plus vite. La dystopie a cette force qui lui permet de déployer un nombre infini d'univers et d'esthétiques. Car si la singularité du monde inventé est intrinsèque au discours, l'étendue infini de scénarios dystopiques imaginables induit également une infinité d'univers singuliers. Le peu d'exemples étudiés précédemment nous confronte d'ores et déjà à un panel d'esthétiques riche et varié.

1. YOUTUBE, Afrofuturism in popular culture: Wanuri Kahiù at TEDxNairobi
[<https://www.youtube.com/watch?v=PvxOLVaV2YY>]

2. USBEK ET RICA, Design fiction, épisode 11 : trouver l'inspiration au-delà des fictions mainstream
[<https://usbeketrica.com/article/design-fiction-episode-11-trouver-l-inspiration-au-dela-des-fictions-mainstream-1>]

conclusion

Une dystopie, à la différence d'une utopie, ne présente pas le monde tel qu'on le souhaite, mais tel qu'on le redoute. La complexité du genre n'est plus à prouver. Sa définition convoque une infinité d'univers possibles, qui se regrouperont pourtant tous sous l'unité induite par leur appartenance au même genre. Dans cette grande diversité, le décor semble à première vue convier une inventivité sans limites. La représentation d'un univers imaginaire pourrait en effet amener le-la chef-fe décorateur-trice à exprimer sa créativité sans grande contrainte, si ce n'est par exemple les envies esthétiques du réalisateur, ou les éléments de décor explicites décrits par le scénario. Pourtant, l'étude de quelques œuvres nous a permis de comprendre que les caractéristiques du genre soumettent la conception du décor à des règles qui, respectées, lui conféreront sa justesse et sa cohérence.

Il y a tout d'abord la question de la temporalité. La dystopie est un sous-genre du récit d'anticipation. Pour reprendre la définition énoncée en introduction, elle dépeint un futur sombre dont l'accès au bonheur est rendu impossible

par l'idéologie néfaste mise en place dans la société. Sa nature prospective est toutefois contrebalancée par sa prédisposition à faire écho au temps du spectateur. La dystopie est ainsi la symbiose de trois temps : en représentant le futur, elle déforme le présent et évoque un retour à des valeurs passées. La temporalité, puisse-t-elle être floue et varier d'une œuvre à l'autre, se traduit visuellement par les choix de décors. Qu'il s'agisse de construction en studio ou de réutilisation de lieux existants, la juxtaposition de ces différentes époques donne lieu à un univers qui se joue de l'anachronisme pour s'inventer.

Le genre agit comme un miroir grossissant des défauts de nos sociétés contemporaines. En s'attaquant aux dérives du monde actuel, la dystopie nous confronte au caractère totalitaire sous-jacent dans nos démocraties. L'allusion aux régimes dictatoriaux participe de l'établissement de l'oppression dans la diégèse. Le décor reprend les codes propres au totalitarisme pour signifier le plein pouvoir, tout en insistant sur les inégalités sociales. Les lieux choisis et filmés serviront la narration et appuieront la singularité de la société dépeinte. La ville, l'entreprise, l'habitat sont autant d'unités spatiales qui serviront à expliciter le mode de vie des protagonistes. La lecture de l'univers futuriste posé par le récit permettra par conséquent, grâce au décor, de décoder la critique émise à l'égard de notre monde. L'architecture devient le support de la narration et propose par sa plasticité (choix des matériaux, des formes, des couleurs) une lecture du présent diégétique. L'esthétique de l'univers, plus ou moins vraisemblable, plus ou moins proche de ce que l'on connaît, dépend de la distance à laquelle l'énonciation se placera. Les similitudes plus ou moins explicites vis-à-vis de notre société serviront l'instauration de la métaphore propre au récit.

En effet, s'il est des décors dystopiques troublant de par leur proximité avec notre monde (*The Lobster*), certaines œuvres prennent le parti de s'exprimer au travers d'un univers volontairement lointain et peu plausible

(*Snowpiercer*). Dans cette diversité propre au genre, le décor est pourtant intrinsèque au scénario qu'il saura enrichir ; il n'aura de sens que pour le récit effectif. La richesse de la dystopie entraîne donc une infinité de décors, guidés par les caractéristiques génériques qui justifient l'appartenance au genre. L'important étant que le décor sache présenter une unité et une cohérence qui appuieront la véracité du discours et aideront le spectateur à se placer dans une position réflexive.

J'ai nourri la conception de mon TFE de ces lignes de conduite qui semblent unifier la diversité des décors dystopiques. En amorçant la rédaction de ce mémoire par des lectures qui ont anticipé le design de mon projet, j'ai pu comprendre la logique qui englobe et cadre la création de ces univers. J'ai abordé ce sujet avec une méconnaissance du genre qui a vivement su attisé ma curiosité. La compréhension des mécanismes qui régissent la conception de tels décors, dans un respect du genre et de ses caractéristiques, me permet d'être aujourd'hui plutôt sereine vis-à-vis de projets qui m'auraient auparavant déstabilisée voire effrayée. L'implication du décor dans l'énonciation d'un discours politique m'a aidé à comprendre, au-delà du genre de la dystopie, la force narratrice qui peut émaner de la justesse d'un décor. La complexité du genre repose alors sur la nécessaire justesse qui donnera du crédit à l'œuvre. En appliquant le raisonnement de ce mémoire à mon projet, j'ai pris plaisir à imaginer un futur qu'il me plaisait de raconter, j'ai pu donner corps et forme à un univers imaginaire et métaphorique.

Mon attrait pour le genre a par ailleurs été provoqué par le caractère dénonciateur des œuvres. Le dessein délateur des dystopies engage le-la chef-fe décorateur-trice à comprendre voire à se positionner vis-à-vis du discours énoncé. Les dystopies prétendent, comme tous les régimes totalitaires, qu'elles visent le bien commun, notamment par l'abolition du passé au profit d'un présent perpétuel¹. Anne Staquet, philosophe et professeure à l'Université de Mons en Belgique, s'interroge sur le conservatisme latent qui selon elle est inhérent au genre.

« (...) le message est de dire "ne changeons rien". C'est une vision extrêmement conservatrice et réactionnaire : "avant c'était bien, il n'y avait pas de problème, revenons en avant et limitons nous". »²

Dans quelle mesure sommes-nous aptes à critiquer la société dans laquelle nous nous inscrivons nous-même ? Eric Dufour, professeur à l'université de Grenoble et spécialiste d'esthétique questionne la possibilité d'une critique sociale.

« [le cinéma] étant une industrie avant d'être un art, c'est-à-dire d'abord un produit de consommation financé par des investisseurs dont le but est la rentabilité, la critique apparaît dès lors n'être tolérée que pour autant qu'elle entre dans ce que cette société et ses membres peuvent supporter. »³

Le caractère imaginaire des univers proposés aux spectateurs soulève également la question de l'impact qui

1. AQUIEN Pascal et STAQUET Anne, « Les dystopies », *Les Chemins de la Philosophie*, France Culture, 2011, [<https://www.franceculture.fr/emissions/les-nouveaux-chemins-de-la-connaissance/science-fiction-25-les-dystopies>]

2. *Ibid*

3. DUFOUR Eric, *Le cinéma de science-fiction*, Paris, Armand Colin, 2011

aura lieu ou non, chez le public visé. Malgré l’effrayante République de Gilead, il semblerait que *The Handmaid’s Tale* n’ait jamais été autant d’actualité que depuis que Donald Trump a été élu au pouvoir aux États-Unis¹. Cette remise en question de la dystopie interroge le potentiel refus du spectateur d’y voir une mise en garde dont il devrait pourtant tenir compte.

« *Cette S-F, à titre de critique, est (ou devrait être) une interrogation sur la légitimité des structures économiques, politiques et/ou sociales de la société dans laquelle nous vivons, et son sa légitimation. Mais la critique n’est-elle pas qu’apparente dans certains films et ne sert-elle pas à cacher une dimension fortement conservatrice qui, au fond, ne fait que justifier l’ordre social existant ?* »²

On peut alors s’interroger sur les possibilités qu’a le-la chef-fe décorateur-trice pour aborder son travail dans une démarche politique. Même si certains émettent encore quelques doutes, la fragilité de notre environnement n’est plus à prouver. De nombreuses entreprises adoptent une démarche éthique et durable et la sensibilisation est présente quotidiennement dans les médias. Si les catastrophes climatiques sont dans les dystopies souvent la toile de fond d’un discours politique autre, l’avenir de notre planète n’en est pas moins grandement menacé. Le « jour du dépassement³ » est tous les ans de plus en plus tôt. En France cette année, nous l’avons déjà dépassé⁴. Il ne tient qu’à nous de faire

en sorte que les années à venir ne soient pas aussi sombres que les univers que le cinéma nous vend, sous couvert de divertissement. La sensibilisation est présente sur tous les fronts et tous les moyens sont bons pour faire parvenir à faire réagir les citoyens sur leur empreinte écologique. Au fond, nous sommes spectateurs, à nous d’agir si l’on veut éviter les prophéties effrayantes édictées par les scénarios dystopiques.

La question de l’éthique environnementale est à mon goût indissociable du métier de chef décorateur. Nous sommes en contact en tant qu’artiste avec un grand nombre de matériaux dont la nocivité à l’égard de la planète n’est pour la plupart pas réfutable. J’ai cherché à aborder mon TFE avec cette conscience déontologique. Je me suis malheureusement confrontée à des problèmes d’ordre budgétaire. Le choix du bois utilisé oscilla entre le bouleau et l’okoumé. La rigidité du bouleau était attractive, son prix moins. J’ai dû, pour respecter le budget qui m’était alloué, choisir l’okoumé, bois très souvent utilisé dans la construction des décors. Ce bois tropical participe pleinement à la déforestation de certains pays d’Afrique, comme le Gabon⁵. Peu cher, il est pourtant apprécié des démarches de conception et du rapport incessant à l’argent et aux restrictions financières qui cadrent les projets.

Au mois de janvier, nous sommes, mes camarades du département décor et moi, partis en Inde pour un échange d’un mois. L’approche de la construction est, dans les locaux de la FTII (Film and Television Institute of India), très

1. WRIGHT David, SOICHET Aude, VALIENTE Alexa, *abc News*,

[<https://abcnews.go.com/Entertainment/handmaids-tale-author-margaret-atwood-president-donald-trumps/story?id=54934101>]

2. DUFOUR Eric, *Le cinéma de science-fiction*, Paris, Armand Colin, 2011

3. LE MONDE, Le jour du dépassement de la Terre en infographies

[http://www.lemonde.fr/planete/portfolio/2016/08/07/le-jour-du-depassement-de-la-terre-en-infographies_4979467_3244.html]

4. RTL, Jour du dépassement : la France vivra écologiquement à crédit dès le 5 mai

[<http://www.rtl.fr/actu/debats-societe/ressources-naturelles-la-france-vivra-a-credit-a-partir-du-5-mai-7793257431>]

5. BOUET Claude, Agriculture et déforestation au Gabon

[http://horizon.documentation.ird.fr/exl-doc/pleins_textes/pleins_textes_2/memoires/15868.pdf]

différente de la nôtre. Ils utilisent ainsi des feuilles décors aux dimensions « rondes », qui s'alignent sur une grille de 1 pied par 1 pied et permet la réutilisation de ces feuilles d'un projet étudiant à l'autre. La contrainte de se fixer à cette grille est bien évidemment une entrave dans l'expression de la créativité du décorateur, mais peut-être est-ce juste une nouvelle logique de pensée à adopter pour concilier création artistique et considération éthique. Leurs feuilles de contreplaqué sont recouvertes d'une toile de coton enduite, peinte, puis dégrafée et renouvelée pour le projet suivant. Le bois est donc conservé jusqu'à épuisement.

Autre exemple de l'implication environnementale en Inde, nous avons rencontré là-bas un sculpteur qui travaille le polystyrène. Ce matériau, très prisé des décors pour sa légèreté non négligeable et sa malléabilité, a pourtant de nombreux désavantages d'un point de vue écologique. Il est conçu à partir de pétrole, est très volatile et donc nocif pour la personne qui le sculpte, la substance dégagée par la découpe au fil chaud est hautement cancérigène, son potentiel recyclage implique qu'il soit propre (sans trace de résine, colle ou autre) et enfin il peut entraver la récupération du bois lorsqu'il est collé sur une feuille décor¹. Ce sculpteur que nous avons rencontré récupère la totalité des chutes émises par ses découpes pour les renvoyer aux entreprises qui se chargeront de les compacter afin de générer de nouveaux blocs de polystyrène destinés à la vente.

Des pays comme l'Inde agissent de la sorte car ils font quotidiennement face à la pauvreté. Cette démarche est pour eux une implication économique qui facilite leur approvisionnement en nouveau matériaux. Nous faisons partie d'un pays riche, une puissance internationale, qui ne se confronte pas aux mêmes problématiques. L'aisance avec laquelle nous pouvons nous procurer des matériaux de construction et récolter des fonds financiers ne nous pousse

pas à économiser, recycler, réutiliser, revendre, reconvertir... bref, à donner une seconde vie à l'éphémérité des décors de cinéma. Nous avons la chance de vivre dans un pays qui peut se permettre de développer une conscience écologique, de trouver des solutions aux problèmes environnementaux et de proposer ces solutions aux entreprises. Il y a par exemple les associations ArtStock et la Réserve des Arts. Elles récupèrent les matériaux de construction issus des créations éphémères (cinéma, théâtre, scénographie événementielle, ...) et les revendent à moindre coût pour de futurs projets.

L'éco-production est une démarche trop peu considérée et les mentalités vis-à-vis de la conscience environnementale ne changent que trop lentement. Se soucier de l'écologie est devenue une mode qui peut presque appeler à certaines moqueries. L'implication d'une déontologie éthique vis-à-vis de la planète peut certes être la source de contraintes liées à la conception, mais il est aujourd'hui important de connaître les matériaux utilisés, leur provenance, leur impact, et ainsi de se responsabiliser moralement.

1. ECO-MANIFESTATIONS, Eco-conception : en finir avec le polystyrène dans les décors ?
[<http://www.eco-manifestations.com/eco-conception-des-decors-2.html>]

« Il est urgent de placer l'humain et la nature au cœur de nos préoccupations, et l'économie à leur service. S'obstiner à maintenir le profit illimité et la croissance indéfinie comme fondement de l'ordre mondial est totalement suicidaire. »¹

1. RABHI Pierre, *La Part du colibri : l'espèce humaine face à son devenir*, Paris, Nouvelles éditions de l'Aube, 2011.

filmographie

- *Trepalium*, Vincent Lannoo, 2016
- *3%*, Pedro Aguilera et Cesar Charlone, 2016
- *The Handmaid's Tale*, Bruce Miller, 2017
- « 15 Million Merits », *Black Mirror*, saison 1 episode 2 Charlie Brooker, 2016
- « Nosedive », *Black Mirror*, saison 3 episode 1 Charlie Brooker, 2016
- *Snowpiercer*, Bong Joon-Ho, 2013
- *Fahrenheit 451*, François Truffaut, 1966
- *The Lobster*, Yórgos Lánthimos, 2015
- *Equilibrium*, Kurt Wimmer, 2002
- *Pumzi*, Wanuri Kahiu, 2012

bibliographie

- DUFOUR Eric, *Le cinéma de science-fiction*, Paris, Armand Colin, 2011
- MATTELART Armand, *Histoire de l'utopie planétaire*, Paris, La Découverte, 2000
- COLSON Raphaël et RUAUD André-François, *Science-fiction, une littérature du réel*, Paris, Klincksieck, 2006
- PASTOUREAU Michel et SIMONNET Dominique, *Le Petit livre des couleurs*, Paris, Editions du Seuil, 2005
- PUAUX Françoise, « Le Décor de cinéma », *Les Petits cahiers*, Paris, Cahiers du Cinéma, 2008
- *L'Avant-Scène Cinéma*, n° 642, avril 2017
- RABHI Pierre, *La Part du colibri : l'espèce humaine face à son devenir*, Paris, Nouvelles éditions de l'Aube, 2011.

sites internet

MR MONDIALISATION, Construire demain : entre dystopies, utopies et solutions concrètes
[<https://mrmondialisation.org/construire-demain-entre-dystopies-utoopies-et-solutions-concretes/>]

1895, Raphaëlle Moine, *Les genres du cinéma*
[<https://journals.openedition.org/1895/1552>]

CAIRN, Sens de la contre-utopie
[<https://www.cairn.info/revue-cites-2010-2-page-61.htm>]

TEMPORALITES, Futurs antérieurs et précédents uchroniques : l'anti-utopie comme conjuration de la menace
[<https://journals.openedition.org/temporalites/1406>]

FRANCE CULTURE, Les Dystopies
[<https://www.franceculture.fr/emissions/les-nouveaux-chemins-de-la-connaissance/science-fiction-25-les-dystopies>]

USBK ET RICA, La science fiction encore et toujours insurrectionnelle
[<https://usbketrica.com/article/la-science-fiction-encore-et-toujours-insurrectionnelle>]

USBK ET RICA, La science fiction, outil précieux pour imaginer les futurs de la démocratie
[<https://usbketrica.com/article/la-science-fiction-outil-precieux-pour-imaginer-les-futurs-de-la-democratie>]

USBK ET RICA, Design fiction, épisode 11 : trouver l'inspiration au-delà des fictions mainstream
[<https://usbketrica.com/article/design-fiction-episode-11-trouver-l-inspiration-au-dela-des-fictions-mainstream-1>]

SLATE, A quoi sert la science-fiction? A nous expliquer de quoi l'avenir ne sera –peut-être– pas fait
[<http://www.slate.fr/life/80157/science-fiction-recits-apocalyptiques-avenir>]

WORDPRESS, La science fiction : la vision d'une société idéale ?
[<https://elodier23.wordpress.com/2014/02/16/la-science-fiction-la-vision-dune-societe-ideale/>]

OUT OF THE BOX, Dystopie : le futur version cauchemar...
[<https://www.out-the-box.fr/dystopie-futur-transforme-cauchemar/>]

L'ECLAT, Utopies réalisables

[<http://www.lyber-eclat.net/lyber/friedman/utopies.html>]

LE JOURNAL INTERNATIONAL, La dystopie : réalité ou fiction ?

[https://www.lejournalinternational.fr/La-dystopie-realite-ou-fiction_a1270.html]

SILEX, Ville & Cinéma de SF : de la dystopie à la réalité

[<https://silex-id.com/take-your-time/ville-cinema-de-sf-de-la-dystopie-a-la-realite>]

CAIRN, Utopies et Dystopies écologiques

[<https://www.cairn.info/revue-ecologie-et-politique1-2008-3-page-33.htm>]

THE AMERICAN INTEREST, Why I've Had Enough of George Orwell

[https://www.the-american-interest.com/2017/11/20/ive-enough-george-orwell/?mc_cid=19e7b7f371&mc_cid=72eb868fb7]

FABULA, Séjours en dystopie, ou l'anticipation à la française

[<http://www.fabula.org/acta/document8036.php>]

TRIBUNES, Utopies/Dystopie/Science-fiction : l'interaction de la fiction et du réel

[<http://tribunes.com/tribune/alliage/60/Fitting.html>]

CINEPSIS, Dystopies et écrans : quand la contre-utopie fait vendre

[<http://www.cinepsis.fr/dystopies-ecrians-contre-utopie-vendre/>]

VILLE ET CINEMA, Cinéma de science-fiction et imaginaires de la mobilité

[<http://www.villeetcinema.com/cinema-de-science-fiction-et-imaginaires-de-la-mobilite/>]

HABITER AUTREMENT, Les villes dans la nouvelle science fiction - L'avenir caché

[http://www.habiter-autrement.org/03_utopies/15_ut.htm]

FUTUR ANTERIEUR, Architecture et Dystopie

[<http://futuraanterieur.tumblr.com/search/dystopie>]

SORB'ON, Notre société par le prisme de la SF : vivons-nous dans une dystopie ?

[<https://sorb-on.fr/2016/06/09/notre-societe-par-le-prisme-de-la-sf-vivons-nous-dans-une-dystopie/>]

LE VENT SE LEVE, Utopie, dystopie et science-fiction : Quand le futur devient politique.

[<http://lvsl.fr/utopie-dystopie-et-quand-le-futur-devient-politique>]

LITTRE, Metaphore

[<https://www.littre.org/definition/m%C3%A9taphore>]

UNIVERSALIS, Sémiologie

[<http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/semiologie/>]

Catherine FUCHS, directrice de recherche au C.N.R.S, [<http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/linguistique-theories/>]

Stade du miroir, [https://www.psychanalyse.com/pdf/Stade_du_miroir.pdf]

GEOGRAPHIE ET CULTURES, Présence du futur, le cyberspace et les imaginaires urbains de science-fiction

[<https://journals.openedition.org/gc/2684#authors>]

ECO-MANIFESTATIONS, Eco-conception : en finir avec le polystyrène dans les décors ?

[<http://www.eco-manifestations.com/eco-conception-des-decors-2.html>]

RTL, Jour du dépassement : la France vivra écologiquement à crédit dès le 5 mai

[<http://www.rtl.fr/actu/debats-societe/ressources-naturelles-la-france-vivra-a-credit-a-partir-du-5-mai-7793257431>]

BOUET Claude, Agriculture et déforestation au Gabon

[http://horizon.documentation.ird.fr/exl-doc/pleins_textes/pleins_textes_2/memoires/15868.pdf] consulté le 9 mai 2018

LE MONDE, Le jour du dépassement de la Terre en infographies

[http://www.lemonde.fr/planete/portfolio/2016/08/07/le-jour-du-depassement-de-la-terre-en-infographies_4979467_3244.html]

BLACK MIRROR

CREATIVE REVIEW, Black Mirror production designer Joel Collins on bringing Charlie Brooker's dystopian visions to life
[<https://www.creativereview.co.uk/designing-black-mirror-interview-production-designer-joel-collins/>]

OPEN MINDED, Quand Black Mirror inspire la vraie vie
[<https://www.openminded.com/2017/10/17/quand-black-mirror-inspire-la-vraie-vie.html>]

HUMANITE, Black Mirror la nouvelle bombe dystopique
[<https://www.humanite.fr/black-mirror-la-nouvelle-bombe-dystopique-630476>]

INDIE WIRE, 'Black Mirror': The Stories Behind Every Season 4 Episode's Most Memorable Pieces of Tech
[<http://www.indiewire.com/2017/12/black-mirror-production-designer-joel-collins-interview-season-4-1201911887/>]

MAGENTA, How Black Mirror gets its barely sci-fi tech just right
[<https://magenta.as/how-black-mirror-gets-its-barely-sci-fi-tech-just-right-4809e500085e>]

PUSHING PIXELS, Production design of "Black Mirror" – interview with Joel Collins
[<http://www.pushing-pixels.org/2017/02/22/production-design-of-black-mirror-interview-with-joel-collins.html>]

YOUTUBE, Black Mirror Analysis : 15 Million Merits
[https://www.youtube.com/watch?v=L_VIL7x6L1I]

YOUTUBE, Black Mirror Analysis : Nosedive
[<https://www.youtube.com/watch?v=a8tX9zjO698>]

20 MINUTES, « Black Mirror » : Les scientifiques nous confient leurs pires cauchemars pour le futur
[<https://www.20minutes.fr/culture/2191167-20171229-black-mirror-scientifiques-confient-pires-cauchemars-futur>]

DAILYMOTION, Black Mirror, plus vrai que nature ? - Table ronde
<https://www.dailymotion.com/embed/video/x6hr38g>

1. FRANCE CULTURE, Black Mirror, quand la technologie vire au cauchemar
[<https://www.franceculture.fr/emissions/la-methode-scientifique/la-methode-scientifique-vendredi-12-janvier-2018>]

SNOWPIERCER

OBLIKON, Snowpiercer : Analyse et explications du film et de sa fin

[<https://oblikon.net/analyses/snowpiercer-analyse-et-explications-du-film-et-de-sa-fin/2/>]

BEHIND THE SCENES, Snowpiercer : huis-clos international à grande vitesse

[<https://behindzescenes.wordpress.com/2013/12/02/snowpiercer-huis-clos-international-a-grande-vitesse/>]

NEW YORK TIMES, A Train to Nowhere in a New Ice Age

[<https://www.nytimes.com/2014/06/15/movies/designing-the-train-sections-for-bong-joon-hos-snowpiercer.html>]

CREATORS, We Talked To Snowpiercer’s Production Designer About Building A World Inside A Train

[https://creators.vice.com/en_us/article/mgpyba/we-talked-to-snowpiercers-production-designer-about-building-a-world-inside-a-train]

YOUTUBE, Snowpiercer- Left or Right

[<https://www.youtube.com/watch?v=X05TDsoSg2Y>]

YOUTUBE, SNOWPIERCER Official Film Making Clip

[<https://www.youtube.com/watch?v=Ntao1fU1Y64>]

TREPALIUM

TELERAMA, “Trepalium” sur Arte : une série qui nous téléporte dans un futur glacial

[<http://www.telarama.fr/series-tv/trepalium-sur-arte-teleporte-dans-un-futur-glacial.137616.php>]

METROPOLITIQUES, La société sans travail. Une dystopie sociale et urbaine

[<http://www.metropolitiques.eu/La-societe-sans-travail-Une-dystopie-sociale-et-urbaine.html>]

BIINGE, Les impressionnants décors rétrofuturistes de Trepalium commentés par son créateur

[<http://biiinge.konbini.com/series/trepalium-decors-retrofuturistes-arte/>]

BIINGE, Sur le tournage de Trepalium, l’ambitieuse série d’anticipation d’Arte

[<http://biiinge.konbini.com/series/sur-le-tournage-de-trepalium-lambitieuse-serie-danticipation-darte/>]

THE LOBSTER

ROGER EBERT, The Lobster, Review

[<https://www.rogerebert.com/reviews/the-lobster-2016>]

À VOIR À LIRE, The Lobster - la critique du film

[<https://www.avoir-alire.com/the-lobster-la-critique-du-film>]

LE MONDE, « The Lobster » : un « Homard » mijoté à l'absurde

[http://www.lemonde.fr/festival-de-cannes/article/2015/05/16/the-lobster-un-homard-mijote-a-l-absurde_4634586_766360.html]

FRANCE CULTURE, The Lobster, dystopie cinglante et burlesque

[<https://www.franceculture.fr/emissions/la-revue-des-images-d-helene-delye/lobster-dystopie-cinglante-et-burlesque>]

YOUTUBE, BIFA Insider: The Lobster with Jacqueline Abrahams

[<https://www.youtube.com/watch?v=r369Q1LrgZY>]

YOUTUBE, « The Lobster » (2015) Explained

[<https://www.youtube.com/watch?v=Hls-LxtMowg>]

MONKEY FIGHTING ROBOTS, Review: 'The Lobster' Is Absurd, But Brutally Honest

[<https://www.monkeysfightingrobots.co/review-the-lobster/>]

3%

MR MONDIALISATION, 3%, la nouvelle série "dystopique" qui vaut le détour

[<https://mrmondialisation.org/3-la-nouvelle-serie-dystopique-qui-vaut-le-detour/>]

THE HANDMAID'S TALE

CURBED, 'Handmaid's Tale' production designer on bringing dystopia to life
[<https://www.curbed.com/2017/4/25/15422426/set-design-handmaids-tale>]

USBEK ET RICA, La Servante écarlate, un manuel pour les dystopies du XXI^e siècle
[<https://usbeketrica.com/article/la-servante-ecarlate-un-manuel-pour-les-dystopies-du-xxie-siecle>]

CBC, Cambridge locations used prominently in The Handmaid's Tale
[<http://www.cbc.ca/news/canada/kitchener-waterloo/cambridge-handmaid-s-atwood-gilead-1.4135959>]

CAMBRIDGE, The Handmaid's Tale comes to Cambridge
[<https://cbridge.ca/the-handmaids-tale-comes-to-cambridge/>]

CREATIVE REVIEW, Designing for The Handmaid's Tale
[<https://www.creativereview.co.uk/designing-gilead-handmaids-tale-tv-show/>]

YOUTUBE, On the Set of 'The Handmaid's Tale' With Yvonne Strahovski a.k.a. Serena Joy | THR
[<https://www.youtube.com/watch?v=iAfv77waG6g>]

YOUTUBE, 'The Handmaid's Tale' - How it achieved that creepy look and feel
[<https://www.youtube.com/watch?v=S8VZRpb-8sY>]

AD, 7 Secrets Of The Handmaid's Tale Set That Send a Message
[<https://www.architecturaldigest.com/story/7-secrets-of-the-handmaids-tale-set-that-send-a-message>]

QUARTZ, "It has to feel like it could happen to you": How "The Handmaid's Tale" designed dystopia
[<https://qz.com/969031/how-hulus-the-handmaids-tale-designed-dystopia-led-by-horror-film-alum-julie-berghoff/>]

LOS ANGELES TIMES, Meet the women who brought the misogynist world of 'The Handmaid's Tale' to life
[<http://www.latimes.com/entertainment/tv/showtracker/la-et-st-handmaids-tale-on-the-set-20170502-story.html>]

YAHOO, 'The Handmaid's Tale': Costume Designer Delivers Themes in Reds and Blues
[<https://sports.yahoo.com/news/handmaid-tale-costume-designer-delivers-themes-reds-blues-171533740.html?guccounter=1>]

BIINGE, Biiinge dressing : les costumes évocateurs de The Handmaid's Tale décryptés par leur créatrice
[<http://biiinge.konbini.com/series/biiinge-dressing-costumes-the-handmaids-tale-decryptes/>]

VARIETY, 'The Handmaid's Tale': Costume Designer Delivers Themes in Reds and Blues
[<http://variety.com/2017/artisans/production/hulu-handmaids-tale-costumes-1202395345/>]

DOMINO, 4 Hidden Messages in the 'The Handmaid's Tale' Set
[<https://domino.com/handmaids-tale-set-design>]

THE NEW YORKER, We Live in the Reproductive Dystopia of "The Handmaid's Tale"
[https://www.newyorker.com/books/page-turner/we-live-in-the-reproductive-dystopia-of-the-handmaids-tale?mbid=social_facebook]

WRIGHT David, SOICHET Aude, VALIENTE Alexa, *abc News*,
[<https://abcnews.go.com/Entertainment/handmaids-tale-author-margaret-atwood-president-donald-trumps/story?id=54934101>]

TELERAMA, "The Handmaid's tale", dystopie glaçante et conte cruel
[<http://www.telerama.fr/series-tv/the-handmaid-s-tale-dystopie-glacante-et-conte-cruel,157335.php>]

FAHRENHEIT 451

LEMA CINEMA, Fahrenheit 451 : le monde à l'envers ?
[<https://lemacinema.hypotheses.org/551>]

LE GRENIER DE MASCHA, Fahrenheit 451 - par François Truffaut
[<http://legrenierdemascha.blogspot.fr/2011/06/fahrenheit-451-par-francois-truffaut.html>]

UNIVERS CINE, François Truffaut : "Un film où les livres seraient les héros ..."
[<https://www.universcine.com/articles/francois-truffaut-un-film-ou-les-livres-seraient-les-heros>]

CINEMATHEQUE « Fahrenheit 451 », un tournage difficile
[<http://www.cinematheque.fr/expositions-virtuelles/truffaut-par-truffaut/index.php?id=9>]