DE LA RÉALITÉ AUX MONDES

Comment le décor de cinéma traduit-il le réel pour fabriquer des mondes ?

THOMAS CHATEAU

Mémoire de fin d'études
Département Décor 2021

sous la direction de
Anne Seibel & Laurent Ott

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

SOMMAIRE

4 AVANT-PROPOS

6 DÉCOR PARADOXE

1 TRADUIRE LA RÉALITÉ

10 TRADUIRE LA RÉALITÉ

14 IMAGINAIRES, GENRES & CONVENTIONS

26 JEUX D'ATTENDUS & JAMAIS VU

42 DU FIGURÉ AU TRANSFIGURÉ

2 FABRIQUER DES MONDES

56 FABRIQUER DES MONDES

60 LES DÉCORS SONT DES IMAGES

70 DES LIEUX FAITS DE CINÉMA

82 DES MONDES FABULEUX

94 CONCLUSION & PROJET PERSONNEL

105 REMERCIEMENTS

106 RESSOURCES

AVANT-PROPOS

Ce mémoire découle de réflexions personnelles que je nourris en tant qu'apprenti décorateur, et avant tout en tant que spectateur et amateur de cinéma. Ces réflexions sont elles-mêmes nées d'un constat, d'une impression et d'une idée.

D'abord le constat d'appartenir à une nouvelle ère de cinéma : celle du numérique et des effets spéciaux, dans laquelle tout va plus vite, et où le décorateur a dû trouver de nouveaux repères et alliés pour faire du décor.

Ensuite l'impression qu'avec les bons outils, un décorateur peut désormais tout porter à l'écran, et qu'il n'y a plus rien qu'on ne puisse aujourd'hui imaginer voir au cinéma.

Enfin, l'idée qu'après s'être affranchis de tant d'impossibilités techniques et figuratives, il est encore possible d'élargir la manière dont nous racontons et vivons des histoires au cinéma.

Une Grande Fille, Kantemir Balagov (2019)

DÉCOR PARADOXE

Du décor de cinéma, j'ai toujours apprécié le paradoxe qui consistait à user du faux pour bâtir du vrai. J'ai d'ailleurs découvert le cinéma, dans son ensemble, en assimilant les astuces consistant par exemple à faire regarder un scotch à un comédien au nom de la justesse d'un regard. Doucement, j'ai développé l'idée que le cinéma prenait le temps de regarder le monde, puis le figurait pour que d'autres s'attardent à leur tour à mieux le regarder. Et parce que le cinéma de fiction est un art technique avec ses limites, j'ai aussi compris que les faiseurs de cinéma n'avaient d'autres choix que de tricher pour porter à l'écran nos réalités. C'est ainsi que j'ai toujours trouvé intéressant qu'un métier — celui du décorateur — consiste à construire et à agencer des sites, artificiels par nature, dans le but même qu'ils nous semblent réels, naturels, originels.

Il serait idiot de réduire la création cinématographique à une dichotomie entre le vrai et le faux, le réalisme et l'antiréalisme, entre le décor naturel et le décor studio. Seulement, il apparaît que lorsqu'un metteur en scène écrit aujourd'hui un film, ressentant le besoin de raconter une histoire ; que lorsqu'un producteur décide de travailler avec celui-ci ; que lorsqu'un décorateur entame son travail sur ce-dit projet, se pose presque systématiquement et de manière plus ou moins consciente, la question de « ce qui fait vrai ». Cette question est celle du vraisemblable, du crédible, de l'intelligible. Se posent aussi les questions de ce qui convient, de ce qui plaît, de ce qui se vend. Bien que ces réflexions puissent parfois devenir sclérosantes lorsqu'il s'agit de créer, sans elles nous ne ferions des films que pour nous-mêmes, retirant au cinéma son statut d'art populaire et échappant à ce pourquoi je pense nous aimons tous faire du cinéma : pour que les films soient vus, comme nous aimons en voir.

Or si on se pose la question du vrai en cinéma de fiction, en s'interrogeant sur les acteurs et les processus par lesquels on peut parvenir à plonger un spectateur dans un récit et à lui faire adhérer à l'impression de réalité qu'est un film, il est selon moi plus que pertinent de s'intéresser à la relation entre ceux qui recoivent le film, les spectateurs, et les acteurs techniques de l'illusion cinématographique, dont le décorateur fait partie.

Selon la convention collective nationale de la production cinématographique, « le chef décorateur de cinéma a la responsabilité artistique et technique des décors du film. Il est chargé par le producteur, en accord avec le réalisateur de la conception, de l'aménagement et de la construction des décors conformément au scénario, au plan de travail dans le cadre du budget. Il participe au choix des lieux de tournage et assure la cohérence artistique des décors ». À la lumière de cette définition, nous pourrions affirmer que sans décorateur, les films se trouveraient bien appauvris ; et qu'à regarder des acteurs jouer sur des fonds nus ou sans cohérence les uns avec les autres, l'expérience des spectateurs le serait aussi. Il ne fait pas de doute que le décorateur, comme tous les acteurs techniques d'un film, est au service d'une harmonie : celle de l'œuvre cinématographique.

Cet objet cinématographique qu'est un film de fiction, est par nature narratif. C'est quelque chose que nous spectateurs voulons comprendre et pouvoir apprécier. Aussi tout film de fiction s'expose à des attentes de la part des spectateurs, et la tâche du décorateur n'a en ceci rien d'aisé ni d'anodin. Notre quête de recognition au cinéma réside selon moi en deux points. D'abord dans le fait qu'il emprunte à nos réalités vécues pour raconter des histoires : aussi je voudrais m'intéresser à ce qui peut être exprimé, reçu et interprété dans cet échange décorateur-spectateurs via l'incursion du réel au cinéma, même hors du cadre réaliste. Ensuite, du fait qu'une œuvre cinématographique appelle toujours à se souvenir de films plus anciens chez le spectateur imprégné. Le réel intervient alors comme

une matière, comme un langage entre le décorateur qui signifie des endroits en images, et des spectateurs désireux d'apprécier une œuvre aussi signifiante que sensible. Bien entendu le décor est irréductible à un travail de représentation, par la technicité propre au cinéma et la créativité inhérente à chaque décorateur, mais il reste avant tout un travail de *traduction de la réalité en images*. Le décorateur, comme ses pairs techniciens, est un artisan figurateur, qui interprète des réalités larges et les adapte pour le cinéma.

Face à ce postulat, nous nous interrogerons d'abord sur la manière dont le décorateur contemporain traduit la réalité au cinéma, et étudierons le décor d'aujourd'hui face à son héritage. Un héritage composé des idées collectives que nous spectateurs nous faisons de la réalité, de nos imageries et imaginaires, façonnés entre autres par le cinéma et les décors du passé. Y a-t-il des prérequis à la représentation de certaines réalités, de certains lieux, de certaines époques pour qu'ils soient compris ? Y a-t-il une nécessité à user de certains poncifs ou de clichés ? En outre, nous étudierons la place qu'occupe le décor au sein d'une industrie cinématographique hyper-performante et hyper-centrée sur le réalisme aujourd'hui. Comment créer des décors originaux, là où il n'est pas souhaitable qu'ils deviennent ésotériques ? Les décors peuvent-ils seulement prétendre se faire remarquer ? Nous étudierons le décor aux prismes des genres cinématographiques, des attentes spectatorielles, et de la recherche de singularité dans son rapport à la mise en scène.

Le décor étant un filtre d'intelligibilité entre la réalité et le cinéma, nous remettrons aussi en question sa part de responsabilité dans l'élaboration des films. Nous observerons sa capacité à tirer parti de la figuration du réel, vers le façonnage de quelque chose de plus grand encore à chaque film. En tant qu'art-artisanat plastique au sein d'œuvres particulières, le décor n'est en fait jamais vraiment lui-même (en tant qu'illusion de réel ou en tant qu'architecture-à-filmer) puisqu'il est un organe du film. Son existence est *images*, et reste indissociable de la mise en scène du film singulier. C'est pourquoi il sera pertinent de considérer ce qu'une collaboration poussée entre tous les auteurs et techniciens d'un film peut faire naître. Avec tout ses alliés, ses nouveaux comme ses plus vieux outils, le décorateur n'a-t-il pas plus que jamais l'opportunité de prolonger la réalité ? Plus encore, le décor n'est-il pas la discipline par excellence, capable de figurer des lieux ne pouvant exister qu'au cinéma ? Décorer un film n'est-ce pas aussi fabriquer l'impossible, l'illogique, l'invisible ou l'inimaginable — l'irréel ? N'est-ce pas même par tout ce qu'ils ont de plus factice, que le décor et le cinéma touchent à des vérités ? N'est-ce-pas là que les lieux, les lumières, les sons et les personnages qu'on fabrique sont le plus en osmose, ouvrant une fenêtre sur des endroits émancipés de la réalité — *des mondes* ?

*****

1 TRADUIRE LA RÉALITÉ

Faire du cinéma aujourd'hui, c'est toujours ouvrir une fenêtre sur le réel même le plus fantasmé, même le plus réinventé. C'est toujours se positionner face à notre perception partagée, mais aussi personnelle, de la réalité. C'est aussi indéniablement s'ancrer dans une histoire - celle du 7ème Art - à travers laquelle les récits, les personnages, les décors, les lumières et les sons inspirés de la vie courante n'ont cessé de se réinventer en même temps qu'ils se répétaient. On entend d'ailleurs dire, souvent, que tout a déjà été fait.

Faire du décor aujourd'hui, c'est donc en partie s'inscrire dans une tradition, et des codifications de représentation des espaces de fiction. Pour peu que nous regardions des films, que nous nous intéressions un peu au cinéma, nous possédons tous des images mentales de saloons, de bordels, de navettes spatiales, de chambres de motels ou de champs de bataille. Et bien que nous possédions certaines de ces images de par notre expérience vécue : espaces domestiques, urbains, hôtels, paysages, etc., on peut certainement affirmer que c'est la littérature, la peinture, le théâtre ou le cinéma qui ont modelé dans nos esprits tous les autres ; ces lieux que très peu d'entre nous peuvent se targuer d'avoir déjà vu : vaisseaux extraterrestres et cryptes en tout genre. Ces espaces ont pourtant une histoire visuelle, architecturale et/ou picturale, qu'ils aient ou non existé. Certes on ne se confronte pas à la même tradition de représentation lorsqu'on traite de lieux historiques dont nous possédons des reliques et des archives (comme un temple grec) ou de lieux fantasmés ou jamais observés (comme le centre de la Terre). Ces-derniers possèdent toutefois une histoire iconographique, qui bien que strictement fictionnelle, n'est pas négligeable. Bref, traduire un endroit de la vie au cinéma n'a plus que jamais rien d'anodin. Là où les premiers décorateurs de cinéma n'avaient que leurs yeux pour regarder le monde, et derrière eux que des images autres que cinématographiques après les écrits (peintures, gravures, sculptures, photographies, etc.), les décorateurs de cinéma qui leur ont succédé ont composé les uns après les autres pendant des décennies. Bien sûr, les premiers décorateurs étaient eux-mêmes héritiers d'autres histoires visuelles, d'autres décors : ceux du théâtre, du cirque, de la prestidigitation, du décor de la maison. Ce, à l'instar des premiers metteurs en scène de cinéma, héritiers eux aussi du théâtre, des dramaturges, des écrivains.

De ce patrimoine, on a aussi hérité de groupes constitués, rassemblant les histoires que nous savions conter. Nous les avons surnommé *genres*. Comme au théâtre, on a inventé et codifié la comédie, le drame, le film d'aventures, le film catastrophe, le film érotique, le polar, le thriller, le film d'horreur, le film fantastique, le film de guerre, le film historique, le western, le film musical, le road-movie, le péplum ou le film de science-fiction. Juste à les énoncer, de ces genres nous avons des images, des espaces, des décors en tête. Ce constat à lui seul nous permet d'affirmer que nous disposons d'une histoire des représentations au cinéma. On peut aussi affirmer qu'on a codifié notre manière de représenter les lieux de la fiction, et ce souvent selon les différents genres. Il ne semble pas étonnant donc, qu'avec plus d'un siècle d'histoire cinématographique derrière nous, et avec lui d'innombrables propositions audiovisuelles, nous spectateurs ayons développé des habitudes, des réflexes et des attentes, film après film.

Que nous les aimions ou pas, que nous en regardions beaucoup ou très peu, nous nous souvenons des films, de leurs images, de leurs décors et de leurs sons. C'est aussi avec cette réalité que le décorateur de cinéma doit composer. Car en effet les films ne sont pas moins le reflet de nos imaginaires, de nos imageries et visions collectives, que

celui de notre histoire commune. Aussi on peut dire qu'il incombe au décorateur la tâche de satisfaire (ou du moins d'avoir affaire) aux *attentes spectatorielles*, que nous possédons toutes et tous. Ces attentes ne sont pas universelles, même si on peut émettre l'hypothèse qu'elles tendent aujourd'hui à s'uniformiser. Il serait donc judicieux de s'intéresser d'abord aux circonstanciations culturelles de celles-ci, car les imageries divergent, autant que les sémantiques. Chacun construit des images de réalités sur des biais culturels et personnels, à prendre en compte lorsque nous donnons à voir des images. Les décors des films du passé sont donc d'une importance fondamentale lorsqu'on fait du décor de cinéma. Et parce que chaque nouveau décor fait inexorablement écho à d'anciens décors dont on garde le souvenir, on peut s'interroger sur ce que la filiation en décor permet, induit, empêche. Quels intérêts le décorateur a-t-il à s'incrire dans la convention de représentation d'un type de lieu ou d'un autre ? Y'a-t-il une nécessité à s'y conformer au moins un peu ?

Avec l'idée qu'il faudrait s'accorder à représenter un lieu de fiction tel qu'on l'imagine collectivement, se pose aussi la question d'une nécessité à être fidèle aux choses et lieux de la vie qu'on figure. Le décor de cinéma gagne-t-il toujours à être fidèle au réel, ou à nos constructions collectives de réel, à nos attentes de spectateurs ? Comment le décorateur peut-il opèrer un renouveau visuel ? Comment peut-il être original alors même qu'il doit figurer des espaces identifiables, compréhensibles, *assimilables* ?

Le décorateur ayant pour tâche première la mise en images d'un récit faisant évoluer des personnages, on peut s'interroger sur la place que le décor peut prétendre prendre dans une œuvre cinématographique. Le décor est-il voué à rester invisible aux yeux des spectateurs ? Y'a-t-il une dichotomie entre l'expressivité esthétique d'un décor et son éloquence narrative ? Dans une industrie de plus en plus performante pour capter le visible et le transmettre fidèlement, n'a-t-on pas institué plus ou moins consciemment une neutralité de la représentation du réel : naturaliste, limpide, comme indépendante de la main de l'Homme et du cinéma ? Toute proposition autre que réaliste pour raconter une histoire ne devient-elle pas aujourd'hui systématiquement questionnée, dérangeante, subversive ? Le décor peinant de plus en plus à exprimer autre chose qu'un environnement pour les personnages, nous verrons également en quoi une traduction trop étroite de la réalité limite le décor de cinéma dans son pouvoir de raconter des histoires.

The Shining, Stanley Kubrick (1980)

IMAGINAIRES, GENRES & CONVENTIONS

Une imagerie se définit comme un ensemble d'images. Jugées de même style, de même provenance, ces ensembles d'images sont dits populaires, d'Épinal. Une imagerie, c'est donc un ensemble d'images reconnues, admises par un groupe comme se référant à un sujet, à une époque, à un style. En plus de son appropriation du réel, c'est avec des imageries que le cinéma ne cesse de composer. En effet, les œuvres se succédant (picturales, sculpturales, photographiques, cinématographiques entre autres), nous spectateurs, mémorisons ces images et inconsciemment les classons, les attribuons à des endroits, à des sujets — nous bâtissons des imaginaires.

En cinéma, on a mis en scène de nombreuses histoires. Décennies après décennies, les faiseurs de cinéma ont hérité de représentations, de certaines typologies de personnages (le bandit, l'ambitieux, la marâtre), comme de certaines typologies de lieux (le désert, la maison, le commissariat). Ils ont aussi hérité de plusieurs manières de raconter ces histoires, elles-mêmes empruntées au théâtre (la comédie, le drame, l'épopée, etc.). Autrement dit, à mesure que le cinéma produisait, on codifiait des genres cinématographiques, en même temps que des types de protagonistes et de décors. Ainsi, on ne peut parfois plus dissocier certains genres de certains décors tant nos imaginaires de spectateurs ont été construits sur la base de ces codifications. Ces imaginaires ne sont bien évidemment pas universels, et divergent entre différents groupes de spectateurs. On peut aussi affirmer que la construction mentale collective d'un décor de maison n'est pas la même pour des spectateurs européens que pour des spectateurs asiatiques. Au sein même de ces ensembles, il existe aussi des divergences de représentation. Ces imaginaires ont donc des biais culturels et personnels.

Le décorateur, lorsqu'il entreprend de figurer un espace de cinéma, a donc affaire à ces imaginaires pour faire des décors des lieux reconnaissables, identifiables par les spectateurs. Il doit considérer ces-dites imageries, tout autant que la réalité historique sur laquelle il pourra se documenter lors de son travail d'élaboration des décors. Il est intéressant de remarquer donc que toute fidélité à une réalité, projetée au cinéma (par exemple la réalité de Versailles au temps de Louis XIV), ne prévaut pas à l'image qu'on s'en fait mentalement en tant que groupe de spectateurs à une date donnée (le public français au XXIème siècle par exemple). Peut-être pourrait-on dire d'ailleurs, qu'il est complètement sot de penser faire du décor comme de la reconstitution (soit dans une volonté absolue de justesse documentaire) tant nos imaginaires, des réalités historiques par exemple, sont en partie fantasmés et faussés par le temps.

Par exemple, en France on a souvent tendance à penser notre passé éloigné (toute époque confondue) comme plus sale que notre présent. On fantasme des ancêtres qui ne se lavaient pas ou très peu, de la suie et de la boue permanente dans les rues, des murs usés, des couleurs plus ternes. Or, les réalités historiques sont tout autres. On sait par exemple que rien du passé n'était *de facto* plus sale qu'aujourd'hui. On sait aussi qu'on avait beaucoup moins peur d'afficher des couleurs très vives sur les murs à certaines époques : les statues antiques étaient en réalité colorées ; on voyait des roses presques fuschia et des verts très criards sur les tapisseries de certains châteaux, à différentes périodes. Or si on regarde la manière dont les châteaux sont majoritairement représentés au cinéma, on ne se rappelle que de tourelles et de couloirs de pierre, parfois de textiles et de tapisseries, riches visuellement certes (qui disent un statut social aussi, c'est bien pratique), mais jamais vraiment saturés. Tout dans cet imaginaire du château demeure plus ou moins lugubre et poussiéreux, vision héritée d'une image de château médiéval austère, qu'on déplace et réinterpète de manière parfois anachronique. Mais ce n'est pas grave, parce qu'on pourrait difficilement admettre un passé plus vif que notre présent, parce que nous restons habitués à une image éteinte,

désaturé de celui-ci et des lieux qui le composent. Ainsi, on retrouve ce choix d'éteindre le décor de château dans des films dits « d'époque » comme *Le Nom de la Rose*, de Jean-Jacques Annaud (1986), de manière plutôt justifiable historiquement ; mais nous retrouvons aussi cette vision du château-forteresse dans des films d'héroïque-fantaisie et fantastiques, comme par exemple dans la saga Harry Potter, avec ici *Harry Potter et le Prisonnier d'Azkaban*, de Alfonso Cuarón (2004). Une vision de château plutôt commune, alors même qu'un film développant un univers si défait des réalités historiques de notre monde pourrait foisonner de fantaisie dans ses représentations. Le château de Poudlard est certes construit au Moyen-Âge dans cette fiction, mais n'en reste pas moins magique. Or, en dehors du fait qu'elle est animée, que les tableaux qui ornent ses murs sont comme vivants, qu'elle cache quelques secrets bien à elle, cette école-forteresse ne renouvelle en rien l'imaginaire construit autour du château, ni par son architecture, ni par ses couleurs. On remarque ainsi que nous romantisons le château aujourd'hui, et avec lui le Moyen-Âge. On ne peut pas nier qu'il existe un certain engoûment généralisé pour celui-ci, alors que de nombreuses productions audiovisuelles se sont emparées de cette époque et des codes du film d'époque médiévale ces dernières années. Il existe maintenant un imaginaire précis de Moyen-Âge occidental, nourri de ces récentes productions, qui n'était pas le même il y a dix ans, et qui différait plus encore il y a cinquante ans. Si on prend encore plus de recul, on est en droit de penser que cet imaginaire n'était encore pas le même il y a un siècle, et qu'un contemporain du Moyen-Âge lui, n'aurait pas romantisé son présent pour un sou. Nos représentations sont circonstanciées, du fait qu'elles dépendent surtout d'imaginaires partagés, qui sont historiquement repérables et qui évoluent avec le temps, les connaissances scientifiques, la production des iconographies, l'accès aux images.

Dans un tout autre registre, c'est le film *La Belle Époque*, réalisé par Nicolas Bedos, sorti en 2019 et décoré par Stéphane Rozenbaum, qui nous offre une belle mise en abîme du rôle du décorateur. Dans ce film, une société du nom de Les Voyageurs du Temps, propose à ses

Harry Potter et le Prisonnier d'Azkaban, Alfonso Cuarón (2004)

clients de plonger au cœur d'une époque de leur choix afin de vivre ou revivre une rencontre, un évènement, un morceau d'histoire. Ils sont ainsi costumés et projetés dans des décors très semblables à ceux du cinéma, à des fins d'immersion dans une époque passée. Les connaissances du client sont alors jouées par des acteurs, la foule par des figurants, le tout suivant un scénario. Ce qui est intéressant dans ce film, c'est qu'il est plusieurs fois mentionné que ce n'est pas dans la réalité historique du Lyon des années 1970 qu'est replongé Victor, le protagoniste ; mais dans sa vision propre de ces années-là, des décors, des évenements. Car bien que les « décorateurs » de cette entreprise fictive se documentent sur les réalités et époques rejouées, c'est d'abord à partir du témoignage du client que sont reconstitués les lieux, les costumes, etc.

On pense à une anecdote du film, lorsque Victor, plongé dans sa reconstitution, indique aux faiseurs de cette illusion qu'il pleuvait le soir de la rencontre qu'il est en train de revivre. Un des techniciens notifie alors qu'il faisait beau d'après les bulletins météorologiques de cette soirée là ; mais ça ne fait rien : on balance la pluie pour le client (qui fantasme probablement ce souvenir de sa vie ou qui le confond avec un autre) puisqu'il a envie qu'il pleuve et qu'au fond, c'est plus dramatique.

Le client de ce film, Victor, est à mes yeux une triple métaphore. À la fois celle d'un réalisateur, qui décide de ce qui est mis en scène ; celle d'un décorateur aussi, orchestrant ce qui doit apparaître dans une pseudo-réalité ; et celle d'un spectateur, qui n'a d'autres désirs que de se délecter d'un imaginaire (même erroné) qu'il a construit lui-même.

Avec cette anecdote, survient à nouveau l'opposition entre la réalité et notre impression de réalité au cinéma. Il est donc selon moi nécessaire de rappeler quelques définitions. D'abord celle du réalisme, qui en esthétique, se caractérise comme un principe qui s'attache à représenter la réalité en refusant de l'idéaliser. Avec le réalisme vient le naturalisme, qui s'en rapproche et qui fondamentalise la nature. Intouchable, la nature doit par ce principe être dépeinte fidèlement. Enfin, on a déjà amené ce terme : la fidélité. Celle-ci se définit de plusieurs manières intéressantes vis-à-vis du décor de cinéma. Elle est d'abord la qualité de ce qui est conforme à la réalité, à un modèle, un original. Mais elle est aussi la qualité de ce qui est fiable, habituel, constant. La fidélité, c'est le respect des engagements pris, le caractère de quelque chose à suivre assidûment un certain idéal. On retrouve là notre idée selon laquelle le décor a plus à être fidèle à des idées de réels — des idéals engageants — plutôt qu'à une absolue réalité.

La Belle Époque, Nicolas Bedos (2019) — décor d'une reconstitution

Le terme de fidélité trouve néanmoins lui aussi sa limite en cinéma, lorsqu'il ne peut s'appliquer à la représentation d'un lieu inédit (futuriste par exemple) qui pourtant nous paraît réel, commun, véritable. C'est là qu'un décor de cinéma relève du *Vraisemblable*.

C'est au travers d'un article de Christian Metz datant de 1968, *Le dire et le dit au cinéma : vers le déclin d'un vraisemblable ?*, que ce terme m'est apparu le plus approprié. Dans cet article, Christian Metz en qualité de théoricien du cinéma, conceptualise le *Vraisemblable* en traitant du cinéma dans son ensemble, mais il m'apparaît que chacun de ses propos peut s'appliquer d'une manière ou d'une autre, au décor en particulier. Ainsi il qualifie le Vraisemblable comme…

… « quelque chose qui n'est pas le vrai mais qui n'en dissemble point trop : il est (il est uniquement) ce qui ressemble au vrai sans l'être. […] dans la vie courante, on emploie « vraisemblable » pour qualifier un degré de possibilité logique qui se situe entre le « possible » et le « probable » […]. On sait que pour Aristote le Vraisemblable se définissait comme l'ensemble de ce qui est possible aux yeux de l'opinion commune […]. *Les arts de représentation* – et le cinéma en est un, qui « réaliste » ou « fantastique », est toujours figuratif et presque toujours fictionnel – ne représentent pas tout le possible, tous les possibles, mais seulement les possibles vraisemblables. »

… « ce qui est conforme aux lois d'un *genre* établi. Dans un cas comme dans l'autre, c'est par rapport à des *discours*, et à des discours *déjà prononcés*, que se définit le Vraisemblable, qui apparaît ainsi comme un *effet de corpus* : les lois d'un genre dégagent des œuvres antérieures de ce genre, c'est-à-dire d'une série de discours ; et l'opinion commune n'est qu'un discours innombrable et épars puisqu'elle n'est faite, en dernière analyse, que de ce que disent les gens. Ainsi le vraisemblable est dès l'abord réduction du possible, il représente une restriction *culturelle* et *arbitraire* parmi les possibles réels, il est d'emblée censure : seuls « passeront », parmi tous les possibles de la fiction figurative, ceux qu'*autorisent* des discours antérieurs. »

Dans cet article, C. Metz dit à mon sens avec une grande justesse la manière dont les films se répondent les uns aux autres. Il dit l'inévitable filiation qui existe entre les personnages du cinéma, entre les récits, les images (et avec elles les décors) qu'on retrouve film après film. Il caractérise cette attitude inconsciente des spectateurs à admettre des vérités cinématographiques précises (des Vraisemblables) et à malgré eux, faire que les nouveaux films ne font qu'emprunter aux anciens sous couvert de conventions de représentation et de genre.

« Il y a eu pendant longtemps [...] un *Vraisemblable cinématographique*. Le cinéma a eu ses genres, qu'on ne mélangeait pas : le western, le film policier, l'opportuniste « comédie dramatique » à la Française, etc... Chaque genre avait son dicible propre, et les autres possibles y étaient impossibles. Le Western, on le sait, a attendu cinquante ans avant de dire des choses aussi peu subversives que la fatigue, le découragement ou le vieillissement : pendant un demi-siècle, le héros jeune, invincible et dispos a été le seul type d'homme vraisemblable dans un western (en position de protagoniste, du moins) : aussi bien, il était le seul qui fût admis par la légende de l'Ouest, qui jouait le rôle de discours antérieur. »

Là où C. Metz dit l'incapacité des films à renouveller la caractérisation d'un personnage type pour un genre, on pourrait dire l'incapacité des films à renouveller la figuration des lieux de la fiction. Et alors que ces écrits datent de plus de soixante ans, et qu'on sait que les personnages et récits ont bien évolué depuis, on se figure encore pourtant les mêmes décors de western aujourd'hui. Pourquoi donc ne remarquons-nous pas d'invention de ce côté-ci ? Le décor de cinéma n'a-t-il pas eu droit, lui aussi, à une forme de modernité comme celle que C. Metz dit entre les lignes au sujet du protagoniste ? Le théoricien esquisse une réponse à cette question, lorsqu'il remarque qu'un panel considérable de cinéastes choisissent délibérément d'user de ces codifications : pour l'appréciation du genre. Avec elle, nous pourrions parler de l'appréciation des codifications cinématographiques en général, en dramaturgie, en son, en image, en décor.

C'est un élément de réponse intéressant : l'exercice de la mise en scène du genre induirait celui de la juste figuration de décors codifiés, convenus, appréciables d'une certaine manière. C'est pour C. Metz l'une des manières d'échapper au Vraisembable (qu'il juge nocif) : considérer ces représentations non pas comme des vérités qu'on insuffle aux spectateurs sans les questionner, mais comme des pseudo-vérités, des codes librement assumés et remaniés, rendus appréciables dans leur traitement (esthétique et narratif). Ce que cette dernière considération pose aujourd'hui comme question, c'est celle de la distribution des films que nous produisons. Car les films sont encore proposés aux spectateurs comme appartenant à des genres et à des histoires de représentation, alors même qu'on remarque que ces genres sont plus que jamais perméables. Les genres se sont en effet tant empruntés les uns aux autres au cours de l'histoire du cinéma, qu'ils sont aujourd'hui la plupart du temps indiscernables au sein d'une même œuvre. Un film de science-fiction par exemple n'est jamais juste un film de SF : c'est aussi un drame, parfois une dystopie et donc souvent aussi un film catastrophe, pouvant virer à l'horrifique. Or dans la production contemporaine de films aux genres hybrides, comment dissocier les décors qui se réclament de l'appréciation d'un genre, de ceux qui se fondent dans le moule sans porter aucune réflexion sur eux-mêmes ? Est-il seulement encore pertinent de classer les films par genres cinématographiques, alors qu'on sait qu'un tel mode de distribution crée des attentes spectatorielles qui peuvent être déçues ? Une telle distribution n'est-elle pas la raison principale de la « censure » dont parle C. Metz chez les faiseurs de cinéma à ne pas s'écarter de ce que l'opinion commune juge comme non seulement vraisemblable, mais aussi convenable et appréciable ?

Un film contemporain en particulier, je trouve, tire parfaitement parti de cette classification genrée potentiellement aliénante, pour en faire l'essence même de sa dramaturgie. Il s'agit de *Cloud Atlas*, film sorti en 2012 et réalisé par les sœurs Lana et Lilly Wachowski à six mains avec Tom Tykwer (qui signe également la musique du long-métrage). C'est une adaptation surprenante d'un roman du

même nom écrit par David Mitchell. Ce film, qui tourne autour de sujets comme la réincarnation et la destinée, développe l'idée que nos âmes voyagent de corps en corps perpétuellement au cours des siècles, transportant avec elles un ensemble de valeurs et de croyances qui fluctuent avec le temps et l'expérience. Il se joue alors en six histoires, quasi-indépendantes, se déroulant au cours de six époques différentes au sein du même long-métrage. Les acteurs, qui y sont récurrents sous les traits de personnages différents, incarnent le fil directeur d'un récit plus large. Les six époques et contextes de récit sont les suivants.

1849 : un navire marchand au milieu du Pacifique, avec quelques escales. **1936** : un hôtel particulier dans la campagne d'Edimbourg, avec quelque détours par des hôtels miteux. **1973** : une centrale nucléaire basée sur une presqu'île californienne, puis des ruelles sombres. **2012** : une maison de retraite en Angleterre, dans la campagne qu'on traverse en train. **2144** : la province de Néo-Séoul, construite sur l'ancienne ville maintenant immergée. **2321** (ou « 106 ans après la chute ») : un village tribal niché dans une région tropicale terrestre quelque part en Polynésie, près d'une antenne de communication avec des colonies interstellaires.

Ce film est un véritable outil d'analyse du décor et de la figuration des lieux d'un récit, vis-à-vis du genre, du ton et de l'époque. Il suffit d'en analyser les premières minutes pour comprendre comment les codifications genrées parviennent à la fois à situer le spectateur (avant même l'utilisation de cartons contextualisant), à insinuer les enjeux dramatiques pour le reste du film, en même temps qu'à installer un principe de montage alterné entre toutes ces époques et tout ces lieux. On remarque dans cette séquence pré-générique, l'utilisation de différentes valeurs de plans à chaque fois. On commence toujours par un insert, comme pour dire une spécificité spatio-temporelles à partir d'un détail (par exemple une plume écrivant de l'anglais). On ouvre ensuite plus grand sur le bout de réalité qui l'entoure. Le costume aussi bien sûr, aide pour beaucoup cette première compréhension.

Cloud Atlas, Lana & Lilly Wachoswki & Tom Tykwer (2012)

Cloud Atlas est un film exercice de style qui travaille six films en un, modifiant le vocabulaire des décors à chaque fois, sans toujours rapprocher les époques par la lumière et l'étalonnage. Le film compose plutôt une unité par le travail du son et de la musique, qui crée des échos entre chaque protagoniste et entre chaque période de temps. Le décor est parfois notre seul repère temporel. Bien qu'à utiliser des codes de genres très marqués, le film prend aussi des libertés à des fins d'unification visuelle, sans jamais faire de contre-sens francs ou d'énormes anachronismes. Ainsi, il retravaille un même décor de bâtisse, d'abord hôtel particulier, puis maison de retraite soixante-seize ans plus tard. On remarque entre autre des interventions subtiles comme la réutilisation de certains textiles et couleurs à toutes les époques, l'utilisation d'un même modèle architectural parfois entre un décor de 1936, et un autre de 2144. Ce film le dit : il existe une grande marge de liberté artistique pour le décor, même au sein des conventions de genres (qui apparaissent d'ailleurs ici comme un soutien plutôt que comme un cahier des charges). C'est un exemple parfait de ce qu'on peut inventer en manipulant nos repères formels et stylistiques, tous évocateurs d'époques, de géographies, de classes sociales — sans qu'on perde nos repères.

Si on regarde attentivement, on peut aussi remarquer que le travail de direction artistique du film joue avec les attendus liés au genre et à l'époque. Elle se conforme à ces attendus pour mieux surprendre avec des surimpressions, du montage croisé, les contrastes colorés. C'est l'époque la plus contemporaine à celle de la sortie du film (2012 pour les deux) qui par exemple est traitée de la manière la plus naturaliste. Toutes les autres époques sont plus stylisées, de manière plus ou moins appuyée et chaque fois différemment — comme pour sous-entendre que plus une époque est loin de nous, plus elle relève du souvenir ou du rêve et s'en voit altérée ou édulcorée. Le film joue également avec notre culture visuelle occidentale, parfois plus globale, de citations, d'évocations à la peinture, au cinéma du passé, aux imageries de science-fiction les plus partagées. On pourrait par exemple dire que 1973 exploite tout un héritage visuel lié aux films noirs et aux polars américains dont on est tous imprégnés : centrale nucléaire littorale américaine, couchers de soleil orange appuyés sur le béton gris et le bleu de l'océan, sur le métal des avions et le noir de l'asphalte. 1936 est une époque presque romanesque dans sa figuration. 1849 est picturale, comme un enchainement de tableaux romantiques, avec ses brumes et ses orages héritées de Turner. 2144 est détexturée, quasi impalpable tant l'univers de Néo-Séoul est mi-virtuel, mi-physique. On note beaucoup d'influences pour cette époque futuriste : *Ghost In The Shell*, série de mangas signés Masamune Shirow, il y a aussi *Soleil Vert*, de Richard Fleischer (1974), le tout ponctué de petites évocations à un mobilier sixties kubrickien, comme pour ironiser sa subsistance dans le futur au cinéma. 2321, quant à elle, est une époque post-cataclysmique, et symbolise l'ère du retour à un rapport direct à la nature. Indiscutablement, le film joue d'imageries liées au mythe du bon sauvage, dans lequel celui qui est dit sauvage rencontre une civilisation plus évoluée technologiquement, prétenduement supérieure intellectuellement — ici venue de contrées extraterrestres lointaines.

Cloud Atlas apparaît selon moi comme une proposition forte, comme la figure d'un cinéma qui préfère jouer avec les codes de représentation et les cadres de distribution établis, plutôt que d'en pâtir. Plus que ça, il démontre qu'on peut aujourd'hui dire les histoires les plus complexes qui soient en jouant de codes, tant nous sommes éduqués à des typologies de films ; habitués à tisser des liens entre traitement esthétique et récit. Ce film est en quelque sorte permis par tous les autres, ceux qui lui préexistent et que nous connaissons. Il est le symbole d'un cinéma contemporain qui, multi-genre et plus décloisonné que jamais, permet au décor contemporain de s'amuser avec la frontière entre le connu et l'inconnu, avec les inconscients collectifs, pour peut-être parvenir à prolonger nos imaginaires.

JEUX D'ATTENDUS & JAMAIS VU

Reconnaître ou non la pertinence de la distribution actuelle des films en genres, en groupes, en catégories quelles qu'elles soient, est une question bien vaste comportant des aspects financiers — qui n'est pas tout à fait la nôtre. Néanmoins cela soulève plusieurs interrogations pour le décorateur. D'abord, doit-il prendre en considération les enjeux de distribution d'un film dans son travail ? Nous sommes en droit de penser que oui : que les décorateurs, en plus de composer avec nos réalités de vies et nos « vraisemblables cinématographiques », ont bien conscience de la manière dont un film (et donc les décors qui le composent) est présenté au monde. Assurément, cette lucidité de l'exposition des décors oriente leur travail. Et quand bien même les genres au cinéma disparaîtraient, il subsisterait la question du rapport entre décor, cibles et tons. Aussi un décorateur travaillant sur un film-conte pour enfant n'a a priori pas le même positionnement vis-à-vis des endroits qu'il figure, que le décorateur d'un drame biographique.

Ce que l'on sait aussi d'un tel mode de distribution des films, c'est qu'il crée des attentes chez les spectateurs. Comment alors ne pas décevoir des personnes venues apprécier un type de films en particulier ? On peut en effet, s'interroger sur la place du décorateur dans une industrie cinématographique du divertissement et du contentement des spectateurs. Comment éviter de créer de la confusion, de faux espoirs, de la déception lorsqu'on déroge aux conventions de représentations en décor — au vraisemblable ? Si un décorateur venait à forcer le renouveau esthétique des films jusqu'aux portes de l'inintelligible, si tant est que ce soit possible, nous serions en droit de nous demander si un spectateur satisfait ne vaut pas mieux qu'un spectateur déconcerté. Car après tout, pourquoi faire des films drastiquement nouveaux s'ils sont ensuite désavoués des amateurs du grand écran ? On remarque ici une tension chez les faiseurs de cinéma : construire un film autour d'une vision bien personnelle est rarement synonyme de limpidité et peut, si certaines représentations partagées sont contournées, altérer la compréhension et l'appréciation d'un film par les spectateurs. Cette tension est d'autant plus présente chez le décorateur à mon sens, rien que par l'exemple que Christian Metz nous donne : les récits et les personnages finissent par évoluer avec leur temps, et sont constamment réinventés (peut-être a-t-on moins de mal à penser que l'humain évolue ?). Le décor lui est un repère, une toile de fond qu'on a du mal à faire varier, au risque de déplaire — au risque de faire d'un western sans déserts ni saloons, un non-western.

Ainsi la plupart du temps, voilà ce que les spectateurs attendent inconsciemment du décor de cinéma : d'au moins ne pas dénoter. C'est à dire d'au moins remplir le cahier des charges, d'un genre, d'un type de film, d'une époque qu'on dit représenter dans la bande-annonce. Un spectateur qui achète un ticket de cinéma pour aller voir un film catastrophe par exemple, peut s'attendre à au moins se délecter d'une certaine dimension spectaculaire, d'un certain nombre d'explosions, de rafales ou d'inondations — évenements et effets qui tous impliquent la fabrication de certains décors. Les spectateurs voudront les voir la plupart du temps être détruits en plan large, frontalement, entièrement. Pourquoi se prieverait-on de ce spectacle qui indirectement nous est promis ?

Ainsi beaucoup de spectateurs se rendent aujourd'hui au cinéma pour voir un type de film plutôt qu'un film en particulier. Ces spectateurs sont à la recherche d'imageries bien précises, et bien qu'ils ne s'attendent pas à se délecter de certains décors en particulier, ils ne pourraient se satisfaire de décors étrangers au genre du film en question. Aussi on ne va pas voir le dernier *Star Wars* en s'attendant à ce que le metteur en scène ait pris le contrepied de faire jouer une épopée fantastique sur fond nu, ou dans d'autres décors que ceux de navettes spatiales et d'exoplanètes. La distribution des films, dès le moment où un scénario

part en production, est donc une question de décor. Elle esquisse et délimite ce qu'on pourra ou voudra voir dans un film ; et malgré une certaine émancipation des schémas de représentation et des sujets (qu'on ne cantonne plus forcément à des genres précis), les films sont encore caractérisés de la sorte. Un film n'est certes jamais plus juste tributaire d'un genre ou d'un ton, mais de plusieurs. Chaque nouveau film porte ainsi en lui plusieurs traditions de représentation et de tonalités, qui sont autant de considérations, sinon d'injonctions pour le décorateur. C'est là que le décor doit, à mon sens, s'emparer de son héritage cinématographique : pour à la fois ne pas le subir, mais plus encore pour réinventer et étendre les représentations. Car si le décorateur ne se limitait qu'à faire ce qu'on attend de lui, il serait aujourd'hui bien triste de faire du décor : remplir le cahier des charges de films-chimères aux nombreux attendus. Le caractère protéiforme de ce cinéma contemporain s'avère ainsi être une aubaine pour des décorateurs et des spectateurs en mal d'innovations. En effet si nous considérons que les différents genres cinématographiques ont forgé ce que nous pourrions appeler des canons esthétiques au cinéma, bien connus de tous, alors la fusion de ces genres permet aujourd'hui d'ouvrir de vastes terrains de jeu. Par leurs appropriations, leurs détournements, leurs remaniements de décors types, vus et revus, les décorateurs inventent. Quand bien même un décorateur aurait le souhait de construire des décors inédits — et donc peut-être plus difficilement *assimilables* (c'est-à-dire compréhensibles, crédibles et acceptables) — jouer des codes liés aux genres et aux récits n'est-il pas pour lui un moyen d'incorporer plus facilement ces nouveaux décors à nos imaginaires collectifs ?

Travailler au regard des vraisemblables cinématographiques, c'est-à-dire des représentations communément admises, a toujours été un moyen d'inventer pour le décorateur. Puisqu'il existe une filiation entre les films au cinéma, on a par exemple souvent vu des décorateurs faire une citation à de précédents décors ayant marqué leur temps, immanquables. Lorsqu'un décorateur s'attèle à la figuration d'un lieu de fiction spécifique, il ne peut parfois même pas contourner

la citation tant des décors ont fait école pour les spectateurs. Il est par exemple encore difficile de ne pas se positionner vis-à-vis de *2001, L'Odyssée de l'Espace*, de Stanley Kubrick (1968), lorsqu'on figure une navette spatiale au cinéma. Les décors de ce film incontournable, signés Ernest Archer, Harry Lange et Anthony Masters, ont en effet tant marqué leur époque et les suivantes, qu'ils ont institué une imagerie complète du vaisseau spatial à eux-seuls. Qu'on ait ou non vu ce film aujourd'hui, on a forcément pu voir au cinéma (qu'on en ait conscience ou non) des copies, des citations, des prolongements ou des détournements des décors de *2001*. Et étrangement, on trouve toujours le moyen en tant que spectateurs, de comparer un vaisseau spatial au cinéma, si différent soit-il dans son traitement esthétique, à celui de *2001*. C'est presque comme si on prêtait à tout décorateur contemporain (dont on ne sait même pas s'il a vu ce film, aussi culte soit-il) le génie ou non pour trouver à se démarquer du film de Kubrick, qui revient incessamment nous hanter. L'imaginaire collectif de la navette spatiale, en Occident sinon partout dans le monde, est ainsi autant imprégné des images de ce film, qu'il ne l'est des images des premiers pas de l'Homme sur la Lune diffusés en 1969. Ainsi le cinéma bâtit-il des imaginaires au même titre que notre expérience commune de la réalité.

2001, L'Odyssée de l'Espace, Stanley Kubrick (1968)

On remarque d'ailleurs que certains films ne parviennent pas à vraiment dépasser le canon esthétique que *2001* a mis en place : beaucoup de films de science-fiction, de films d'anticipation et de films fantastiques, se perdent dans une décalcomanie, et deviennent redondants, fades, lassants, en voulant à tout prix par exemple prêter à leurs vaisseaux des architectures de tunnels octogonaux aseptisés. D'autres films parviennent à surmonter ce canon, mais ne réinventent ces décors que par tâtonnements, comme le décor l'a presque toujours fait avec n'importe quel lieu de fiction au cours de l'histoire. Le décor a ainsi toujours fait de la citation, a exprimé des filiations, a détourné. Soit. Mais la création formelle en décor n'est-elle vouée qu'au tâtonnement ?

C'est là que des films plus récents se démarquent, qu'ils sont novateurs et intéressants. C'est là que la refonte des genres (et des vraisemblables associés) fait naître des films-laboratoires pour les décorateurs. En outre les nouvelles technologies et techniques du cinéma, couplées d'une conscience pleine des représentations héritées, permettent des possibilités infinies de (re)création formelle. Tout peut devenir vraisemblable : rien ne nous semble plus inimaginable et tout peut sembler vrai. Aussi, les décorateurs peuvent plus que jamais prendre des risques en repoussant les frontières de ce que les spectateurs peuvent admettre et apprécier voir — ainsi l'inédit survient-il dans les films, qui posent suffisamment de repères (conventions de représentation et codes de genre) pour le rendre acceptable.

Afin de mieux rendre compte de l'émergence de décors « nouveaux » du fait même qu'ils se présentent en regard de leur héritage (décors du passé, imageries) nous étudierons deux films : *Interstellar*, réalisé par Christopher Nolan (2014) et *Arrival*, renommé *Premier Contact* en France et réalisé par Denis Villeneuve (2016). J'ai choisi de m'intéresser à ces deux long-métrages, dits de « science-fiction », d'abord parce que ce genre cinématographique tend par définition à élargir notre vision du réel. Ensuite parce que ce sont deux films qui m'ont conquis pour des raisons différentes, même s'ils partagent en plus de leur genre, des thèmes communs comme notre rapport au temps, à la communication, à l'altérité. Ce sont tous les deux de gros films, américains, très récents, qui n'ont pas (trop) souffert d'impossibilités techniques, ni de restrictions budgétaires dans leur fabrication. Nous pouvons ainsi les envisager comme des films desquels, nous spectateurs, pouvions tout attendre.

Intéressons nous d'abord à *Interstellar*, dont la direction artistique revient à Nathan Crowley. Dans ce film, on remarque comme plusieurs directions artistiques différentes en fonction des décors, plusieurs lignes de conduite. Pour cause sûrement : le film nous fait traverser les âges sur plusieurs générations, dans différentes réalités technologiques et civilisationnelles. Il nous emmene aux confins de l'univers, figure des exoplanètes, des paysages stellaires, un vaisseau spatial du nom de Endurance, mais aussi la Terre à plusieurs époques : de bases aérospatiales à la simplicité d'une maison de campagne, en passant par un terrain de baseball et des champs de céréales.

Pour mieux étudier le traitement des décors de ce film, il est bon de situer la chronologie de la fiction. C. Nolan met en scène une époque nous dépassant, dans un futur proche : nous commençons le film en l'an 2073. Le film, traitant de la relativité du temps, développe ensuite deux présents : l'un est continu (nous suivons le protagoniste, Cooper, dans un vaisseau ayant pour mission de coloniser au moins une exoplanète), l'autre est discontinu (par quelques séquences nous revenons sur Terre, avec beaucoup d'ellipses, sur une période de temps de presque deux générations). Le film se clot en l'an 2162. Nous nous trouvons donc, en tant que spectateurs, plongés du début à la fin dans des périodes inconnues. Ceci étant dit, nous aurions plutôt tendance à penser que le film s'apprête à nous faire voir des réalités futuristes, certes pas complètement défaites du réel, mais assez fantasmées. Seulement lorsque le film débute, on a presque l'impression de regarder une fiction se déroulant quelque part entre les années 1980 et 2010. Surprenant, le film développe une esthétique très actuelle, sans fantaisies, sinon rétro. Pas de surabondance technologique, pas

d'écrans partout, pas de mondes dématérialisés. Nous commençons le film par des interviews de personnes âgées, décrivant la poussière dans les champs de céréales et dans les maisons. Décors que nous découvrons par la suite, doucement, et qui n'ont pour seul témoin d'appartenance à un futur, qu'un drône militaire un peu perfectionné, et déjà à la limité du désuet. Les clichés du genre ne sont donc pas mis à l'honneur tout de suite. Pourtant *Interstellar* nous ravira plus tard, pas d'inquiétude, d'images extraterretres spectaculaires. Mais il développe aussi, et en partie seulement, une esthétique de l'obsolescence.

Interstellar, Christopher Nolan (2014)

Le film mettant en parallèle deux futurs pour nous : le présent de nos personnages (2073), et leurs futurs (quelqu'ils soient), on remarque que le *production-design* tend à rendre une époque futuriste pour nous spectateurs, désuette pour un futur plus lointain encore. C'est ce qui alimente je pense, une forme de rétrofuturisme ; ce qui lui donne du crédit. Ainsi Christopher Nolan et Nathan Crowley prennent des parti-pris difficilement justifiables pour le genre, des décisions artistiques quelque fois questionnables. Par exemple, le décor de vaisseau dans lequel nous passons une partie considérable du film, Endurance, est travaillé étrangement. Véritable lien entre ce futur-catastrophe (2073, très similaire à nos réalités en ce début de XXIème siècle) et le futur le plus lointain du récit ; nous voyageons littéralement dans le temps avec ce vaisseau. Or, lui comme d'ailleurs la plupart des engins volants du film, comme aussi les bases aérospatiales et autres lieux d'ingénierie, conservent une esthétique tout au plus contemporaine à la sortie du film, sinon même proche d'un imaginaire lié à la conquête spatiale des années 1960-1970.

C'est étonnant comme le film est ponctué de plans d'extérieur du vaisseau (maquettes ou VFX magnifiques) aux coques, aux formes et aux métaux quasi-rétros, parfois presque rouillés. Soit, la direction artistique de ce film développe l'idée que l'aérospatial a atteint une constante et que cette industrie ne révolutionne plus ses formes et ses outils aussi rapidement qu'on veut bien l'imaginer — c'est probablement le cas. Mais est-ce dans ce sens que le film rétropédale parfois technologiquement ? L'intérieur du vaisseau Endurance par exemple, est pavé de petits carreaux blancs à l'aspect sali, patiné comme un laboratoire d'un film de Franju. Quand il n'est pas carrelé, il revêt un textile blanc matelassé en carrés, comme pour imiter à nouveau du carrelage. Or, nos connaissances actuelles en aérospatial et notre bon sens pourraient nous rendre intolérable cette proposition. On devine aisément que dans cette industrie, le carrelage n'a jamais été préféré aux métaux et aux matériaux de synthèse, super-hygiéniques et légers. Pourquoi le serait-il donc devenu dans le futur ? Pourquoi même imiter le laboratoire carrelé du sol au plafond

avec du textile sinon pour appuyer ce choix ? Autre liberté : Endurance est déraisonnablement vaste. C'en est irréaliste d'imaginer faire voler un tel vaisseau ; mais on acquiesce car on a déjà vu ça dans *2001* et la flopée de films lui succédant plus ou moins proches du space-opera. Aussi il est intéressant de questionner de telles décisions, alors qu'on sait la démesure des moyens du film, et avec elle les potentialités de figurer un vaisseau encore plus high-tech. Car ne nous leurrons pas, il l'est tout de même un peu, avec par exemple ses capsules amphibies streamlinées, et ses intelligences artificielles couteaux-suisses. Seulement le film se montre beaucoup plus avant-gardiste à d'autres moments du film, mettant en scène des décors plus novateurs, tout bonnement stupéfiants. Est-ce donc un parti-pris que de considérer une telle apparence de navette spatiale comme une réalité dans plusieurs décennies ? Ou est-ce un moyen pour le film, de faciliter notre adhésion à un récit futuriste et complexe en nous donnant des clés de lecture bien identifiables ?

Interstellar construit un cadre en jouant avec l'imagerie la plus commune, la plus partagée de la conquête spatiale : celle de la fin du siècle dernier, quitte à développer une esthétique quelque peu illogique et anachronique — le cinéma permet ça. Dans le même temps, le film nous offre des décors qu'on n'avait jamais vu. D'abord des paysages cosmiques fascinants, avec des étoiles et des trous noirs particulièrement réalistes. Mais aussi des décors autrement inédits, totalement fantastiques : comme par exemple la représentation d'une nouvelle dimension, qui nous apparaît comme proprement indescriptible. Ce décor-ci en outre, demeurerait indéchiffrable sans qu'il soit pris dans le reste du film. Il est en effet rendu intelligible du fait qu'il est un décor parmi d'autres, eux plus familiers — le tout au sein d'une œuvre qui les soude tous ensemble et nous les donne à voir.

C'est ainsi qu'on remarque l'impertinence d'étudier un décor pour lui-même. Cela se résumerait à étudier un plan de cinéma isolé, défait de l'enchainement avec les autres images, orphelin des sons

et des décors d'un film. Le film, véritable corpus de tableaux agencés narrativement et intelligemment, comme un cadre, nous donne à voir des décors qui parfois ne seraient même pas compréhensibles ou recevables isolément.

Arrival redouble autrement d'ingéniosité formelle. Renommé *Premier Contact* en France, ce film débute dans un futur si proche qu'on peut le considérer comme un présent. Notre protagoniste est une linguiste, professeure à l'Université, qui comme tout le monde découvre un jour qui ressemblait à tous les autres, que douze objets volants non-identifiés, tous identiques, viennent d'arriver sur Terre en douze points sur le globe. Habilitée par l'armée américaine, elle va alors tenter d'établir un premier contact avec une espèce extraterreste en recherche de dialogue et a priori pacifique. Ce film est à mon sens un chef-d'œuvre moderne de science-fiction dans son entier. C'est important de le notifier car il me semble que le travail de décor, signé Patrice Vermette, est admirable en ce sens qu'il est indissociable du travail de l'image, du son et de la dramaturgie même du film. Bien évidemment, le décor de ce-dernier n'est pas totalement aux antipodes des imageries rattachées aux films de science-fiction et aux films d'invasions extraterrestres. Néanmoins une fois le film terminé, j'ai eu cette impression de n'avoir jamais rien vu de tel au cinéma. Si on essaie d'analyser pourquoi, il me semble qu'il faut commencer par étudier comment les endroits de la fiction nous sont présentés à nous spectateurs. Il y a dans ce film un véritable travail d'intronisation des décors à l'écran, dont le montage, le cadre et le design sonore sont bien plus les auteurs que le décor lui-même.

On découvre tout de cette invasion par les yeux de notre protagoniste, par une personne unique. Parti-pris de mise en scène intéressant en ceci qu'il s'écarte du point de vue omniscient adopté par la plupart des films sur les extraterrestres. On ne nous présente pas les vaisseaux arrivant sur Terre par un plan VFX large du globe et de son atmosphère, mais à travers les infos. Informations télévisées qu'on peine à voir dans des plans larges ou parce que la caméra

ne se place pas en face des écrans présents dans les décors : télés, écran d'amphithéâtre, téléphones. Villeneuve joue avec nous, en nous présentant d'abord les vaisseaux ovoïdes par le biais de ces images informelles, à la qualité amateure parfois médiocre, derrière les filigranes des chaînes de télévision ou, plus tard dans le film, au travers de la mire d'avions militaires. C'est par la réalité prosaïque et parfaitement connue d'écrans omniprésents aujourd'hui que le film donne crédit, rend vraisemblable d'un seul coup douze vaisseaux extraterrestres massifs : des dragées de plusieurs dizaines de mètres de haut suspendues dans notre ciel terrestre. Les aéronefs, d'une forme totalement inédite au cinéma, sculpturaux, a priori sans porte ni fenêtre, faits d'on-ne-sait-quoi, nous conquièrent — là où pris sous un autre angle, ils auraient pu nous paraître totalement fantasques et invraisembables. Plus tard, on découvrira les vaisseaux dans un establishing, plus tard on les pénetrera. Là seulement, on remarque que le dessin du film emprunte à des imageries plus ou moins communes liées aux extraterrestres : la forme ovoïde du vaisseau déjà, qui est ici rendue verticale ; l'aspect tentaculaire des espèces extraterrestres ; l'aseptisation et la militarisation des interactions avec ces espèces : bâches transparentes, costumes filtrants, cellules de quarantaine, outillages scientifiques et technologiques, qui nous rappellent *E.T. l'Extraterrestre* de Steven Spielberg (1982).

Premier Contact, Denis Villeneuve (2016) — découverte progressive des ovnis

Premier Contact, Denis Villeneuve (2016) — establishing et intérieur d'un ovni

Pourquoi donc ai-je alors l'impression d'un renouveau esthétique total de la science-fiction ? Il faut admettre que *Premier Contact* met en place beaucoup de choses inédites, qui sont à mille lieux de nos repères liés au genre. Loin des possibles admis et appréciés par la plupart des spectateurs, l'espèce extraterrestre introduite dans ce film n'a rien d'anthropomorphe. Bien qu'on retrouve quelques «tentacules» qu'on a parfois prêtées aux aliens, ces êtres n'ont ni bouche, ni yeux, ni oreilles, ni corps assimilables à ceux d'une espèce animale ou qui nous paraissent familiers. Ils ne communiquent pas non plus avec des mots, n'ont pas l'air belliqueux et n'entament pas de réelle invasion ou d'extermination de l'espèce humaine. L'intérieur de leur vaisseau ne se conforme à aucune tradition de représentation de l'OVNI, ni à aucune autre tradition architecturale terrestre, elle n'est faite de rien que nous connaissons. Il rappelle un bunker, un aquarium, autant qu'une grotte imparfaite ; et va jusqu'à contrer nos lois de la physique (gravité altérée, qualité de l'air presque aqueuse). Ce sont autant de décisions de décor qui pourraient non seulement nous perdre en tant que spectateurs, mais aussi rendre le cadre de cette «invasion extraterrestre» si surprenant et attrayant qu'il pourrait prendre le pas sur le récit. Pourtant le film ne tombe pas dans ce travers. Chaque révolution formelle entreprise en décor est permise, voire élevée par une mise en scène bien ficellée.

Certes contrairement à *Interstellar, Premier Contact* ne nous donne pas à voir des navettes spatiales (mais bien des objets et des architectures non-humaines), mais cela ne nous empêche pas de remarquer qu'on oublie tout d'un coup l'usage que fait le décor, si subtil, des codes liés au genre de la science-fiction et de la conquête des cieux . On ne remarque presque plus son recours aux représentations communes du décor de vaisseau. On oublie presque tout l'imaginaire hérité de *2001, L'Odyssée de l'Espace*. Le film parvient à crédibiliser et à se focaliser sur cette « invasion », habituellement simple prétexte à un récit spectaculaire et sanglant. Ici le non-reconnaissable nous est acceptable, grâce à un déplacement simultané de point de vue du décor et de la mise en scène. C'est ainsi que l'originalité dont la direction artistique fait preuve ne meurt pas dans l'œuf de l'incompréhension ou du rocambolesque : parce que c'est un film qui ne se complait pas dans une forme de voyeurisme du fantaisiste, souvent symptomatique d'une SF qui privilégie le sensationnalisme à une extrapolation réaliste des possibles.

Car conformément à nos réflexions sur le rapport entre décor et genres cinématographiques, c'est aussi parce que *Premier Contact* nous est présenté comme un film de science-fiction, qu'il surprend. Ce film est pourtant tout autant un drame profondément humain, un film catastrophe (dont il emprunte d'ailleurs bien plus de schémas qu'à la science-fiction), qu'un film sur les extraterrestres. Précisément, c'est un film sur le langage, sur la communication et l'importance de prendre le temps de chercher à comprendre ce qui a priori nous parait insondable. C'est là une belle métaphore je trouve, de l'attitude qu'il est intéressant d'adopter en tant que spectateur de cinéma : en ouvrant l'œil aussi, plus encore peut-être, sur ce qui nous échappe sans se contenter du reste.

Interstellar et *Premier Contact* sont deux témoins bavards de ce que la réinterprétation des représentations admises en décor permet. En outre, en tant que films de science-fiction (soit en tant que film mettant en scène une part relative d'inconnu) ils permettent au décor une certaine démonstrativité. C'est là, et au sein d'autres films dits « de genre » comme les films fantastiques et d'horreur, que le décor a souvent pu expérimenter, en reconfigurant le réel ou en l'inventant (avec le cinéma d'anticipation, l'uchronie ou la figuration de réalités parallèles). Malheureusement on remarque que les films qui conservent un cadre spatio-temporel plus commun (même quand ils racontent des histoires extraordinaires), donnent moins de chances au décor de s'exprimer. Ainsi, dans le drame ou la comédie, les décors sont la plupart du temps très fidèles à la réalité, plus neutres, plus dissociables du film particulier et de ses personnages. On retrouve ainsi au cinéma beaucoup de décors de maison, n'exprimant pas grand chose d'autres que le fait même d'être une maison.

Or une maison, bien que plus ordinaire qu'un vaisseau extraterreste, n'est pas *de facto* moins mémorable (certains vaisseaux au cinéma restent tout à fait oubliables par ailleurs). Seulement dans ces films nous ne cherchons pas, souvent, à faire autre chose de ces maisons qu'un fond de jeu pour les comédiens. En outre, ces décors de maisons, de commissariats, d'entreprises, d'hospices, étant très récurrents dans les films et séries, ils tendent à devenir des archétypes. Ils deviennent des décors *génériques*, passe-partout.

On peut donc se demander, quand bien même le décor figure toujours une appropriation des lieux fictionnels par les personnages, si cela suffit à les rendre uniques. La codification de la représentation au cinéma (qu'entre autres la classification en genres à opéré) n'a-t-elle pas standardisé certains décors qui finissent par tous se ressembler ? Pouvons-nous aujourd'hui nous satisfaire de décors génériques ? Sinon, comment rendre les décors, ceux de la vie commune comme les plus fantastiques, plus originaux et plus mémorables ?

Premier Contact, Denis Villeneuve (2016) — contact avec l'espèce extraterrestre

DU FIGURÉ AU TRANSFIGURÉ

Il y a dans le cinéma des décors dont on se souvient plus que d'autres. Aussi, le cinéma regorgant de décors d'hôtels, on ne peut pourtant s'empêcher de penser à l'Hôtel Overlook dans *The Shining*, de Stanley Kubrick (1980) plus qu'aux autres. On pense aussi au Bates Motel de *Psychose*, de Alfred Hitchcock (1960), et à quelques autres seulement. Ces hôtels ont quelque chose de plus que des hôtels réels, et restent plus marquants du fait qu'ils sont particuliers. Quelque part réalistes, assez typés pour qu'on les assimile à des hôtels, ils sont en même temps uniques, parfois complètement délirants. Plus que figurés, ces hôtels sont *transfigurés*. En effet, il suffit de se demander lorsqu'on regarde un film se déroulant dans une maison ou un appartement, si l'on est en train de regarder *une* maison dans un film, ou *la* maison *du* protagoniste particulier de *ce* film. Ainsi l'Hôtel Overlook n'a jamais été qu'*un* hôtel mais reste, pour chacune des personnes ayant vu *The Shining*, aussi acceptable que particulièrement en adéquation avec le long-métrage.

C'est dans la traduction du réel que le travail du décorateur se singularise. En fait si l'on suit sa définition, traduire c'est aussi interpréter, et donc c'est communiquer un sens commun en même temps qu'un sens personnel. Et parce que, quoiqu'il en pense un décorateur n'est jamais neutre dans son travail (en tant qu'individu unique pour figurer un évènement majeur par exemple, comme la Seconde Guerre Mondiale), il fait toujours mieux d'assumer son appropriation de la réalité. Aussi certaines réalités transfigurées, auxquelles on donne un ton, un éclat, un sentiment d'étrangeté ou que quelque part on rend moins réalistes, sont souvent celles dont on se souvient. Les décors deviennent alors plus expressifs, plus caractérisés, et participent à l'identité même du film.

En fait, il y a plusieures couches de sens qu'il est possible d'additioner en décor. D'abord nous l'avons vu, il est question de se conformer à un certain réalisme, de composer avec des vérités architecturales, stylistiques, en même temps qu'avec des iconographies et certaines idées de réalité. En décor, c'est signifier par exemple la nature d'un espace fictionnel, sa localisation, son époque et son style, pour l'ensemble des spectateurs. Ainsi, nous devons pouvoir reconnaître une chambre d'hôtel d'une chambre tout court ; et pouvoir différencier ensuite une chambre d'hôtel américaine du Colorado dans les années 1970, d'une chambre d'hôtel d'un grand complexe japonais en 2010. À ce stade, les décors restent *génériques*, c'est-à-dire communs, indicatifs, et relatifs au *genre* de lieu à une époque donnée, mot dont il emprunte la racine.

On peut alors signifier un autre niveau de réalité, qui est celle du récit et de ses personnages propres. Ainsi le décorateur peut singulariser un lieu, à la manière des didascalies, en y simulant la vie. C'est là qu'une maison de banlieue devient la maison d'untel. C'est là qu'un vaisseau extraterrestre devient le vaisseau de telle ou telle espèce. Le décorateur peut fabriquer l'impression d'une réalité vécue par le personnage, donner une âme à un lieu — *spécifier la réalité*. Le décor gagne alors en profondeur, mais ne gagne pas forcément en originalité. En effet cette couche de vie, venant parfaire un décor (repéré ou construit, plus ou moins meublé), se traduit dans beaucoup de films de la même manière. Quel que soit le genre du film que nous regardons, on peut remarquer qu'elle apparaît la plupart du temps comme une garniture faite d'objets de la vie courante, comme quelque chose qui remplit visuellement le décor. En fonction de la nature de celui-ci, on a plus ou moins de mal à s'en passer. Il est présent dans l'inconscient collectif par exemple qu'une maison est plus fournie en babioles qu'un vaisseau extraterreste — on a ainsi toujours refusé aux petits hommes verts le droit d'être bordéliques. On observe aussi des degrés de caractérisation de même lieu : une maison impeccable dira quelque chose d'un personnage, une en piteux état dira tout autre chose. Mais deux maisons normandes impeccables ne sont jamais très différentes.

Aussi spécifier la maison d'un personnage précis se conclut rarement par une réelle personnalisation du décor. On l'affuble plutôt d'une masse d'objets impersonnelle plus ou moins importante (toujours en accord avec la nature du lieu), puis comme pour singulariser cette masse, on sème deux-trois objets bien choisis, sensés raconter quelque chose du protagoniste. C'est bien sûr caricatural, mais il n'empêche qu'il est aujourd'hui si normé pour les spectateurs de voir des maisons remplies d'objets, qu'il devient antiréaliste et étrange que d'en figurer une vide ou un peu moins fournie. C'est pourtant au cinéma qu'il est possible de tout voir. Pourquoi donc se contenter de décors si peu différents de la vie courante, alors que même en racontant des histoires ordinaires, le décor de cinéma peut amplifier la vie, l'altérer, la sublimer ? En transfigurant le réel de manière affirmée, le décor de cinéma peut styliser la réalité, et la prolonger.

Par ailleurs, le cinéma a déjà beaucoup figuré le réel de manière réaliste par le passé, et de ce fait nous a rendu très aptes à comprendre et apprécier les codes, les représentations, les indices réccurents. Il en faut peu par exemple pour signifier une salle de bain à un spectateur. En un sens, la standardisation de la représentation qui résulte de la production de nombreux décors sur des décennies, permet peut-être aujourd'hui au décorateur d'en jouer. Il est sûr que d'autres manières de figurer les histoires qu'à l'intérieur d'un cadre réaliste est en tout cas possible, même si c'est encore très rare. Quelques films ont ainsi préféré explorer les potentialités du décor de cinéma, à sa capacité à créer l'illusion de vrai ; jusqu'à parfois même faire de ce désintérêt pour le trompe-l'œil un moyen d'affirmer son artificialité dans la mise en scène. C'est par exemple le cas d'un film qui n'est plus à présenter : *Dogville*, de Lars Von Trier (2003).

Film ovni dans le paysage cinématographique contemporain, ce long-métrage parfois qualifié d'« expérimental » met en scène une histoire nord-américaine avec pour cadre un hameau des Rocheuses nommé Dogville. C'est d'ailleurs l'une des seules choses que l'on sait du contexte de ce film. En effet, racontant les méandres d'une

quinzaine d'habitants d'une petite ville de montagne (accueillant parmi eux une réfugiée) ce film prend un parti-pris très tranché et désormais très connu dans le milieu : celui de ne pas figurer, ou très peu, de toile de fond au récit. Ainsi, l'histoire de ces ruraux n'est pas située dans le temps ou dans l'espace (bien que nous savons nous trouver aux États-Unis, approximativement entre les années 1920 et 1930), et se joue sommairement dans un vaste espace noir. Après ça, plus rien. Lars Von Trier et le production-designer Peter Grant ne laissent aux comédiens que des accessoires pour jouer le film, quelques meubles et bribes de feuilles de décor, et surtout un tracé au sol délimitant les différents intérieurs, d'abord les uns des autres, et de la rue centrale de la bourgade. Procédé qui, a priori, pourrait nous interdire une immersion totale dans le film, du fait qu'il rend impossible l'illusion cinématographique. Ce n'est pourtant pas le cas, et ce n'est d'ailleurs pas la première fois que le décor d'un film de fiction opte pour un tel parti-pris. *Thérèse* d'Alain Cavalier (1986) par exemple, avait déjà fait une proposition en ce sens en ne prêtant aux comédiens que des fonds unis et nus pour jouer. Dans *Dogville*, on expérimente une réduction du décor de cinéma. En effet, la mise en place d'une voix-off et de cartons, et surtout d'un plan au sol gigantesque annoté, souvent vu zénithalement (grâce à une reconstruction numérique complexe), permet au film de schématiser les décors et sous-décors en des accessoires et meubles uniques.

En un sens, *Dogville* retrouve une essence de ce qui fait décor — la nature ou la fonction d'un lieu — et fait d'objets génériques des métonymies. Un lit est une chambre, un espace sur lequel circule une voiture est une route, celui avec un clocher et des bancs est une église. En même temps, il détermine des objets, et exclut tous les autres. Ainsi il caractérise un personnage, dont l'usage d'un objet nous dit un métier, une passion, une activité. *Dogville* fait ainsi la même chose que les films aux décors plus réalistes (en racontant un appartement et en le spécifiant comme celui d'un personnage). Seulement ici le choix de tels décors n'est ni inconscient, ni destiné à faire d'eux des espaces de jeu neutres, et demeurent indissociables du film lui-même.

Dogville prouve ainsi qu'il est possible de faire assimiler à des spectateurs une réalité autrement que par une restitution illusioniste. Pris dans un film entier, avec le travail conjoint de la mise en scène, de la lumière, du son, des VFX, le décor exprime autre chose, reste compréhensible et au service d'un récit, et qu'il le cherche ou non gagne en originalité. On peut ainsi projeter notre imaginaire et nos imageries communes sur ce décor dépouillé.

En même temps que sa force, c'est aussi ce qui fait la limite de *Dogville*. En effet, les indices de décors nous informent sur la nature des lieux et sur leur époque, leur usure, mais ne nous apparaissent pas comme

Dogville, Lars Von Trier (2003)

proprement singuliers. En fait, ce jeu avec des décors génériques, nous permet de penser que beaucoup d'autres films que celui-ci auraient pu être tournés dans ce décor noir parsemé d'objets. En tout cas, on aurait pu y tourner d'autres films aux récits concomitants, se passant dans les Rocheuses (ou ailleurs pourquoi pas : un chateau-d'eau n'a jamais été propre à ces montagnes). En fait, là où le décor de *Dogville* reste indissociable du film lui-même, c'est dans son dispositif. C'est ainsi qu'il reste mémorable, et pas parce qu'une réelle synérgie apparaît entre décor et mise en scène. Le travail de décor de ce film a ainsi le mérite d'exploiter ses possibilités techniques et plastiques, mais ne le fait pas *avec* le film — mais *pour* lui.

Le décor de *Dogville* se présente en effet comme un terrain de jeu pour n'importe quel réalisateur qui prendrait possession des lieux. Seuls peut-être les parties du film jouant avec la vue en plan de Dogville rendent le processus indissociable de la mise en scène. C'est seulement à ces moments que l'abstraction, l'objectivation du décor rencontre une objectivation du récit. Les personnages deviennent alors les pions de ce plateau de jeu, celui d'une rue linéaire vaguement héritée du western qu'on avait jamais vu sous cet angle. À tous les autres moments, le film garde une mise en scène plus convenue, faite de cadres qui se répondent, avec des acteurs qui eux continuent de jouer le vrai (superbement d'ailleurs), avec un montage-son qui feint les sons de décors naturels, comme pour les excuser de manquer à l'appel alors même qu'on a décidé de ne pas y tourner. Par ailleurs ces plans zénithaux sont les seuls qui font que le décor et la mise en scène sont cinématographiquement imbriqués, puisque ceux-ci sont reconstruits numériquement et qu'il serait proprement impossible d'adopter ce point de vue ailleurs qu'au cinéma — là où l'esthétique du reste du film se rapproche beaucoup du théâtre et de la captation.

D'autres films, peut-être moins radicaux et donc moins manifestes, transfigurent la réalité : en la déconstruisant, en l'idéalisant ou en en changeant les lois. Entre la France et les États-Unis, le cinéaste Michel Gondry par exemple, a ainsi rendu inséparable la mise en scène

de certains de ces films d'une certaine artificialité — celle du décor, manifestement construit par moment ou altéré numériquement, en même temps que celle du film comme fiction. M. Gondry a ainsi toujours exploité le décor en temps qu'objet de cinéma, c'est-à-dire comme quelque chose qui, photographique (photochimique ou photonumérique) ou totalement construit en synthèse, n'apparaît que comme des *images en mouvement* ; auxquelles il insuffle de la force visuelle en même temps que du sens. On pense par exemple à son film *Eternal Sunshine of The Spotless Mind* (2004), dont les décors se délitent, se déforment, se refont en même temps que la mémoire du personnage central.

Ce film suit l'histoire du couple formé par Joel et Clementine. Aux allures de loosers, les deux personnages s'aiment jusqu'au jour où Clementine, sans en tenir informé Joel, décide de se faire effacer la mémoire par une société spécialisée, pour pouvoir l'oublier. C'est ce que déduit Joel en l'apprenant, qui décide ensuite d'entamer le même processus pour perdre tous les souvenirs liés à cette idylle. En pleine intervention, son subconscient décide alors de croire encore à cet amour, ce qui se traduit par une lutte entre l'effacement des souvenirs, et le désir du protagoniste alors endormi de les conserver. Frisant avec la science-fiction, en même temps drame romantique, ce film conserve en son cœur (par sa mise en scène et ses décors) les thèmes de l'ordinaire, du commun, du banal. Ces personnages pourraient être tout le monde, les décors sont usuels : un appartement, une maison, une plage, un train, un lac gelé, une gare, un open-space, et les locaux d'une société qui bien qu'elle efface les mémoires, n'ont rien à voir avec les poncifs de la science-fiction et ressemblent plutôt aux locaux ternes d'une compagnie d'assurance.

Ce film conserve donc un cadre réaliste. Et pourtant, il exploite la dimension narrative du décor en tant qu'objet plastique, évolutif ou malléable à la fois sur le plateau de tournage, et en post-production. Derrière le prétexte d'une entrée dans la tête de Joel, le protagoniste, M. Gondry et le production-designer Dan Leigh nous offrent comme

des paysages mémoriels. Le décor met en scène indirectement et ne reste jamais à l'arrière-plan, servant à dire cette histoire sans jamais prendre le pas sur elle. Les décors contribuent à dire l'oubli ou l'anonymat, lorsque des lieux entiers sont plongés dans le noir et filmés à la lampe torche, faisant apparaître des personnages sans visage. Ils contribuent à dire l'ennui de ces deux personnages et leur fuite d'un monde trop banal et centré sur la réussite professionnelle, en nous baladant (au sein du même plan) depuis des bureaux open-space déprimants jusqu'au réconfort d'une maison. Les décors disent parfois l'insécurité, le repli de l'homme adulte en mal de confiance qui voudrait se faire tout petit et retrouver son enfance, en agrandissant l'échelle du décor de manière significative. Toujours avec la mise en scène et les autres champs du cinéma, ils participent à dire l'amour et l'intimité de deux personnages, si forts et omniprésents, qu'ils transposent le lit des amants absolument partout. Entre autre enfin, il disent l'imminence d'un point de non-retour, d'un oubli total de leur histoire, en enfermant les deux personnages dans la maison de leur première rencontre, alors qu'elle s'effondre sur elle-même.

Eternal Sunshine Of The Spotless Mind, Michel Gondry (2004) — ruse perspective

Ce sont autant d'exemples qui démontrent la promiscuité entre le travail du décor et la mise en scène dans ce film, et qui élève le décor comme une discipline non plus de figuration de la réalité, mais comme quelque chose qui la raconte et la dramatise.

Comme dans le film de Lars Von Trier, on nous montre une histoire ordinaire de manière extraordinaire — ici elle demeure ordinaire car la société d'effacement de mémoire est totalement au second plan du récit et ne soulève aucun enjeu (elle est presque une métaphore de la rupture ou de la mort de l'être aimé). Mais contrairement aux décors de *Dogville*, ici le décor *raconte* l'histoire du film, de manière intrinsèque à lui, et ce par un langage propre au cinéma. *Eternal Sunshine of The Spotless Mind* investit le décor d'un pouvoir de dire, en faisant intervenir une vrai plasticité liée à ce qui fait faux et ce qui fait vrai ; liée à ce qui n'est plus tout à fait net, ce qui relève de la fantaisie ou du délire, du réel ou de l'irréel, et ce en utilisant ce que le numérique avait de mieux à offrir à l'époque de la fabrication du film (en plus de la part de décors naturels et construits).

Aussi, je pense que c'est lorsque le décor se sait *surréaliste*, soit comme quelque chose qui dépasse toujours la réalité, qu'il fait naître les plus belles choses. Et c'est lorsque le décor *vit* à l'écran autant que les personnages (sans forcément prétendre devenir l'un d'entre eux) que se concrétisent les plus beaux films.

Eternal Sunshine Of The Spotless Mind, Michel Gondry (2004) — changement d'échelle de la cuisine, effacements numériques de voitures, pallissades, visages & transposition d'un bout de décor

*****

Certes, il n'y a jamais vraiment eu de distinction franche entre le cinéma réaliste et celui qui ne l'est pas. Certains films moins attachés à représenter le réel ont toujours vu le jour depuis son invention et son développement. Seulement, de mon expérience propre, il a toujours été question pour de jeunes cinéastes, de parvenir à franchir un seuil invisible, après lequel un métrage devient plus convaincant, plus réussi, plus vrai. Dès lors on cherche les moyens financiers, techniques et humains pour ce faire. J'ai ainsi rencontré de jeunes cinéastes qui, toujours craignaient le faux, l'artifice. Moi-même j'ai fui tout ce qui pouvait « trahir » mon travail, et me suis toujours appliqué à rester, dans une certaine mesure, fidèle à la réalité dans ma pratique du décor — peut-être trop.

Pour cause, beaucoup de films se distinguent aujourd'hui par leur « réalisme ». C'en est devenu un critère d'appréciation des films. En effet ô combien de fois on a pu entendre, à la sortie des salles ou entre amis, que le film à aller voir en ce moment était impressionnant de réalisme. Rarement, sinon jamais, on entend ces remarques au sujet de drames contemporains ou de comédies, qui d'emblée ne peuvent être autre chose. On réserve cette appréciation d'abord à des films historiques ou biographiques, auquel cas on apprécie les films en tant qu'œuvres reconstitutives. On dit aussi, que sont bluffants de réalisme les films aux scénarios de bastons, d'explosions, de cascades en tout genre qui parviennent à figurer le spectaculaire. Dans un cas comme dans l'autre, on nous présente comme plus vrai que nature certaines fictions, qu'on allait justement regarder pour s'extraire de la réalité. On va aujourd'hui voir des films de super-héros, bien qu'irréalistes par nature, pour leur capacité à être saisissants de « réalité ». C'est un fait du cinéma contemporain : on doit pouvoir

adhérer à une illusion, et ce avant toutes fantaisies esthétiques ou explorations plastiques, jugées superflues. Fort heureusement, on remarque que certains genres du cinéma ont toujours permis au décor d'exploiter ses capacités, de faire des tentatives visuelles fortes, défaites de ces questionnements justement parce que les récits étaient irréalistes. Dans l'horreur, le fantastique, la science-fiction, on a ainsi toujours été plus démonstratifs en décor, parce qu'en quelque sorte les histoires le permettaient. Aujourd'hui, après un décloisonnement quasi total de ces classes, et le mélange inédit ces dernières décennies de tous les codes, de tous les attendus liés à des types de films, on voit ainsi de nouvelles choses survenir. Seulement, on a tellement été conditionnés en tant que spectateurs à apprécier le caractère illusioniste des œuvres de cinéma, qu'on exploite à mon sens très peu ses potentialités techniques et visuelles, en tout cas pas du tout de manière exhaustive. L'apparition des effets spéciaux numériques par exemple, n'a jamais servi la plupart du temps qu'à combler des impossibilités techniques ou de figuration, sans jamais avoir réellement affirmé des esthétiques propres à eux au cinéma (alors que le numérique se réinvente constamment sur le web, dans les jeux-vidéos et parfois au théâtre). Ce en outre, au sein d'un cinéma de plus en plus défait de la captation photographique.

En fait, les esthétiques qui se développent aujourd'hui au-dessus des genres — dans les circuits de grande distribution — sont peu questionnantes ou exploratives vis-à-vis de la technique et de la mise en œuvre. Les nouvelles plateformes de streaming par exemple on le voit, surajoutent à tous leurs programmes (en dépit de leurs récits, de leurs formats ou de leurs genres) un même filtre, une même teinte sur tous ceux-ci. On ressent les même couleurs, les mêmes codes esthétiques au-delà des films et séries, des metteurs en scène et des décorateurs. Dans les salles, même si c'est beaucoup moins manifeste, on remarque une forme de délaissement des « petits décors » dans de nombreux films : ces décors de maisons, de bureaux, d'hôpitaux, qu'on ne sait souvent plus reconnaître d'un film à l'autre, tant ils tendent à s'uniformiser. N'est-il pas dommage quelque part d'appliquer une

charte esthétique sur les œuvres au détriment de ce qu'elles racontent et véhiculent de manière singulière ? En fait, la globalisation des imageries, la sortie des films en simultané partout, l'accès aux images tout le temps, constituent un terrain de jeu immense de remaniement en décor, et plus largement en cinéma. Mais on ne remarque que trop peu d'appropriation de telles opportunités, que trop peu de propositions en ce sens, tant la recherche cinématographique mondiale est ailleurs, dans une recherche perpétuelle d'immersion.

C'est cette quête du cinéma qui prime aujourd'hui : on recherche l'immersion sensorielle photo- et phonoréaliste dans les films ; en pensant à tort que la conscience de la fabrication de ceux-ci peut nuire à notre crédulité de spectateur, et donc qu'elle est incompatible avec le fait d'apprécier une fiction. Ainsi, on voit de plus en plus de films, sous couverts de prouesses technologiques, qui effacent toutes les marques de leur fabrication, jusqu'à presque devenir des objets de réalité virtuelle (les coupes de montage sont dissimulées, le filmage est invisibilisé car fluide et performant, en son on s'attache à reproduire toujours mieux les effets d'éloignement, d'étouffement, de révèrbes propre à notre oreille humaine, etc.). Or, des films comme *Dogville* constituent la preuve qu'il nous en faut très peu pour se laisser bercer par un récit aussi étrangement figuré soit-il. Nous nous sommes toujours contentés de fonds et de décors aux bords bien visibles au théâtre, sans que jamais cela ne nous empêche de nous focaliser sur le récit. De plus, des films comme *Arrival* ou *Interstellar* sont des témoins contemporains de ce qu'il est techniquement possible de figurer au cinéma : des espaces jamais vus, grandioses et vertigineux, mi-construits en décors et en maquettes, mi-numériques avec des possibilités d'extension infinies du réel et la création d'espaces irréels jusque dans leurs lois physiques. Enfin, d'autres films comme *Eternal Sunshine of The Spotless Mind*, apparaissent comme des propositions orphelines de ce qu'il est possible d'exprimer en décor, comme *artifice*. Veuillant tout donner à voir, on oublie que le décor n'a jamais eu à ressembler à la réalité, et qu'il peut décider d'éluder une partie de celle-ci, la déformer, la symboliser, simplement l'évoquer.

En fait, quel que soit l'aspect visuel d'un film, le décor a peut-être toujours intérêt à travailler en tant que dramaturge au côté de la mise en scène. Le décorateur lui, devrait-il sûrement moins systématiser une figuration réaliste. Sans doute devrait-il prendre plus souvent le temps de choisir avec quelle loupe il veut s'intéresser à la vie — comme le chef-opérateur d'un film décide chaque fois d'une focale, d'un ratio et d'une lumière avec le metteur en scène. Il n'a jamais été question de faire école pour le décor, mais de bâtir un univers à chaque film, qui au même titre que ses personnages fait son identité. Et si certains décors ont pu marquer l'Histoire au détriment d'autres, c'est probablement parce que ceux-là ont su créer cette *osmose* avec le film qui les portait. Parce qu'ils ont su traduire un peu de réalité tout en composant quelque chose de plus grand, qu'on ne retrouve nulle part ailleurs. Parce qu'à l'instar de ces décors-ci, le décor de cinéma tend peut-être à *fabriquer des mondes*.

*****

2 FABRIQUER DES MONDES

Qu'est ce qu'un monde ? Un monde, c'est ce qui définit le mieux l'impression d'un ensemble quand je regarde un film que je considère réussi, en tant qu'œuvre complète et donc aussi pour ses décors. Un monde, on le définit comme un ensemble de toutes les choses qui existent, comme un ensemble organisé, complexe, important peut-être. C'est quelque chose qui par définition comprend tout, tout en étant une chose unique. Un monde apparaît comme une réduction, comme la concentration d'un univers entier. Au cinéma, j'ai parfois l'impression d'avoir affaire à des mondes, lorsque tout me paraît être à sa place au sein d'une fiction, lorsque tout me paraît cohérent, juste. Souvent, je retrouve cette impression en regardant des films qui expriment une distance avec la réalité : dans les films fantastiques avec lesquels j'ai grandi comme la saga *Harry Potter*, dans certains films de science-fiction comme la saga *Star Wars* ou dans certaines séries d'anticipation. Dans l'horreur ou l'héroïque-fantaisie aussi, je ressens parfois l'*organicité* d'un tout, façonné si intelligemment et sensiblement par la mise en scène, le décor, la lumière, le son, que ce sentiment légitime toutes les irréalités.

Moins souvent, je ressens la même chose avec des films plus réalistes : lorsque paradoxalement tout ce qui est supposé tenir du vrai me paraît loin de moi, dans un ailleurs. Dans tous les cas, c'est toujours parce que ma crédulité de spectateur est proprement dûe à autre chose que la réalité : parce que je me laisse prendre par un film en tant qu'œuvre narrative, sensible, plastique — par une chose *fabriquée*.

En fait, je crois qu'il est assez légitime de penser que le décor n'a pas à se révéler, à être visible dans le film. Seulement, peut-être n'est-ce pas lorsqu'il s'assume en faux qu'il est le plus visible et le plus dérangeant, mais uniquement lorsqu'il n'est plus à l'unisson avec le reste du film. Un bon décor, invisible, serait alors un décor organique : un organe dans un tout, quelles que soient les histoires, les récits, les époques. Ainsi c'est Bertrand Tavernier qui dit justement cet effet du décor, dans une masterclass dispensée au Forum des Images en 2010. Il disait du travail du décorateur Guy-Claude François (avec qui il a collaboré de nombreuses fois depuis 1987) : « [...] à chaque fois ses décors sont tellement organiques, tellement formidables, que personne ne pense que c'est un travail de décor. ».

Monde est un mot qu'on ne peut poser qu'en tant qu'individu conscient de faire partie de quelque chose de plus grand — c'est un mot nous englobant avec le reste de l'existant. En cela, il est intéressant de noter que chaque spectateur ayant le sentiment d'un monde, s'oublie faire partie de celui-ci — comme on oublie notre propre physicalité et notre propre état de conscience dans la vie courante. Il semble que ce que le décor indissocié du film permet, c'est justement qu'on l'oublie. Cela ne veut pas dire que les décors se doivent d'être oubliables, mais au contraire dit la capacité du décor à se fondre dans une œuvre totale, pour qu'on ait pas conscience de lui le temps de l'expérience d'un film. Souvent d'ailleurs j'aimerais me souvenir plus précisément des décors des films qui m'ont plu. Cette organicité n'empêche donc pas une expression infinie du décor de cinéma, puisque c'est bien de décors qui n'en sont plus tout à fait dont nous parlons — tant ils appellent à un monde tout entier. En fait, comme dans le roman au travers des mots ou dans la peinture derrière ses figures et son cadre, les décors les plus puissants sont peut-être ceux qui rappellent tout sauf eux-mêmes : un hors-champ fait des souvenirs, de la sensibilité et de l'imagination du spectateur particulier. Des décors forts seraient des ailleurs, des endroits à part qui rappellent notre réalité sans l'être, et desquels on ne verrait que ce que l'écran de cinéma, tel une fenêtre, permet d'entrevoir.

Il n'y a pas, à mon avis, d'un côté les films aux décors-mondes, plus réussis, et de l'autre des films aux décors plus ordinaires. En fait, je pense que n'importe quel travail de décor peut aspirer à *faire monde* et que les films sont à certains moments et parfois dans leur entier, plus ou moins riches en monde. Peut-être y a-t-il d'ailleurs plusieurs manières de fabriquer du monde à l'intérieur d'un cadre de cinéma. Peut-être qu'un décorateur peut exploiter la dimension demi-spatiale de décors circonscrits en images, et se servir de ce que justement on ne voit pas de ces-derniers mais pouvons supposer ou imaginer. Peut-être peut-il jouer avec la dimension temporelle du cinéma, et le fait que les décors n'apparaissent jamais que sous la forme de plans finis. Un décor peut sans doute, par exemple, générer un peu de monde en se présentant aux spectateurs sous différents jours à différents moments d'un film. Il conviendrait des fois, pourquoi pas, de le laisser raconter les histoires à la place des personnage (qui-sait peut-être plus efficacement parfois). C'est en fait déjà une affaire de mise en scène, mais nous l'avons déjà dit : le décor n'est jamais aussi riche que lorsqu'il est indiscernable du film lui-même.

Comment alors fabriquer un peu de monde en décor de cinéma ? Comment peut-on jouer de l'artificialité du décor, de sa matérialité, alors même que les décors d'un film sont dématérialisés en images ? Au contraire de films aux décors-architectures, filmables sous toutes les coutures, comment certains films mettent-ils à profit la planéité et la finitude de décors par nature captés en cadres plans ? Peut-être est-il intéressant lorsqu'on fait des décors pour le cinéma, de faire en sorte que le spectateur singulier puisse s'emparer des espaces qu'on a construit « plats », afin qu'il puisse leur redonner lui-même toute leur profondeur. Et puisque le décor est images, pourquoi n'en profite-t-il pas pour se défaire des logiques spatio-temporelles ? Ne peut-il pas profiter d'être une discipline technique entre architecture, vidéographie et théâtre ; profiter de modeler des espaces animés et discontinus, pour créer sa propre poésie ? Le décor a-t-il jamais vraiment exploité toute sa technicité pour figurer les histoires comme lui seul peut le faire ? Avec ses vieilles techniques et ses plus récentes technologies n'est-il pas intéressant que le décor puisse aussi, au-delà du visible, nous faire voir tout le reste par son élasticité : l'immatériel, l'illogique, l'impossible, l'infilmable ?

En somme, le décor de cinéma n'est-il pas par excellence peut-être, l'art d'insuffler plus justement, plus complètement la réalité, en la métamorphosant en une chose évaporée, fugace et fabuleuse ?

Hérédité, Ari Aster (2018)

LES DÉCORS SONT DES IMAGES

Les décors sont des images. Tout le travail d'un décorateur consiste en effet en la construction d'architectures de jeu, avec leurs technicités propres liés à la captation, dans l'optique toujours que ces espaces deviennent des images. C'est une réalité du décor de cinéma, qui peut-être a tendance à s'effacer pour beaucoup de réalisateurs et plus largement de faiseurs de cinéma. Beaucoup d'entre eux, cherchent en effet de plus en plus à conserver la possibilité de pouvoir tout filmer avec leur caméra le jour du tournage. Ainsi, les décors que j'ai pu observer, participer à élaborer ou concevoir dans le cadre scolaire, ont ce point commun : même après avoir découpé le film en plans, on voulait garder la possibilité de tout changer à la dernière minute. N'est-il pas dommage en un sens de ne pas exploiter le décor pour ce qu'il a à offrir en temps que *construction à filmer*, plutôt qu'à en faire des pastiches d'architectures de la vie réelle à 360° ? En effet, on observe probablement de moins en moins de films faisant valoir cet aspect du décor de cinéma : sa planéité signifiante.

Un décor de cinéma n'est pourtant rien d'autre que ceci : naturel, aménagé ou totalement construit, il devient un espace plan, une suite d'images, dont on ne comprend les profondeurs que par la lumière et ses interactions avec les comédiens. C'est toujours un fragment de réel, un fragment délimité de ce que vit le personnage. Car hormis par des plans immensément larges, on ne sait jamais vraiment ce qui se trouve juste après les bords de l'écran de cinéma ; ce que le décor devient ou peut devenir si on élargit le cadre. Notre perception de l'espace est tellement biaisée, l'œil de la caméra si étroit et axé, que les regards des acteurs doivent être ajustés tout le temps, en même temps que le positionnement de certains accessoires sur une table, ou le placement de certaines feuilles de décors — pour qu'on ne ressente, jamais, l'artifice de la captation. N'y a-t-il pourtant pas là un réel rapport de force du trinôme décorateur-cadreur-réalisateur (qui peut dissimuler des objets ou créer des évenements dans le plan de cinéma) sur le spectateur (qui peut s'attendre à tout et n'être sûr de rien) ? Pourquoi-donc n'exploitons pas plus cette caractéristique du décor, qui est de cartographier un endroit de la fiction par aperçus au sein de la séquence, et de manière discontinue au sein du film ? On ne sait jamais vraiment ce que voit un personnage, puisque contrairement à nous spectateurs, lui voit (dans la fiction) l'intégralité d'un espace que nous ne découvrons que par bribes. À l'inverse, nous qui sommes toujours à regarder le protagoniste dans son monde à lui, ne pourrions-nous pas profiter plus encore de ce que le décor peut nous montrer sans qu'il le voit — et réciproquement ?

Beaucoup de films d'horreur, et avec eux des films d'espionnage, de suspense, et des thrillers ont par de nombreux plans, su exploité ce système entre deux personnages : un antagoniste qui s'apprête à surprendre le héros dans son dos, ou par exemple le passage d'une ombre derrière une fenêtre (juste assez de temps pour que nous la voyions). Souvent — sinon tout le temps — c'est aussi une affaire de lumière, et de jeux d'obscurité. C'est ainsi que le *jump-scare* en horreur est né : parce que le décor presque plongé dans le noir permet qu'on sursaute à l'évenement. En décor, on part au contraire toujours du principe que ce que l'on voit est ce que voit le personnage, et inversement. Or n'y a-t-il pas un interstice intéressant à travailler entre ce que le décor représente pour le personnage (une maison tout ce qu'il y a de plus banal par exemple) et ce que le décor nous renvoit en tant qu'images ? On pourrait très bien imaginer par exemple que la couleur ou la matière d'un mur nous paraisse inhabituelle, dérangeante, annonciatrice de quelque chose, alors même qu'un personnage ayant le nez collé dessus n'en remarque rien. En fait, entre le film et la réalité, on observe toujours la même logique. Les lois de la physique sont les mêmes, nos déductions sont celles du personnage et vice versa, alors même qu'absolument rien ne devrait relèver de la logique dans la composition d'images.

En effet, s'il y a bien quelque chose qu'on laisse de côté lorsqu'on se laisse porter par un film, une musique, une peinture ou une pièce, c'est bien la logique. Pourquoi les maisons sont-elles donc toutes droites, toutes bien solides et crédibles comme il faut sur les écrans ? Notre recognition d'une maison autrement figurée ne serait pourtant en rien altérée : on appelerait encore *maison* une bâtisse avec une porte et une fenêtre, même si elle était faite de carton ou de tout autre chose. Le cinéma d'horreur l'a souvent bien compris, et n'a cessé de nous offrir des variations de maisons « hantées », faisant naître parfois de très belles images de cinéma. C'est justement de deux propositions contemporaines de maisons horrifiques dont nous allons parler. D'abord nous étudierons le film *Hérédité* de Ari Aster (2018), puis une série réalisée par Mike Flanagan, dont la première saison *The Haunting of Hill House* (2018) produite par Netflix, met également en scène une maison.

Ce qu'il y a d'intéressant dans *Hérédité*, c'est que l'artificialité et la reproduction de la réalité sont des sous-textes du film lui-même. Le personnage principal (la mère de famille) est en effet maquettiste-miniaturiste ; métier et passion qu'elle exerce parfois compulsivement. Bien que le film traite de tout autre chose (du deuil, de relations familiales houleuses, de culpabilité, et *in fine* de possessions démoniaques), c'est cette passion pour la mise en scène de poupées et de miniatures qui va orienter toute la direction artistique du film. Aussi, la mère ayant un recul sur les petits mondes qu'elle fabrique (qui comprennent la reproduction de sa propre maison), nous spectateurs sommes placés en position de recul vis-à-vis de cette maison (la vraie cette-fois, celle de cette famille). Le travail du décor et de la lumière parvient ainsi à faire de cette demeure (extérieur et intérieur, soit d'une part une maison repérée, et de l'autre un décor studio complet) une maison de poupée, une maquette. Nous sommes placés en position d'observateurs de cette famille, de voyeurs presque parfois, alors qu'eux ne remarquent pas l'artificialité et la fragilité de leur habitat. Les murs sont parfois très nus, la patine très absente, le décor apparaît à certains moments comme très lisse, très neuf.

Un ensemble de maquettes dans le film interviennent comme de véritables décors, ayant droit à leurs propres plans. Ces miniatures sont fabriquées, éclairées et filmées de manière à créer un doute sur leur échelle. À l'inverse, le décor de maison (échelle 1:1), même en plan large dans son paysage, est parfois éclairé de telle manière qu'on ne sait plus s'il s'agit d'une véritable maison ou d'une maquette. On observe également un travail de repérage parfait, qui joue pour beaucoup de l'artificialité de l'endroit, du fait qu'il semble détaché du reste du monde dans cette fiction. Niché entre les arbres dans un vallon, on ne voit jamais son unique accès routier, il n'y a aucun voisin, aucune bâtisse aux alentours : on est comme perchés dans un faux paysage maquetté, à l'instar d'une maison dans les arbres.

Hérédité, Ari Aster (2018) — en haut à gauche la maison repérée échelle 1:1, en haut à droite et en bas des miniatures

Ce travail de décor devient donc mise en scène, faisant tout le caractère étrange et le dérangement de ce film horrifique. Avec des décors qui s'assument comme des images, la décoratrice Grace Yun et le réalisateur tirent parti de cette planéité. La maison devient un faux, dont on sent la peinture, la construction, les feuilles (de décor ou de carton) qui la composent. En mise en scène, Ari Aster joue dans la maison (comme dans les autres décors du film) du hors-champ et exploite parfaitement les possibilités de caché-montré-deviné permises par la mise en place des codes de l'horreur.

En-haut, *Hérédité*, Ari Aster (2018) — En bas, *The Haunting of Hill House*, Mike Flanagan (2018)

Dans *The Haunting of Hill House*, série horrifique sortie la même année, c'est une autre maison hantée qui exploite son existence imagée. Cette maison est vaste, c'est même un manoir, qu'on voit rarement de l'extérieur et encore moins de jour. La série traite des souvenirs et des traumatismes d'une fraterie complète, autour de phénomènes paranormaux et de la disparition de leur mère pendant leur enfance. La narration est partagée en deux temporalités. On a d'un côté le présent, dans lequel ces frères et sœurs sont adultes (présent qui nous est contemporain), de l'autre on a le passé de leur enfance (à l'époque pas vraiment marquée dans le temps, tant le manoir est extrait du monde) lorsqu'ils habitaient encore Hill House.

Le travail des décors dans cette série, notamment de la maison d'enfance, tire parti de leur nature pittoresque en plusieurs points — qui rencontrent tous la mise en scène. Cette maison se fait d'abord irréaliste dans son traitement esthétique : elle est lisse, vaporeuse, parfois colorée, comme de l'ordre du souvenir des protagonistes. Elle est aussi démesurément grande, comme si de même on adoptait une perception enfantine biaisée, d'un espace qui paraît gigantesque du fait qu'on est petit nous-même. On est à l'échelle des enfants, tout semble mental dans cette maison, alors même qu'on est jamais dans la tête des personnages ni dans des flashbacks à proprement parler. Le décor se fait l'allié de la mise en scène dans ses choix de traitement : on est dans des espaces (chambres, couloirs, cuisine, cave, etc.) qu'on a du mal à relier les uns aux autres, qui semblent tous indépendants comme des souvenirs ponctuels, approximatifs. Ainsi, dans la série on a du mal à se dresser un plan mental de la bâtisse — ironie du sort puisqu'on nous en montre un sur papier, au détour d'une séquence de la fiction (la mère rénove le bâtiment). Cela dit, c'est impossible : rien n'est fait en terme de découpage et de cadre, pour qu'on puisse connecter plus de trois espaces consécutifs. La série joue du caractère découpé de la maison en plans de cinéma, au sein des séquences et des épisodes, pour nous perdre. Elle devient un vrai espace mental, et lorsqu'on y est plus pendant longtemps, elle s'impose aux personnages. Ainsi, un des épisodes de la série (se

déroulant jusqu'alors exclusivement dans le présent des protagonistes adultes, dans un décor de pompes funèbres filmé en plan séquence) fait se déplacer l'intrigue jusqu'au manoir en même temps qu'un personnage se fait songeur. Au détour d'un couloir, les murs et le sol sont transformés : sans qu'on s'en aperçoive on est arrivés là-bas. Ce parti-pris de décor de maison « mentale » se transforme en un enjeu dramatique au terme de la série : avec la révélation que certains sous-décors récurrents en son sein, qu'on a vu de nombreuses fois, n'existent tout bonnement pas. C'est la maison, qui en une pièce qu'on ne voit jamais ouverte du programme derrière sa porte rouge, fait apparaître pour chaque personnage un lieu rêvé. Une petite fille y voit une salle de jeu et donc nous aussi, un petit garçon y projette parfois une cabane en bois perchée, une mère un salon de lecture. En fait, la série décorée par Patricio M. Farrell joue avec notre capacité à crédibiliser cette maison, avec notre crédulité de spectateurs, nous qui parvenons sans problème dans l'artifice du montage sur plusieurs épisodes, à adhérer à la présence irréaliste de tant de sous-décors étranges dans une maison de famille. On se laisse prendre au jeu : le décor prépare un coup de théâtre pour la mise en scène depuis le tout début. Le décor *irréalise* cette maison, trop grande, trop belle, trop lisse, fait d'elle un souvenir dans lequel on peut se retrouver plongés à tout instant, pour la transformer ensuite en entité intelligente, trompeuse pour les personnages et pour nous-mêmes.

Que ce soit dans une maison hantée ou dans une autre, on retrouve dans ces deux exemples quelque chose qu'on retrouve aussi chez S. Kubrick avec *The Shining* (1980) : une impression d'autonomie du décor. Des maisons et un hôtel qui chacun trouve ses propres lois, ses propres codes, ses propres couleurs — certes en piochant dans la réalité, mais surtout en privilégiant des intentions à toute logique. Jamais on oublie que les décors sont des images, et non des architectures. L'architecture est uniforme : une fois construit, l'édifice apparaîtra de la même manière à tous ceux qui le pénètrent et demeure filmable de toutes parts. Le décor lui, est quelque chose qui bien que pouvant simuler une unicité, est toujours protéiforme et équivoque. Il est cette

The Haunting of Hill House, Mike Flanagan (2018)

chose filmée qui puisqu'elle est morcelée, peut faire fi du réalisme, des lois de la physique, des logiques architecturales pour former des mondes. Des mondes qui fluctuent sans cesse entre la figuration de ce qui est tangible et visible pour les personnages — leur réalité — et ce qui nous apparaît.

Œuvre intactile faites d'images, le film est donc d'abord affaire de sensorialité, de perception, et n'est jamais figé. Le décor de cinéma spécifiquement, nous l'avons dit, n'est jamais uniforme puisqu'il est « à filmer ». Il est une chose ambigüe, au croisement de l'architecture, de la scène de théâtre et du fond vidéographique. Inconstant parce qu'il est fragmenté en micro-espaces (en plans de cinéma), il l'est aussi parce que ces plans se succèdent dans le temps. Le décor s'adapte ainsi toujours au fait d'être un morceau d'espace (on déplace certains de ses objets au gré d'un point de vue et d'une focale, quand il est construit on lui retire des feuilles pour placer la caméra) et un morceau de temps (un plan d'une certaine durée, avec un axe, des mouvements, qui peut-être fait écho à une précédente séquence). Un décor se décompose donc en mouvements. Il est modulable, et se plie ainsi aux plans chaque fois qu'on en change — soit, il est en partie construit pour ça. Seulement ses chorégraphies sont rarement mises au profit de la narration. Contrairement au théâtre avec ses changements à vue, le décor dévoile peu sa souplesse, et se considère la plupart du temps comme statique pendant qu'on le capte. Or si faire du décor de cinéma c'est contrôler à chaque plan ce qui sera vu et ce qui sera signifiant, n'est-ce pas aussi une chose unique, vivante et élastique capable de raconter en mouvements ?

N'est-ce pas ce qui fait du décorateur, l'architecte de mondes insaisissables dans la vie, invisibles ou limitées ? Le décor n'est-il pas l'occasion de fabriquer des mondes affranchis de toutes contraintes logiques matérielles, physiques et temporelles ?

Solaris, Andrei Tarkovsky (1972)
Moment de lévitation des personnages et des objets

DES LIEUX FAITS DE CINÉMA

Le cinéma peut figurer bien plus que ce que nous pouvons voir dans la vie courante. Il y a des choses, nous échappant dans la réalité, qu'il trouve le moyen de nous raconter, de nous montrer, de poétiser. Le décor étant capable de nous plonger dans des mondes qui ressemblent au nôtre (le monde visible existant), il peut en même temps rendre d'autres endroits qui n'existent qu'au cinéma, parce qu'ils sont impalpables, fugitifs, imprenables : des paysages et des lieux qu'on ne connaît pas sur Terre, ce qui par son échelle nous échappe, ce qui est invisible. Il donne ainsi à voir des cités mythologiques, des lieux surnaturels, etc. Parfois, les cinéastes décident de rendre visuelles des choses bien réelles mais proprement infilmables : les sentiments, les rêves, les fantasmes, les délires hallucinés. Quand le décor de cinéma met en images l'inconnu, l'inapparent ou le fugace, souvent en leur prêtant une forme de consistance (sans pourtant les figer), alors nous avons accès à des mondes que lui seul peut fabriquer.

Le cinéma a régulièrement mis en scène ce qui relevait de l'invisible, de l'immatériel. On connaît tous et toutes des séquences de rêves ou de cauchemars, d'hallucinations et de trips alcoolisés. On peut par contre remarquer qu'il est rare pour ces paysages mentaux, psychologiques, irréels, de se défaire d'un environnement. Aussi, tous les rêves au cinéma ne sont pas joués sur fond blanc ou noir à l'instar de *Dogville*. Non, souvent même les décors de la réalité d'un personnage et ceux qui tiennent de son imaginaire, sont les mêmes. Aussi quand le protagoniste rêve par exemple, et donc vit ce rêve à l'écran, il se déroule la plupart du temps dans sa réalité. Là, c'est souvent le jeu des comédiens et l'écriture du film qui prend en charge la signification de cet autre endroit, qui est quelque chose de mental. Ou alors, c'est le son et la musique réverbérés, et peut-être plus encore la lumière, la focale, le temps d'exposition qui participent à caractériser cet état. Les décors inanimés, bien consistants, sont alors montrés tout en rouge ou tout en bleu, déformés par une lentille, filmés au ralenti ou tout flous. Rares sont les fois où c'est le décor, comme architectures filmées en images mouvantes, discontinues et en définitive immatérielles, qui prend cette responsabilité.

Or, même si une part importante du décor — le construit — reste soumis à la logique de sa propre construction, ne peut-il pas ériger ces invisibles ? Le décor n'est pas la réalité mais l'art-technique de la figurer. Aussi il a toujours eu à sa disposition des mécanismes et des techniques cinématographiques lui permettant de créer des images, qui en leur sein et entres elles, sont signifiantes avant toute chose. Quand par exemple un personnage se drogue au cinéma, ou qu'il est enivré du sentiment amoureux, le décor peut rendre plus ou moins visuels ces états de pensées. Parfois même hors de la tête du protagoniste, et sans que celui-ci en ait conscience, il peut le caractériser. De la même manière qu'un plan en contre-plongée écrase un personnage nous disant le poids d'une menace ou sa position de faiblesse, le décor de cinéma détient ses propres outils narratifs pour signifier après l'immuable. Dans des films plus tout récents par exemple, on remarque que la machinerie des décors pouvaient être utilisée au sein du plan, comme un langage. Les mouvements de caméra, les comédiens, et le décor s'animent alors pour dire un sentiment. L'un des exemples les plus fameux d'une telle chorégraphie reste pour moi cette séquence de baiser dans *Vertig*o, renommé *Sueurs Froides* en France, réalisé par Alfred Hitchcock en 1958. Il y a ce moment, où la caméra « tourne » de manière si ostentatoire et en même temps si discrète, autour des personnages qui s'enlacent et s'embrassent. Dans ce mouvement, c'est tout le fond de la chambre d'hôtel dans laquelle ils se trouvent qui s'anime. Et parmi ces fonds, qui parfois sont rendus abstraits par le manque de recul, apparaît un autre décor du film, à l'instant même où le personnage campé par James Stewart semble songeur et que la musique accompagne cet état intérieur. Ce décor de grange, si important dans la narration du film

Vertigo (Sueurs Froides), Alfred Hitchcock (1958)

Décomposition du plan en 10 étapes, nous faisant voyager de la chambre d'hôtel à une grange comme une parenthèse mentale dans la réalité de ce baiser

puisque c'est l'endroit dans lequel le protagoniste a embrassé pour la première fois la femme qu'il aime (et pour laquelle se fait passer sa présente amante), survient magiquement dans ce tourbillon. Il s'offre à nous spectateurs de manière si fluide qu'on ne peut pas crier à l'artifice. L'apparation de cet endroit accompagne le trouble du protagoniste, sans qu'on sache s'il a conscience de ce qui se trouve derrière lui. En fait, c'est nous spectateurs qui visualisons une pensée du personnage. À ce moment précis, nous accédons à un paysage mental tout en restant les témoins de ce baiser passionné.

Ce panorama est permis techniquement parce qu'il est construit en deux temps. La caméra est en réalité fixe, et filme les acteurs qui eux sont sur un plateau tournant positionné devant un écran de projection « backlight » sur lequel défile un pré-montage d'images tournées dans les deux décors, entremêlées grâce à des passages au noir. Dans un apparent même mouvement donc, nous assistons à ce baiser bien réel et aux troubles immatériels du personnage. C'est un décor réaliste (puisque c'est une chambre qui existe et dans laquelle nous sommes déjà venu dans le film), qui s'irréalise dans le fantasme, s'abstraitise dans l'obscurité ou la lumière vive filtrée par les voilages des fenêtres. A. Hitchcock et les décorateurs Hal Pereira et Henry Bumstead, se servent ainsi d'un décor qu'on sait reconnaître, pour en former un autre, hybride, immatériel et inhérent à une chorégraphie : celui des pensées du personnage. Ainsi le décor de cinéma fait de l'inconsistant un monde visuel, sensible, vivant.

Bien sûr le décorateur n'est pas le seul parent de ce qui se forme ici. Sa mise en œuvre requiert de la projection, de la machinerie et du montage, et le travail de décor s'articule avec eux. Cette séquence est un bout de monde — quelque chose défait de la réalité telle qu'on la vit hors le cinéma, et qui n'appartient qu'à *Vertigo*. Ce monde, sa fabrication, c'est-à-dire sa mise en œuvre physique et sa fixation sur la pellicule sous forme d'images, revient aussi aux décorateurs. N'étant pas responsable de « ce-qui-est-à-filmer » mais de « ce-qui-est-filmé », le décorateur n'a pas à se contenter de fabriquer des lieux qui par leur

fixité se confondent avec la réalité. Il n'a jamais été question pour lui de laisser se tourner le film dans des décors livrés sans connaître ce qui va s'y tourner et de quelle manière. Il a une part de responsabilité dans la mise en scène, en ceci qu'il est le co-orchestrateur de la manière dont les décors nous apparaissent et racontent les histoires.

Un autre film a marqué son temps en investissant le décor du pouvoir de raconter dans sa dimension temporelle, vivante : par des jeux de rapport aux personnages en mouvement, à la durée et au cadre des plans. Il s'agit de *Citizen Kane*, d'Orson Welles (1941). Ce film devenu culte a en effet mis a profit des mécanismes narratifs de la discipline. Toujours construits en studio, les décors du long-métrage sont parfois gigantesques (et pas seulement du fait de la nature des endroits de la fiction : manoir, bibliothèque, etc.). D'ailleurs ils sont rarement surchargés en accessoires, et s'offrent à nous le plus souvent dans toute leur simplicité. Les décors sont d'abord des images mouvantes chargées de sens. Le gigantisme des fenêtres sur les beaux quartiers d'affaire par exemple, métaphore de puissance, traduit doucement le désarroi d'un personnage lorsque celui-ci s'en rapproche et semble ridiculement petit. La largeur de certains espaces, et leur inanité, racontent l'incompréhension et l'impossibilité d'un discours entre deux amants. Quand le décor est surchargé d'objets inanimés, dans un plan extra-large, c'est pour dire le matérialisme décadent de la vie du protagoniste. En fait, les espaces ne sont jamais d'abord réalistes, alors même que les espaces de *Citizen Kane* sont toujours ceux de la réalité des personnages (jamais d'ordre psychique). Le décor n'est jamais non plus personnifié, mais apparaît comme un prolongement du ressenti, comme le conteur de ce qui se joue pour les personnages. En même temps il nous guide nous spectateurs, vers l'assimilation de ce qui n'a plus besoin d'être dit dans ce cinéma parlant — qui depuis que c'était devenu possible, disait tout par les dialogues.

En haut, un décor de bibliothèque d'archives concis, lieu de sagesse
Au-milieu, le protagoniste est accablé par le décor qu'on ne devinait pas si grand
En bas, la distance amplifiée au sein d'un couple et la métaphore d'une vie matérialiste

Citizen Kane, Orson Welles (1941)

Le film de O. Welles use ainsi de déformations de la réalité dans la construction de ses décors. Ils altèrent les justes proportions, provoquent des changements d'échelle vers la signification de choses invisibles, à l'instar du film de M. Gondry des décennies plus tard. Il se sert des outils propres au cinéma, comme la perspective accélérée ou le matte-painting, non pas seulement figurer au mieux des réalités grandioses et immuables, mais pour traduire d'autres réalités que celle qu'on voit. Aussi même si d'une part le décor se sert de ces «trucages» pour compenser des impossibilités techniques ou financières (tel construire des décors immenses remplis de figurants), il fait avant tout de ces procédés des acteurs narratifs et poétiques. Il n'y a qu'au cinéma qu'on peut ainsi voir ces jeux perspectifs, ou l'impression d'une déformation progressive du réel vis-à-vis du corps humain. *Vertigo* et *Citizen Kane* représentent ainsi deux exemples de mise en œuvre de décors discursifs parce qu'*animés*. Le décor raconte, la plupart du temps parce qu'un personnage intéragit avec lui, et ainsi fait évoluer notre perception de l'espace ou permet une irréalisation de celui-ci. Quelques autres films plus récents (on pense par exemple à *Le Temps Retrouvé*, de Raoul Ruiz en 1998), usent de ces techniques traditionnelles de décor de manière poétique, mais ils sont peu nombreux : ces mécanismes sont peut-être désormais jugés désuets vis-à-vis des nouvelles technologies à l'honneur dans le cinéma.

Nous pouvons ainsi mettre en parallèle la technique et la sémantique en décor. En effet, tout ce qui permet au décor d'être plus qu'une construction filmée, c'est sa technicité propre. Là où la captation (argentique ou numérique) a régné en maître sur le cinéma pendant un siècle — et où les ressorts poétiques du décor étaient physiques et mécaniques au sein du filmage — elle n'est plus absolue dans le cinéma d'aujourd'hui. Les avancées technologiques de ces dernières décennies permettent par exemple que le travail du son peut tout nous faire entendre. Elles font aussi que plus rien n'empêche une caméra de filmer quoique ce soit, où que ce soit, à quelle échelle que ce soit. Désormais, avec un peu de moyens, de savoir-faire et de temps, le décor peut mettre en images les endroits les plus inimaginables, grâce aussi au soutien des effets spéciaux. L'émergence des récentes technologies numériques a révolutionné l'industrie cinématographique, en transformant certains métiers manuels en des artisanats dématérialisés. Les fonds verts, les VFX, le CGI et tout ce qu'ils permettent, représentent des potentialités infinies de dire. Ainsi, on remarque une métamorphose des anciennes techniques de trucage en de nouvelles, plus efficaces et permissives encore : le matte-painting a laissé sa place à l'extension numérique, la découverte peinte a été remplacée par le fond-vert — dorénavant jamais rien n'est figé avant la fin. Cependant, alors qu'on n'est presque plus incapable de rien en cinéma, la poésie en décor vient encore principalement du caractère inédit de ce qu'on nous montre, plutôt que du renouvellement de sa matérialité. On remarque entre autres un désintérêt pour la perspective accélérée et les autres outils mécaniques traditionnels du cinéma et leur valeur sémantique. Du fait qu'on peut faire autrement, par la modélisation 3D par exemple, on ne les utilise presque plus, et lorsque c'est encore le cas on n'en fait rien d'autres que des *palliatifs* à des constructions trop onéreuses, trop vastes, trop chronophages. En outre on ne remarque l'émergence que de trop peu d'esthétiques liées à la modélisation 3D, aux VFX en général — alors qu'ils révolutionnent esthétiquement (et pas seulement techniquement) le web, la mode, le théâtre, etc.

Avec ces technologies, le cinéma s'est pourtant affranchi plus que jamais des limites intransgressables de sa propre matérialité. Les effets spéciaux, alors capables de créer tout les mondes concevables, sont majoritairement utilisés à des fins pratiques, à la mise en œuvre de lieux aussi immuables et statiques que ceux de la réalité. En fait, on loue le travail des effets spéciaux numériques pour leur discrétion, à l'instar des décors construits plus vrais que nature. La modélisation est réstreinte à l'extension de villes qu'on a encore moins besoin de construire qu'avant, elle permet de retransposer des lieux dans d'autres époques, elle permet aussi de faire voler des oiseaux de synthèse (qu'on a plus besoin de dresser) comme de faire rouler des voitures dans le fond de la scène (qu'on a plus besoin d'orchestrer).

Même dans les films fantastiques ou aux actions spectaculaires, les effets numériques optent pour une vraisemblance visuelle impeccable. Rarement, ces technologies nouvelles sont employées pour ce qui leur est propre : leur texture, leur immatérialité. Rarement, elles sont employé en décor à la mise en œuvre d'endroits qui, puisqu'ils n'ont plus à se soumettre à quelque logique de construction, défient les lois de la physique et figurent ce qu'on ne pourrait tout bonnement pas construire, même avec beaucoup de temps et d'argent : des endroits vaporeux, virtuels — qu'à moitié réels.

On retrouve bien sûr quelques décors de films mettant à profit cette omnipotence de la figuration, souvent au sein de séquences surréalistes : rêves, fantasmes, visions, etc. Le film *Inception* (2010) par exemple, réalisé par C. Nolan (encore), est un long-métrage contemporain tirant parti des outils numériques. Au sein des rêves qui font son récit, le décorateur du film, Guy Hendrix Dyas, replit Paris sur lui-même, isole une explosion dans le temps et l'espace (ne produisant aucun effet sur ce qui l'entoure), ou encore recompose une ville entière sans logique urbanistique. L'usage du numérique est d'abord pratique : construire un quartier de Paris entier dont la première moitié se replirait sur la seconde est quelque chose d'impensable. Il est en même temps poétique : on a jamais vu Paris sous cet angle. Et en dépit du fait que la capitale conserve des traits

Inception, Christopher Nolan (2010) — Paris altérée en rêve

photoréalistes, sans altération formelle, stylistique, chromatique (nous nous trouvons dans le rêve de deux architectes avisés), elle est mise en mouvement de manière inédite (et surprenante puisqu'en premier lieu on pense être dans le vrai Paris). Ce décor de *Inception* étend la réalité, la défait des logiques physiques, constructives, humaines. Une critique est possible cependant : ce décor, comme d'autres au sein du film et ailleurs, montre que malgré une utilisation pertinente des nouvelles techniques de décor (en termes économiques et techniques), on dissimule encore la nature de l'image de synthèse. Aussi, même si les effets spéciaux permettent au décor de bâtir des mondes inconstructibles, il les dépeint souvent comme s'ils l'étaient. Les-dites technologies numériques se font encore beaucoup l'outil

Inception, Christopher Nolan (2010) — ville bâtie dans les limbes du subconscient d'un personnage

d'extension de la réalité, et non l'outil de création de l'irréalité. Un outil qui se positionne à côté de la caméra comme ce qui ne capte pas le réel mais le fabrique de toutes pièces, au lieu d'explorer d'autres voies. On pourrait s'amuser pourtant à jouer plus de l'immatérialité des images non-captées, et de leur picturalité propre en plus de leur illogisme. On pourrait investir plus les possibilités plastiques de ce nouveau cinéma « de la post-production ».

C. Nolan (toujours) investit le décor « à l'ère du numérique » plus encore dans un film dont nous avons déjà parlé : *Interstellar* (2014). Avec la représentation d'une nouvelle dimension temporelle à la fin du film, il tire profit du médium. Bien qu'en partie construit, ce décor est une sorte de structure orthogonale pénétrable, au matériau si inconnu qu'on ne sait pas s'il est palpable. Fait de couleurs et de mouvements qui reprennent des moments de la vie du protagoniste, ce lieu semble formé d'autres temporalités (de souvenirs passés et de futurs probables d'un même espace) tout en restant un présent pour le personnage qui peut intéragir avec lui. En outre, sa composition en 3D permet une vivacité des lignes qui le composent (pattern répétant les lignes et les formes des livres d'une bibliothèque) et des évolutions du décor (il se rétracte sur lui-même) qui outrepassent les limites inébranlables du décor physique.

Avec *Interstellar*, on touche du doigt une représentation inédite d'un lieu aussi banal qu'une chambre de jeune fille à la bibliothèque rempli de bouquins. Soit, c'est un espace strictement fictionnel et fantastique : une quatrième dimension. C'est en même temps un espace mental (on ne sait pas trop si cette dimension est, même infiniment, physique et tangible ou si nous sommes dans un délire du personnage). Bref, bien que le décor prend part à un certain surréalisme du film, on avait jamais vu même au prisme des souvenirs d'un personnage, une chambre à coucher si saisissante et expressive. En fait, ce que ce décor esquisse, c'est l'expression d'une plus juste et entière réalité peut-être (en l'occurence psychologique, sensorielle, mémorielle, humaine) dans les décors qui rappellent le moins la réalité. Les lieux que le décor nous donne à voir, ne sont-ils pas un gage de plus d'éloquence, de sensations, de vérité, justement par ce qu'ils ne sont pas la réalité mais des mondes autonomes, faits d'espace et de temps — faits de cinéma ?

Interstellar, Christopher Nolan (2014) — décor d'une nouvelle dimension

DES MONDES FABULEUX

Le décor d'un film c'est donc ça : un ensemble de lieux faits d'images cadrées, plurielles et discontinues dans l'œuvre complète. C'est quelque chose qui finalement n'a pour matérialité que ces plans signifiants qui font le film, éparses, que nous parvenons à joindre pour donner nous-même sa spatialité aux endroits de l'univers fictionnel. Quand le décor fabrique des mondes, il façonne donc des espaces visuels, plans mais expressifs, qui trouvent leur profondeur simplement parce que nous les regardons, les ressentons, et leur prêtons du sens. Leur poésie, à ces mondes, c'est nous spectateurs qui la verbalisons, qui la partageons par nos imaginaires. Que les histoires au cinéma soient réalistes, fantasques, spectaculaires, improbables ou plus que vraisemblables : elle ne sont jamais la réalité. Les mondes dans lesquels prennent place les récits, ont ainsi toujours trait à quelque chose de réel et d'imaginaire à la fois, sont merveilleux ou tout juste extraordinaires — ils sont *fabuleux*.

Le fabuleux est défini comme ce qui a trait aux légendes, aux récits élaborés par l'imagination. C'est quelque chose qui semble imaginaire, qui offre un caractère invraisemblable tout en étant réel. Dans le fabuleux, il y a cette idée que le réel merveilleux surpasse l'imagination et la fiction. Pour moi, les décors les plus riches forment des mondes fabuleux. Ils le sont, parce qu'ils relèvent de la fable, du récit. Ils le sont parce qu'on y prête une certaine forme de vraisemblance, même dans le fantastique. On les ressent si complexes, si complets, qu'ils nous apparaissent comme naturels, comme des lieux qu'on n'aurait pas pu imaginer et qui donc sont quelque part un peu réels. Plus qu'à la réalité, on a parfois envie de les rapporter à une forme de *vérité*. Aussi, certains films tout à fait irréalistes, irréels même dans leur facture, véhiculent parfois une certaine vérité

(sociale, humaine, civilisationnelle, etc.). Si nous ressentons ces vérités au cinéma, comme on en ressent parfois devant la peinture même la plus abstraite, c'est parce qu'on sait justement que la réalité, cette chose immuable, définitive, ne prime plus. En quelque sorte, on en fait abstraction lorsque des films nous emportent avec eux vers le sentiment, la sensation, l'idéal, tous bien véritables.

Dans le fabuleux, il y a la fable. La fable c'est à la fois ce qui sert de sujet, de matière à un récit, l'ensemble des faits qui constituent le fond d'une œuvre. Elle est paradoxale, parce qu'on la définit à la fois comme un récit allégorique mettant en lumière des vérités (morales par exemple chez La Fontaine), en même temps que comme une allégation mensongère. Ce qui relève de la fable est donc à la fois vrai et faux. En ce sens, tous les films sont des fables, et tous les fabricants des films, dont le décorateur, sont des *fabulistes*.

Le lien entre la réalité et la vérité est que l'on dit qu'il est vrai ou faux ce qui existe ou n'existe pas. Autrement dit, la réalité est un critère de vérité. En cinéma, qu'on adopte un réalisme figuratif ou une toute autre approche, ce que tous les films recherchent c'est certainement un peu de vérité. La réalité n'est alors qu'un curseur pour y toucher. On pourrait donc dire qu'en dépit de sa nature de *faux*, le décor suit une quête de vérité. Celle-ci, nous l'avons vu peut passer par une représentation du monde : en cherchant à se rapprocher au plus près de la réalité qu'on vit, ou en l'essentialisant en des éléments plus importants que le reste du monde. Cette quête est donc d'abord une recherche de vraisemblance. Mais nous l'avons vu, le cinéma n'a pas que cet horizon, et n'hésite pas à créer ses propres règles pour dire le vrai plus efficacement, plus complètement qu'en se cantonnant à la logique, à la fixité et à la matérialité de notre chère Terre. Un monde au cinéma est donc toujours un sur-monde, une sur-réalité, plus ou moins autonome de ce qu'on voit et vit hors les films. Le décorateur, travaille alors avec tous les acteurs artistiques à la fabrication de celui-ci. Et puisque le cinéma n'est pas la réalité, et ne le sera jamais (même en cinéma documentaire), leur recherche

proprement cinématographique est celle d'une composition synesthésique pour faire du film une chose qui appelle la vérité. Aussi il n'y a pas moins de vérité dans les histoires les plus extraordinaires, comme il n'y a pas moins de merveilleux dans les plus ordinaires. Les récits de fiction, fantasques, héroïques, tout ceux qui ne prennent même pas place sur le globe ou les endroits qu'on connaît, ne sont pas moins authentiques. Ils sont véritables parce ce qu'ils sont reconnus comme ce qui convient le mieux parmi d'autres possibles, comme quelque chose qui existe indépendamment de l'esprit qui le conçoit. Autrement dit, si le monde magique de *Harry Potter*, dont l'école de sorcellerie Poudlard, est en un sens véritable, c'est parce que des millions d'enfants et d'adultes se rejoignent à imaginer un monde complet sensiblement unique. C'est une croyance unanime, le château n'existe plus que comme des images, que commes des mots, mais se réalise dans l'imaginaire et l'amour commun qu'on lui porte. Ce monde devient indépendant de nous, indépendant des personnes qui l'ont conçu et fabriqué, il existe — il est vrai. Ces personnages le deviennent alors, les histoires fantastiques qui y prennent place sont validées, reconnues.

Ce qui fait des univers filmiques des mondes à part entière, c'est donc leur autonomie. Plus ou moins vastes et merveilleux, ils semblent entiers. Ils donnent le sentiment d'une cosmogonie, laissent exister un hors-champ autour d'eux et sont toujours extensibles. C'est nous spectateurs qui par notre imagination les nourrissons. Avec la littérature, la télévision, la musique, les jeux-vidéos, le cinéma, nous faisons exister des mondes ailleurs que dans nos vies. Avec les livres, c'est l'écrivain ou le bédéiste qui se fait le démiurge de mondes, en musique c'est le compositeur, mais dans les œuvres audiovisuelles c'est une équipe complète qui recherche un équilibre entre vrai et faux, entre visible et invisible, entre crédible et fantastique vers la création de mondes. Ces cosmos, comme des îlots au milieu de la mer ou du ciel, portent en eux des personnages, des lieux, des vérités qui rappellent les nôtres sans l'être — qui sont les leurs.

Dans les histoires les plus ordinaires, dans les plus terre-à-terre ou dans les plus crues et dures, il y a toujours du merveilleux, du fantasme ou du captivant. Aussi le cinéma peut extrapoler ces aspects-ci et fabuler les récits les plus triviaux. Dans ce travail de transfiguration de l'existant, il y a des vérités qui peuvent apparaître par les images et les sons qui font le cinéma. À part à les vivre soi-même, si encore c'est possible, peut-être le décor de cinéma rend-il plus vivement la réalité que les archives historiques, que les témoignages et les images isolés. Peut-être crée-t-il du *vrai*.

Illustration de *Le Petit Prince*, œuvre d'Antoine de Saint-Exupéry (1943)
pour le film d'animation 3D du même nom réalisé par Mark Osborne (2015)

La séquence d'ouverture du film *Uncut Gems*, des frères Joshua et Benjamin Safdie (2020), est selon moi un bel exemple de cet art de dire du cinéma à mi-chemin entre le réel et l'irréel ; de la puissance poétique et narrative de la direction artistique des films. Elle met en scène un « voyage » entre une mine éthiopienne dans laquelle deux mineurs viennent de découvrir une opale de grande valeur, et une salle d'examen médical new-yorkaise, par l'intermédiaire de ladite opale. Dans la mine, nous rentrons à l'intérieur de cette pierre qui devient un paysage abstrait (on ne sait plus si on se déplace dans un minerai, dans un liquide ou dans une galaxie) puis se métamorphose doucement en un colon. Le colon est celui du protagoniste (qu'on découvre de la sorte) vu par l'intermédiaire du retour vidéo d'une coloscopie que les médecins sont en train de pratiquer. Ainsi, cette séquence entre photographie mesmérisée et décor immatériel, nous introduit au film. Elle dit le caractère magnifique et enivrant d'une pierre pour laquelle tous les personnages developperons une obsession maladive et destructrice. Elle dit aussi la condition et l'enjeu de notre personnage : son cancer du colon, et donc sa mortalité ; ainsi que sa passion pour la gemmologie, son métier qui entraînera sa perte.

Avec cette séquence, *Uncut Gems* donne la possibilité de dire ce qui est cru de toutes les manières. Le décor (au sens le plus fort et le plus large, comme *production-design*), sublime un caillou et des entrailles, élève visuellement et sémantiquement ce qui aurait pu être dit sobrement, factuellement. Le décor est cinématographique, toujours, et raconte le début d'une histoire, sans mots mais avec des images — captées ou non on s'en fiche. Est-ce qu'il traduit la réalité ou l'invente, on ne sait plus ; mais il la dit plus fort, plus efficacement et plus poétiquement que si l'on avait seulement gardé la première et la dernière image de la séquence (**1** & **11**). L'opale devient un lieu, plus central que les autres décors du film. Ce cœur minéral est d'emblée montré comme plus précieux, plus rare, plus puissant que les personnages par la convoitise dont il fait l'objet. Cette incursion de synthèse dans la pierre devient décor, et apparaît comme un monde signifant isolé dans le reste du film, entre réel et irréel : fabuleux.

Uncut Gems, Joshua & Benjamin Safdie (2020) — décomposition du plan en 11 étapes

Un film en particulier m'a récemment conquis de tant de paradoxes entre l'impression de vérité que je ressentais, et l'apparente irréalité esthétique du récit. Il s'agit de *Une Grande Fille*, réalisé par Kantemir Balagov (2019). K. Balagov est un très jeune cinéaste russe, dont c'est le deuxième long-métrage produit. Le film prend place dans le Leningrad d'après guerre en 1945. La protagoniste est Iya, une grande fille surnommée *grande perche* du fait de sa taille. Travaillant dans un hôpital où sont soignés des anciens combattants blessés, elle-même souffre d'un syndrome post-traumatique qui lui occasionne de pénibles crises de tétanie où elle reste figée dans de longues absences. Elle vit sans homme avec le petit Pashka, âgé de trois ans, qu'elle aime beaucoup, fils de son amie Masha qui revient du front au début du film ; elle aussi garde des traumatismes.

Le long-métrage n'est donc a priori pas gai du tout. Pourtant son traitement esthétique est haut en couleurs. K. Balagov et le décorateur Sergey Ivanov font le portrait de cette ville ravagée par la Seconde Guerre Mondiale, tout de jaune, de rouge vif et de vert incrustation. Dans l'exercice de mise en scène de ces réalités les plus crues et douloureuses, K. Balagov dit avoir pensé réaliser ce film en noir et blanc dans un premier temps. C'est ensuite sa documentation et celle de ses équipes qui a fait naître la palette et toute la direction artistique du film. Dans des interviews qu'il donne au Sarajevo Film Festival, au New York Film Festival et au Festival de Cannes en 2019, K. Balagov dit que sa principale source d'inspiration pour le film n'étaient pas des images, mais des écrits. D'abord parce qu'il a lu *The Unwomanly Face of War (La Guerre n'a pas un visage de femme)*, de Svetlana Aleksievitch, prix Nobel de littérature en 2015. Ce livre est composé à partir d'histoires enregistrées sur magnétophone de femmes soviétiques qui ont participé à la Grande Guerre. Sa deuxième principale source a été de lire des carnets personnels, intimes, anonymes de femmes et d'hommes retrouvés après la guerre. Alors confronté à des archives nationales, historiques, témoins d'une vérité, il a trouvé plus d'intérêt dans les dires de ces personnes qui ont vécu la guerre individuellement. Ce qui ressort de ces lectures, c'est que la couleur devait selon lui être très présente pendant cette période traumatique, comme quelque chose à laquelle les gens se rattrachaient pour survivre. La couleur était nécessaire, peut-être plus vive qu'on ne veut bien l'imaginer dans un contexte de Guerre devastatrice. Et alors que le cinéma ternit souvent la guerre et le traumatisme, dont les périodes et lieux associés sont quasi toujours désaturés pour mieux signifier la désolation, ici la guerre est hyper-colorée. La dernière inspiration du réalisateur était la peinture, avant les ressources documentaires. Dans *Une Grande Fille*, il y a d'énormes contrastes colorés. On comprend assez vite que ce sont les personnages qui portent ces couleurs, devenues symboliques. Iya porte le vert, Masha porte le rouge. Certains lieux adoptent ces couleurs en lien avec les personnages, d'autres mélangent les deux, et comme en lumière deviennent jaunes. Rarement ils s'extraient de l'essence de ces deux femmes et de leur intimité : quand les espaces deviennent blancs, c'est pour signifier une distance avec Iya et Masha. Les lieux de vie (chambre, travail, appartement) du fait de leur proximité avec les héroïnes, sont toujours rouges et verts. K. Balagov parle de « *dramaturgie chromatique* », traduit de l'anglais qu'il emploie « *color dramaturgy* », puisque les couleurs évoluent, stagnent ou s'interchangent en fonction des séquences et dans l'entiereté du film. Ces couleurs viennent de la peinture et surtout de la littérature, qu'il dit plus inspirante visuellement que le cinéma lui-même. Aussi c'est intéressant du point de vue du décor : le décorateur n'est-il pas plus un *écrivain* qu'un architecte ? Ne fabrique-t-il pas des mondes en les écrivant, non en les érigeant ?

Dans l'écriture d'un monde, le décor (ou la direction artistique) du film crée ses propres lois, impose ses propres vérités. Ce n'est plus une affaire de réalité. Dans le film de K. Balagov par exemple, on ressent toujours assez du Léningrad de 1945 en extérieur, mais on y est presque plus du tout dans les décors intérieurs. On a pas besoin d'exprimer plus que nécessaire la période historique et la géographie de l'endroit par ses traits architecturaux, sa véracité historique ou stylistique. Au contraire, c'est parce que le film irréalise en quelque

sorte le récit de ces deux femmes, parce qu'il en fait une fable, qu'on touche à des vérités. On rencontre le deuil, le traumatisme, l'absence d'amour, l'errance des personnages, toujours parce que du vert ou du rouge vif pique le plan comme une survivance de leur bonheur. Le col vert de Iya dans un espace tout blanc est un résidu de la vie d'avant, en même temps qu'un espoir de la retrouver. Le costume, le décor, la photographie et le son du film concourent à caractériser l'histoire singulière de ces deux femmes et d'un enfant. L'époque, les faits historiques qui d'habitude sont des injonctions pour le décorateur, sont ici des prétextes à raconter une histoire faite de ses propres couleurs et lumières. Comme tout le monde, après avoir vu beaucoup de films historiques, biographiques, documentaires autour de la Seconde Guerre Mondiale (qui ont forgé mon imaginaire personnel de cet évènement, de cette époque, et ses lieux), j'ai pourtant tout oublié en regardant *Une Grande Fille*. J'ai eu l'impression de toucher à des vérités nouvelles, qui étaient données non plus par le traitement du sujet riche de récits (de guerre, des évènements dramatiques, choquants) mais par la manière de raconter une histoire — par la manière dont un cinéaste me la racontait.

Une Grande Fille, Kantemir Balagov (2019)

Le cinéma, dans tout ce qu'il a de plus artificiel, factice, imaginé, peut donc donner accès à des vérités en jouant avec le réel, l'histoire, les légendes. La fiction s'est ainsi toujours emparée de grands sujets, comme des plus petites réalités. Vis-à-vis de tout ce que nous avons pu interroger de notre rapport au réel en tant que spectateurs, il apparaît que la réalité n'est qu'un outil, qu'un ensemble de repères pour raconter des histoires particulières. En décor, on a pourtant souvent fait de ces repères un sujet indirect, peut-être à la demande de réalisateurs et de producteurs voulant s'assurer d'un certain ancrage dans le « vrai ». En tant que spectateurs, nous l'avons aussi vu, on a toujours été habitués puis demandeurs d'un certain réalisme, de ce même ancrage qui pour nous est synonyme d'authenticité. Un film comme *Une Grande Fille*, qui se fiche de toute volonté réaliste, qui d'après les dires de son réalisateur se fiche de son inclusion à une histoire cinématographique, prouve que le respect de la réalité n'est pas une necéssité pour toucher à une *vérité poétique*.

Peut-être l'œuvre est-elle plus riche visuellement, sémantiquement, poétiquement, justement parce qu'elle rappelle très peu d'autres choses qu'elle même. Ce film appelle du sentiment, du souvenir, de l'intime particulier, avant d'appeler d'autres images précises de réalité. On ne voit pas toute la Seconde Guerre Mondiale en regardant ce film, même si on la sait, on ne voit pas toutes les histoires de deuil, de guerre, de traumastismes, même si on en connaît. Ce film appelle à plein de choses et à rien en même temps. On ne voit que *Une Grande Fille* — un monde à part qui enrichit le nôtre.

*****

Une Grande Fille, Kantemir Balagov (2019)

CONCLUSION & PROJET PERSONNEL

Alors que je sais que le cinéma n'est pas la réalité, la question du réel m'a toujours accompagné dans mon travail. Avant même mon entrée à l'école et le début d'une réelle pratique du décor, j'ai toujours apprécié le paradoxe de cette discipline du faux permettant de créer le vrai. Ce n'est qu'au cours de ma scolarité, par l'exercice de la fabrication d'une chambre d'hôtel « fantastique » et d'un vaisseau spatial, que j'ai été pour la première fois confronté aux conventions liées à l'impression de vrai au cinéma, et aux attentes liées au genre et aux histoires qu'on raconte. Attentes que les réalisateurs étaient d'ailleurs les premiers à exprimer. Interroger le réalisme, le vraisemblable des décors, a donc toujours été pour moi une question du *réel* autant que du *convenu* au cinéma. Était-ce une adéquation avec les représentations communes qui ferait de ces décors des décors réussis — compréhensibles, et dans les clous ? Ou alors le seraient-ils par leur originalité ? Si c'était le cas, comment alors échapper à toute filiation avec les décors d'avant, ou comment parvenir à en jouer ?

Ce présent mémoire, c'est le résultat de toutes les interrogations gravitant autour de ma pratique d'apprenti décorateur. Après avoir tourné autour du genre et de natures de décor marquées par de nombreux codes, j'ai voulu m'intéresser à la manière dont il était possible de réduire les représentations à leur maximum. Je me suis intéressé à des films comme *Dogville*, et à d'autres moins radicaux qui exploitaient l'idée que le monde était trop vaste et trop riche pour le concentrer tel quel dans des images de cinéma. Je me suis intéressé au caractère générique, commun de certains décors, à leur nature même d'images, là où j'ai souvent remarqué que les décors se voulaient toujours plus architecturés, tridimensionnels, identiques à la nature et au construit de la vie vécue.

Le travail de traduction de la réalité des décorateurs, c'est-à-dire leur maniement des codes, des conventions, des attendus, en même temps que leur recherche d'une certaine véracité visuelle, n'est-elle pas pourtant, toujours d'abord une affaire en deux dimensions ? Si le décor a on le sait, beaucoup gagné à passer du fond peint à la forme qu'on lui connaît maintenant (en passant par l'avènement du staff, de la sculpture, etc.), n'oublie-t-il pas trop aujourd'hui sa nature d'objet filmé ? N'est-il pas toujours plus juste, plus riche de le penser comme architecture filmée, comme un espace destiné à être aplani par sa captation ? En outre le cinéma étant dans un processus croissant d'affranchissement de la prise de vue, du fait qu'il est de plus en plus généré par les effets spéciaux numériques, n'est-il pas de moins en moins sensé de le concevoir ainsi ?

Le décor est de plus en plus immatériel, et même si sa matérialité demeure (heureusement) nécessaire et que le construit demeure soumis à la logique de sa propre construction, le décor s'est largement émancipé de sa physicalité et des lois intransgressables du réel. Il n'est plus incapable de figurer quoique ce soit aujourd'hui. Or en profitons-nous totalement ? Investissons-nous toutes les technologies récentes et les techniques les plus anciennes du cinéma pour singulariser des décors, qui avec un siècle d'histoire de cinéma tendent à s'uniformiser ? De mon point de vue, on ne compte en tout cas que trop peu de films qui font usage du potentiel narratif et poétique des outils du décor de cinéma (machinerie de décor, mécanismes de projection, effets spéciaux, etc.), puisqu'ils sont d'abord serviteurs d'un certain réalisme — ou bien serviteurs du genre et de codes. Peut-être pensera-t-on toujours que ce sont les sujets spectaculaires qu'affectionnent avant tout les spectateurs, plutôt qu'un cinéma racontant l'ordinaire spectaculairement.

Beaucoup des films étudiés dans ce mémoire pourtant, des films que j'affectionne depuis longtemps et d'autres que j'ai découvert par mes recherches, se rejoignent dans le fait que se référer à la réalité, bien qu'ayant des aspects pratiques, n'est pas toujours gage de poésie. Plus

encore, certains des films étudiés (allant du film de science-fiction au drame, en passant par le fantastique et l'horreur) m'amènent à penser qu'il existe peut-être plus de vérité dans les films les plus irréalistes — dans leur cadre narratif ou leur traitement plastique et esthétique. En fait, je me demande si ce n'est pas le fait même d'irréaliser la vie pour le spectateur, le fait même que la fiction avoue entre les lignes ne pas être la réalité (une réalité trop lourde à porter), qui le dispose à accéder à des vérités (qu'elles soient d'ordre sociétales, politiques, métaphysiques) maintenant poétisées. Le cinéma, comme la peinture ou la littérature, est peut-être le lieu d'une catharsis du fait qu'on se délecte avec lui des pires horreurs, des sujets les plus sombres, les plus troublants, inquiétants, inconnus, inconfrontables dans la réalité. Peut-être le décorateur est alors l'architecte travaillant à ce qu'on puisse accéder à ces vérités en rêvant.

Cela dit, si on défend aujourd'hui l'idée qu'il faut à chaque film son identité forte, et avec elle des décors singuliers, comment cela rencontre-t-il la réalité écologique de l'industrie cinématographique ? Comment ferons-nous demain, si nous privilégions le réemploi, une plus grande perméabilité des décors entre les films (qui devient plus que nécessaire) pour conserver cet idéal de singularité de l'œuvre cinématographique ? Comment procéderons-nous, lorsque nous récupererons des décors, qui depuis longtemps sont récurrents et ne sont plus à construire (hopitaux, commissariats, chambres d'hotels, etc.), pour réinsérer plastiquement ces décors dans les films particuliers sur lesquels nous travaillerons ? La nécessité de construire moins ne soulève-t-elle pas un besoin plus grand pour les décorateurs et leurs équipes, de s'investir plus encore dans ce qu'il est possible de faire en VFX et numériquement aujourd'hui ? Ces réalités de l'industrie ne seraient-elles pas aussi le prétexte pour les scénaristes, les réalisateurs et les producteurs, à écrire et faire des films autrement ?

FAUX PAS, film de fin d'études co-réalisé avec Lucas Salamon

À la suite d'une soirée, une jeune femme demeure seule dans son appartement, du moins c'est ce qu'elle pense.

Avec *Faux Pas*, j'ai porté une double casquette : celle de décorateur, et celle de co-réalisateur. N'ayant pas la prétention ni l'envie de réaliser, je me suis allié à Lucas, un ami du département Son dont les problématiques rencontraient les miennes. Ensemble, nous avons écrit un film qui était surtout un prétexte pour expérimenter le décor et le son de manière interdépendante, sans que notre sujet ne soit celui du son en décor studio. Lucas étant surtout intéréssé par le montage son et le mixage, notre travail a été à la fois de prendre en compte ce que le décor pouvait permettre au son de dire, comme d'imaginer comment le son pourrait caractériser le décor à son tour. Nous ne nous sommes donc pas placé dans une optique de bruitage, mais dans une optique de faire du mariage décor-son un acteur narratif.

Tous deux, nous nous sommes mis d'accord sur une réduction du film à un seul plan séquence, et à une valeur de plan unique, large, frontale. Ce dispositif a été l'occasion de s'amuser à contrôler ce qui relevait du visible ou du hors-champ, de jouer de la planéité d'une image de cinéma et de la manière dont le décor peut exprimer une profondeur ou non. Lucas et moi nous retrouvant dans l'idée qu'il existe des habitudes spectatorielles, des réflexes, nous avons fait le choix d'inscrire le film dans un espace convenu pour mieux le perturber : un espace domestique. Et parce que mon camarade était désireux de pouvoir travailler plusieurs environnements sonores avec ce décor, j'ai travaillé à ce que celui-ci dise le plus de sous-décors possibles. J'ai donc fabriqué un appartement, duquel on voit ou devine une chambre, une salle de bain, un séjour, une cuisine, des toilettes, une entrée, et auxquels s'ajoutent un extérieur et une cage d'escalier. Représenter un espace aussi « passe-partout » qu'un appartement (ce que je n'avais pas encore fait à la Fémis, mais qui m'intéressait) m'a permis de m'interroger sur la manière d'opérer pour à la fois faire comprendre un lieu si convenu, en même temps que de le singulariser. Je me suis intéressé à la manière dont on pouvait dire l'espace domestique au cinéma : comment est-ce qu'un appartement se dit visuellement *appartement*, et non chambre d'hôtel ou maison ? Aussi je me suis d'abord demandé quel minimum était nécessaire

à l'assimilation de l'endroit. Je n'avais pas envie cela dit, de m'aventurer à une réduction minimaliste, dogvillienne du décor. J'ai peut-être *a contrario* tenté de voir comment est-ce que des typologies architecturales et matérielles pouvait annoncer un lieu, sans pour autant être d'une exactitude totale.

J'ai choisi de caractériser l'appartement sous des traits haussmanniens. D'abord, parce que je connais mieux ce style architectural que d'autres, ensuite parce qu'il est selon moi assez visuellement marqué en France pour dire le *domestique*. J'ai ainsi retenu les portes, les moulures, le parquet, la fenêtre, tout en décidant de créer des arches et un passe-plat tout à fait hors le style. J'ai décidé d'y mettre de la moquette par endroit, de changer la largeur des chambranles, de faire varier les épaisseurs de murs et la largeur des lattes du parquet. J'y ai aussi ajouté une fenêtre de briques de verres ; autant d'éléments qui sortent de la grammaire de l'appartement haussmannien, tout en essayant de faire que ce décor en demeure un. J'ai également essayé de réduire le meublage au strict nécessaire, tout en essayant d'accompagner le petit bout de récit que Lucas et moi écrivions ensemble par quelques accessoires. Aussi, ce qui dit la chambre c'est le bout du lit, avec la moquette, les rideaux et la fenêtre — c'est tout. La cuisine est bien présente sous la forme de quelques meubles anachroniques (mais très caractéristiques), un bout de frigo dépasse, il n'y a pas d'évier. Un lino, une table, deux chaises : c'est aussi un endroit pour manger. Des bières traînent puisqu'on y fait la fête. Le salon et la salle de bain ne sont presque que suggérés, et doivent beaucoup à leurs intéractions avec les personnages, à la lumière et surtout au son, pour être perçus sans méprises. Aussi même si je n'ai malheureusement pas travaillé avec un metteur en scène à proprement parler, c'est notre scénario qui m'a permis d'être plus allusif parfois ; qui m'a par exemple permis de faire du lit la métonymie d'une chambre, et la silhouette d'une femme déformée derrière des briques de verres une salle de bain. J'ai également éludé la figuration des toilettes, du fait que je savais que leur existence serait prise en charge par le son. Je n'ai pas non plus cherché à trop caractériser l'extérieur de l'appartement, nous

laissant le pouvoir à Lucas et moi, d'écrire cet ailleurs de différentes manières (de jour, de nuit en ville, près du trafic ou des oiseaux, sous le soleil ou la pluie). Enfin j'ai tenté au plus de conserver la pièce en avant-plan comme un surcadrage sur le reste du décor. À part à accueillir quelques objets, c'est un non-lieu, dont même le sol est nu. Il n'a pas de tableaux au mur, juste un téléphone et une lampe de jeu.

Ayant bien en tête ce qu'on allait voir (puisque dans le cas présent j'ai décidé aussi du plan, de sa valeur, de la fixité de la caméra), je n'ai construit que ce qui se verrait, sans prendre beaucoup de marge. J'ai tout de même fait le choix d'installer une porte non-vue, pour qu'elle facilite un effet de lumière. Je ne l'ai toutefois pas matiérée, pas peinte, comme j'ai traité avec moins de soin ce qui se verrait peu. Le résultat ne dissemble pas trop de la réalité, même si le décor est fait de faussetés architecturales et stylistiques. Cette non-rectitude était volontaire, mais a aussi parfois été forcée par la réalité de la construction du décor. Aussi j'ai récupéré la fenêtre, toutes les portes, les moquettes, une feuille complète, du bois par-ci par-là, et n'ai pu combler certains de mes désirs par contrainte de budgets ou de temps.

Quand je regarde les images de *Faux Pas* et son décor, je me dis aujourd'hui que j'aurais peut-être pu encore forcer la défiguration de l'appartement. En même temps, je vois une confirmation qu'on n'a pas besoin d'être absolument respectueux de la réalité, des vérités architecturales et décoratives, pour donner l'impression de vrai. L'appartement haussmannien est si codifié qu'il est bien identifiable. Est-ce qu'on avait besoin d'être plus exact pour le figurer ? Peut-être pas. Cela dit, je remarque qu'au sein de certains sous-décors, comme par exemple la cage d'escalier, j'ai peut-être contourné trop de prérequis visuels pour la faire bien comprendre. Aussi, résumée à « ce qu'il y a derrière la double porte », et simplement vêtie d'un paillasson et d'un interrupteur, peut-être cela ne suffit-il pas à exprimer un extérieur pour l'appartement. Les murs sont peut-être aussi trop sombres et le sol n'aurait peut-être pas dû être recouvert de moquette, pour qu'on se figure cet autre endroit.

Est-ce que ce décor *fait monde* ? Je ne pense pas. Déjà parce qu'il prend place dans un film qui n'est ici qu'un prétexte ; parce qu'il ne bénéficie pas de l'inclusion à un film complet portant un regard de metteur en scène. Mon association à Lucas au son (et donc à un autre acteur de la mise en scène) a toutefois été une manière d'essayer d'explorer les rapports et la poésie permis entre deux champs de cinéma. Notre travail avec Quentin Lacombe, camarade étudiant qui a éclairé notre film, a aussi été source de beaucoup d'apprentissages. Aussi ça a été l'occasion de me rendre compte de ce qu'une bonne préparation conjointe permettait et créait. La collaboration avec Lucas qui s'est poursuivie en post-production nous a permis de donner une réelle profondeur au décor, et de faire du film une fenêtre sur un lieu plus consistant, plus riche de sens et peut-être plus coloré qu'un appartement réel.

Photographie de tournage, Quentin Lacombre

Plans ici
hors-échelle

REMERCIEMENTS

Je remercie chaleureusement Claude Doaré, Anne Seibel, Laurent Ott, Thomas Lechevallier et Valerie Valero pour leurs enseignements, leur accompagnement et leurs conseils. Je remercie Chloé Cambournac, Michel Barthélémy, Stanislas Reydellet, Hugues Tissandier et Mathieu Junot pour m'avoir chacun à leur façon donné un aperçu du métier de chef-décorateur. Je remercie vivement Lilith Bekmezian, Christophe Hervé, Sabine Barthélémy, Carine Demonguères, Olivia Delfour, ainsi que tous les dessinateurs, assistants-décorateurs, peintres, staffeurs et sculpteurs qui m'ont appris un peu de leurs métiers.

Je remercie aussi Tania Press, Anne Legonidec, Luis Delgado, Hélène Sicard, Sarah Manigne, Myriam Gannagé, Hélène Tempelaere, Jossie Boufflet, Alain Figeac, Christian Paso, Saïd Tahri, Valérie Degraef, ainsi que tous les membres du personnel de la Fémis que j'ai côtoyé pendant ces quatres années riches d'enseignements.

Un immense merci à Lucas Salamon, Anaïs Lonkeu, Pierre-Louis Clairin, Léo Paget, Mathieu Pluquet, Quentin Lacombe, Manon Denomme-Sengès et à toute l'équipe de notre film de fin d'études. Merci en particulier à l'équipe décoration, aux menuisiers, à Léa Mignonat, Leïla Zitouni, et à tous les amis qui ont prêté main forte.

Merci à ma famille et à mes amis, qui m'ont toujours encouragé, donné les moyens et l'envie de faire du cinéma.

Enfin un grand merci à Barbara Turquier, Cloé Calame, Lili Defour et Matéo Brossaud, pour avoir suivi l'écriture de ce mémoire.

Merci à La fémis | PSL

RESSOURCES

FILMOGRAPHIE

1941 — *Citizen Kane*, Orson Welles
décoré par Van Nest Polglase
1958 — *Vertigo* ou *Sueurs Froides*, Alfred Hitchcock
décoré par Henry Bumstead & Hal Pereira
1960 — *Psychose*, Alfred Hitchcock
décoré par Robert Clatworthy & Joseph Hurley
1968 — *2001, L'Odyssée de l'Espace*, Stanley Kubrick
décoré par Ernest Archer, Harry Lange & Anthony Masters
1972 — *Solaris*, Andrei Tarkovsky
décoré par Mikhail Romadin
1974 — *Soleil Vert*, Richard Fleischer
décoré par Edward C. Carfagno & George W. Davis
1980 — *The Shining*, Stanley Kubrick
décoré par Roy Walker
1982 — *E.T. l'Extraterrestre*, Steven Spielberg
décoré par Jim Bissell
1986 — *Le Nom de la Rose*, Jean-Jacques Annaud
décoré par Dante Ferretti
***Thérèse*, Alain Cavalier**
décoré par Bernard Evein
1998 — *Le Temps Retrouvé*, Raoul Ruiz
décoré par Bruno Beaugé
2003 — *Dogville*, Lars Von Trier
décoré par Peter Grant
2004 — *Eternal Sunshine of The Spotless Mind*, Michel Gondry
décoré par Dan Leigh
***Harry Potter et le Prisonnier d'Azkaban*, Alfonso Cuarón**
décoré par Stuart Craig
2010 — *Inception*, Christopher Nolan
décoré par Guy Hendrix Dyas
2012 — *Cloud Atlas*, Lana & Lilly Wachowski & Tom Tykwer
décoré par Hugh Bateup & Uli Hanisch
2014 — *Interstellar*, Christopher Nolan
décoré par Nathan Crowley
2016 — *Arrival* ou *Premier Contact*, Denis Villeneuve
décoré par Patrice Vermette
2018 — *Hérédité*, Ari Aster
décoré par Grace Yun
***The Haunting of Hill House*, Mike Flanagan**
décoré par Patricio M. Farrell
2019 — *La Belle Époque*, Nicolas Bedos
décoré par Stéphane Rozenbaum
***Une Grande Fille*, Kantemir Balagov**
décoré par Sergey Ivanov
2020 — *Uncut Gems*, Joshua & Benjamin Safdie
décoré par Sam Lisenco

OUVRAGES ET INTERVIEWS CITÉS

Balagov Kantemir, interviews données au Sarajevo Film Festival, au New York Film Festival et au Festival de Cannes, éditions 2019

De Saint-Exupéry Antoine, *Le Petit Prince*, 1943

Metz Christian, *Le dire et le dit au cinéma : vers le déclin d'un vraisemblable ?*, 1968

Tavernier Bertrand, masterclass dispensée Forum des Images, Paris, 2010

OUVRAGES & SITES WEB CONSULTÉS

Barsacq Léon, *Le décor de film*, 1970
Merleau-Ponty Maurice, *L'œil et l'esprit*, 1960
Puaux Françoise, *Le décor de cinéma*, 2008
Rancière Jacques, *Le spectateur émancipé*, 2008

APDG.org (Australian Production Design Guild)
Hugh Bateup, interview pour *Cloud Atlas,* 2013

Youtube.com
Behind the Scene of Interstellar, Cinematic Universe
Interstellar, Building a Black Hole, Warner Bros. UK
Hereditary, Behind the Scene, FilmIsNow
Denis Villeneuve on How He Directed Arrival, Jilloms
Dogville Cannes Film Festival Conference Press, CloserTV

ArtStation. com
Concept art de Steve Burg, pour *Interstellar*

Film-grab.com

ICONOGRAPHIE SELECTIVE TFE

Decinti Oyarzùn Alejandro, *Full Metal Jacket*, 2003
Dix Otto, *Portrait de la journaliste Sylvia von Harden*, 1926
Eggleston William, *Huntsville, Alabama*, 1970
Hamilton Nicky, *The Lonely Man series*, 2017
Hopper Edward, *Night Windows*, 1928
Senetchko Jay, *Room 41*, 2009
Senetchko Jay, *You Never Could Sleep*, 2012
Tuschman Richard, *Pink Bedroom series*, 2013

Couverture : *Une Grande Fille*, Kantemir Balagov, 2019

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

La femis | associé PSL