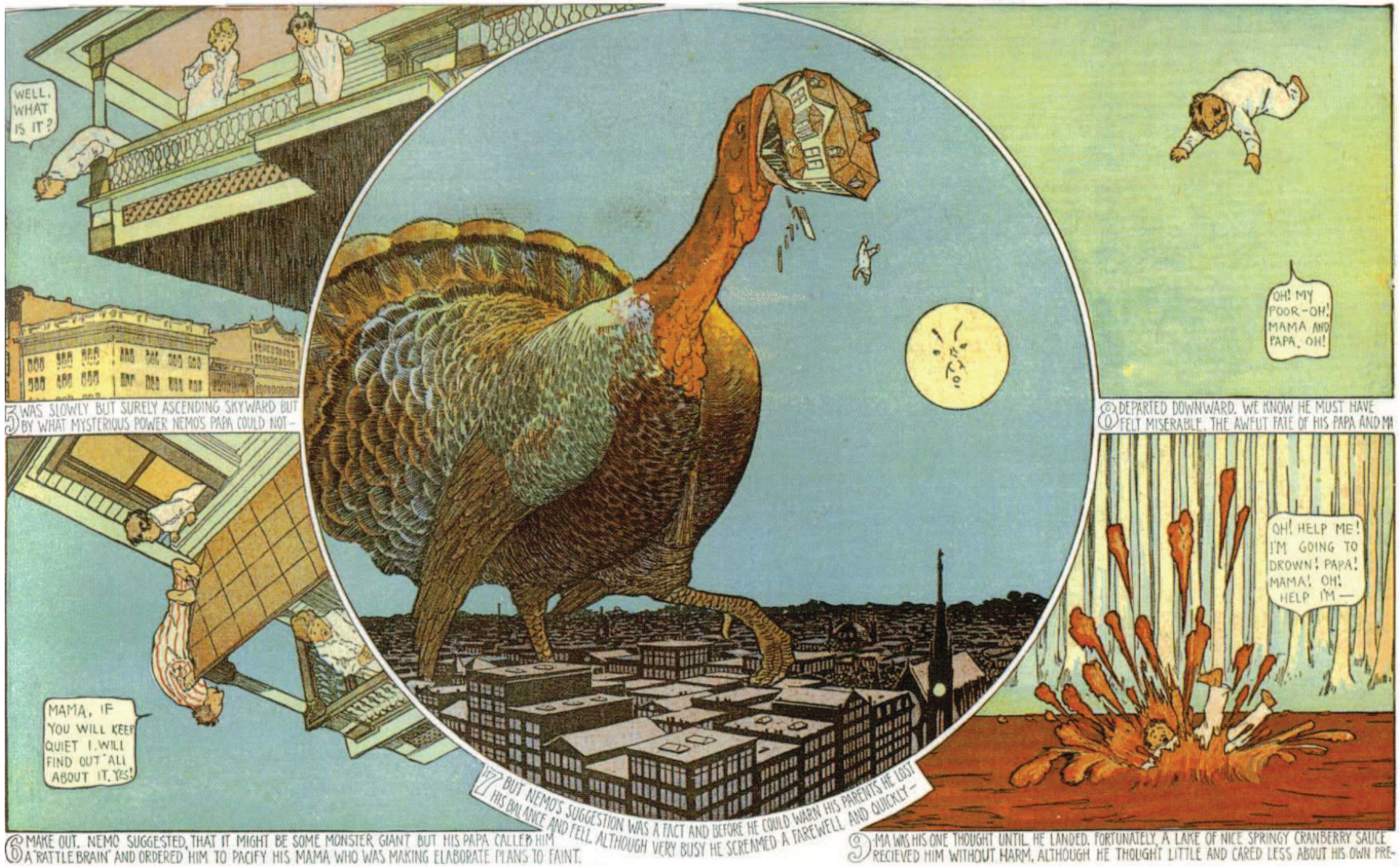
MICROMEGAS

RÉALITÉS HORS ÉCHELLE HUMAINE ET DISTORSIONS ARCHITECTURALES



Mémoire de fin d'études - Pauline THOMAS
Promotion décor 2015 - La Fémis

MICROMEGAS

RÉALITÉS HORS ÉCHELLE HUMAINE ET DISTORSIONS ARCHITECTURALES

MICROMEGAS. Ce titre est un emprunt au conte fantastique et éponyme de Voltaire. Il introduit une réflexion intéressante sur les échelles, les dimensions et le rapport au monde qu'ils induisent. Dans l'univers fantasmé, chacune des planètes du système solaire est habitée par une population à la taille spécifique. Le prénom de Micromégas, néologisme oxymorique, montre bien que le minuscule et le grand sont toujours relatifs à ce à quoi on les compare et questionne la notion de repère. Ainsi il faudra à Micromégas, un géant de trente-neuf kilomètres de haut et son compagnon le nain saturnien, un microscope pour découvrir l'existence des terriens, autrement ils pensaient notre planète inhabitée ! Cette prise de hauteur de point de vue, quasi cinématographique, permis à Voltaire de rabaisser la vanité humaine et de minimiser, face à l'infinité du cosmos, «ce que les hommes ont coutume d'appeler grand»[1].

Le cinéma, à partir du moment où il y a montage, manipule avec aisance et liberté le multiscalaire, c'est-à-dire le changement d'échelle de représentation d'un plan à l'autre, parfois radical. La juxtaposition, par exemple, de plans larges et de détails de matière, crée dans notre cerveau des associations qui font sens.

> "L'homme n'a pas de mesure de lui même dans le cinéma, il est une figure sans proportion."[2]

Ainsi, le jeu du montage bouleverse le rapport au monde et au corps : les comédiens changent par conséquent continuellement de taille au cours d'un film. Pourtant, le spectateur n'est pas perturbé. Il semblerait que nous intégrions rapidement ce jeu de juxtapositions. D'ailleurs, le support sur lequel le film est projeté miniaturise ou agrandisse lui-même le réel et nous plonge immédiatement dans des rapports d'échelle inédits. Sur une télévision, l'espace n'est plus qu'une analogie réduite du réel alors qu'une projection sur grand écran, le gigantifie. On peut donc aisément dire que le cinéma possède les clefs de la démesure. Ceci fait de lui un dispositif visuel idéal pour de donner corps à ces univers imaginaires, titanesques ou infimes. Le spectateur n'est pas pour autant perturbé. Il semblerait que nous intégrions rapidement ce jeu de juxtapositions scalaires. Mais comment nous repérons-nous dans cette présentation discontinue du réel ? Quels sont les éléments auxquels se raccroche notre perception pour créer un fil conducteur de compréhension visuelle ?

1 *correspondance entre Voltaire et le roi Fédéric de Prusse, lettre 1778, année 1739. Œuvres complètes de Voltaire, éditions Garnier 1880, tome 35, pp. 300-301*

2 article *Miniaturisation et gigantisation, le monde et l'humain* de Philippe Arnaud in *L'Invention de l`a figure humaine - le cinéma : l'humain et l'inhumain*, sous la direction de Jacques Aumont. p. 161-176

La genèse de ce mémoire est venue d'un ressenti physique, d'un trouble vécu face à une exposition interactive, *Le Dîner de Gulliver* de Lilian Bourgeat. Tous les éléments de cette installation, de la table aux les chaises en passant par ce qui composait le repas, étaient dans des proportions bien plus grandes que la normale. J'étais comme dans un conte : miniscule dans un univers la fois familier et étrange, où un simple couteau à dents devenait lourd et menaçant. Les distances habituelles étaient devenues monumentales et réussir à s'asseoir sur une chaise s'apparentait à de l'escalade. L'expérience, physiquement déroutante, m'a amené à regarder les objets et les détails de notre environnement quotidien d'un oeil neuf, en plus de l'angle de vue inédit.
Cela m'a rappelé *Le Pain* de Francis Ponge [3]. Dans ce poème, l'écrivain observe la croûte de pain de manière très rapprochée pour en cerner les volumes et finit par la comparer à une chaîne de montagnes. Les mots sont décalés par rapport au sujet qu'ils décrivent. La comparaison se fait entre des éléments ayant une différence d'échelle colossale et donc ne répondant pas aux mêmes qualificatifs. Pourtant nous voilà impressionnés : la surface du pain est aussi passionnante qu'un paysage. Il faut juste changer notre regard sur le quotidien et s'armer d'une loupe pour en apprécier les détails.

> « La surface du pain est merveilleuse d'abord à cause de cette impression quasi panoramique qu'elle donne : comme si l'on avait à sa disposition sous la main les Alpes, le Taurus ou la Cordillère des Andes.
>
> Ainsi donc une masse amorphe en train d'éructer fut glissée pour nous dans le four stellaire, où durcissant elle s'est façonnée en vallées, crêtes, ondulations, crevasses… Et tous ces plans dès lors si nettement articulés, ces dalles minces où la lumière avec application couche ses feux, - sans un regard pour la mollesse ignoble sous-jacente.
>
> Ce lâche et froid sous-sol que l'on nomme la mie a son tissu pareil à celui des éponges : feuilles ou fleurs y sont comme des sœurs siamoises soudées par tous les coudes à la fois. Lorsque le pain rassit ces fleurs fanent et se rétrécissent : elles se détachent alors les unes des autres, et la masse en devient friable…
>
> Mais brisons-la : car le pain doit être dans notre bouche moins objet de respect que de consommation.»

3 *Francis Ponge, recueil de poèmes Le Parti pris des choses, 1942*

Une rencontre et un spectacle de marionnettes m'ont fait prendre conscience des ouvertures narratives et symboliques que permet l'inversion des échelles. En marionnette, la matière inerte prend vie et humanité de manière quasi mystique. Cette étincelle de vie est donnée en dupant l'oeil du spectateur, afin qu'il ne ressente pas les passations d'énergie transmises par le marionnettiste, rappelant nos enjeux de trompe l'oeil.
Le spectacle *Cendres* de la cie Plexus Polaire[4] m'a d'autant plus dérouté comme les marionnettes sur le plateau sont assez réalistes. Leurs dimensions humaines se confondent complètement avec les marionnettistes-acteurs qui les manipulent et le public. Un flou s'opère entre l'humain et la matière, le manipulant et le manipulé. Dans une phase plus onirique du spectacle un changement d'échelle s'opère : des répliques des marionnettes en échelle réduite apparaissent. Ces doubles miniaturisés, fanstasmés, interagissent avec leur "moi" à taille humaine. Cela donne naissance à des scènes fortes, comme celle de l'hôpital où le fils est au chevet de son père mourant. Le "moi" adulte du fils restait immobile, triste et distant, encore engoncé dans des conflits non résolus tandis que sa version amoindrie, un petit adulte aux proportions d'enfant, apparaît pour venir spontanément et se love les bras de son père pour pleurer et être consolé comme un petit garçon.

Pour Yngvild Aspeli, la metteur en scène du spectacle, cela permet de multiplier concrètement les niveaux de lecture du spectacle; comme des narrations visuelles, qui racontent l'émotion du personnage, plus que le texte ou l'acteur lui-même. La composition d'images est significative en elle-même, porteuse de symboles dans le jeu des rapports de tailles et des enjeux d'occupation spatiale. Donner deux échelles à voir, c'est une manière efficace d'illustrer les conflits intérieurs du personnage, les couches de sentiments divergents qui peuvent nous animer.
L'impact sur le spectateur n'est pas le même non plus selon les dimensions. Les petites marionnettes sont comme données à voir, observées avec de la distance, du simple fait de leur taille et des questions de lisibilité. Alors que celles à taille humaine nous ramène dans une plus grande proximité et compassion, car nous nous y identifions de manière naturelle. Lorsqu'on arrive dans des tailles nous dépassent, comme c'est une expérience impresionnante, on tombe dans la sphère émotive pour vivre concrètement la situation.
Ces notions appliquées, au décor, m'ont portées dans ma réflexion.

4 *Cendres,* création 2014 de la compagnie Plexis Polaire, mis en scène par Yngvild Aspeli / Inspiré du roman *Før jeg brenner ned (Before I burn down)* de Gaute Heivoll

copyright Cie Plexus Polaire

Vivre cette confrontation d'échelle avec *Cendres* fut un déclic, par la confrontation physique avec les marionnettes. Mais ces jeux de décalages scalaires sont encore plus riches visuellement et sémantiquement quand ils se déployent dans l'espace et prennent pour médium nos habitations et les objets qui les occupent. Comme par exemple dans *Les Habitants* d'Alex Van Warmerdam où une petite effigie de Saint Antoine prend vie. Le saint minuscule de décroche de sa croix pour parcourir la pièce et rassurer sa croyante avant de reprendre son immobilité.

C'est une réinterprétation spatiale que je retrouve dans les récits et illustrations fantastiques. Il existe une vive tradition de mythes et de mondes aux propriétés étranges, extraordinairement grands ou extrèmement petits. Du roi des Titans, Kronos, capable de dévorés ses enfants, au Petit Poucet échappant à l'Ogre, à *Tommelise* d'Andersen avec cette enfant dérivant dans une coquille de noix en passant par *Les Voyages de Gulliver* de Jonathan Swift et les géants érudits de Rabelais jusqu'aux sculptures hyperréalistes et monumentales de Ron Mueck, ces récits ont traversé les temps ce qui leur donne un caractère nécessaire. Ils permettent de prendre de la distance, de remettre en question le monde tel que nous l'appréhendons quotidiennement. Dans les contes la figure dérangeante d'un être anormalement grand ou petit est souvent l'aspect mis au premier plan, comme il catalyse nos peurs. Mais sa présence dans un univers qui n'est pas à sa taille est révélatrice et instaure un nouveau rapport spatial, comme le soulignait Voltaire, et éduque le regard.

> *"L'espace saisi par l'imagination ne peut rester l'espace indifférend livré à la mesure et à la réflexion du géomètre. Il est vécu. Et il est vécu, non pas dans sa positivité, mais avec toutes les partialités de l'imagination... Sans cesse l'imagination imagine et s'enrichit de nouvelles images. C'est cette richesse d'être imaginé que nous voudrions explorer.»*[5]

Cet extrait de l'introduction de Bachelard, amorçant sa réflexion dans *La Poétique de l'espace* concorde avec l'angle de vue sous lequel je souhaite aborder l'impact sous-jacent du décor au cinéma.

Garguantua et Pantagruel - Gustave Doré [6]

5 Gaston Bachelard in *La Poétique de l'espace*, 1958

6 Illustration de Gustave Doré pour une édition illustrée de luxe de *Gargantua et Pantagruel* de Rabelais, éditions Garnier Frères, 1873

Comme le mentionne l'auteur, l'imagination et ses productions ne sont pas soumises à des contraintes structurelles, économiques, ni à la logique. Elle nous en libère et appréhende l'espace de manière plus sensible et fantasmagorique. L'imagination retravaille les espaces dans lequel nous évoluons et ses proportions. Nos représentations oniriques du construit en sont un témoin intéressant : dans nos rêves, nous revisitons souvent de manière spatialement incohérente ou destructurée le connu. La maison de mon enfance ne m'apparaît jamais identique, elle est toujours morcelée, parfois presque méconnaissable. Je sais pourtant qu'il s'agit d'elle, mais elle est boulversée par la tonalité émotive de mon rêve et m'immerge dedans.

L'imagination et le décor ont la capacité de traduire en images nos ressentis émotionnels, sensoriels. Notre rapport à l'espace peut en devenir une transcription métaporique, introduisant un dialogue plus explicite entre le corps et le construit, rendant l'espace presque vivant. Ces images sont comme un excès de l'imagination. Leur finalité, possiblement exutoire, explique que ces représentations exagérées soient au-delà de la réalité. Comme si pour dépasser un problème il fallait d'abord le mettre en évidence, l'agrandir. Un des aspects de cette exagération est la querelle des dimensions, c'est-à-dire l'articulation entre les proportions réalistes et les déformations fantastiques. Cela soulève les dialectiques du normal, de l'habituel, de la démesure, de la métaphore mais aussi des rapports de puissance. Car tous ces niveaux d'interprétation du réel peuvent s'interpénétrer, rendant parfois complexe la distinction entre un espace réel et un espace imaginaire. Quelle place le décor occupe-t-il lorsqu'il est confronté à différents niveaux de réalité ? A quel point son classique rôle de référent spatial peut-il appuyer ces mutations ?

Ce sont ces images de la réalité déformée, distanciée, qui la copie et la transforme auxquels je vais m'attacher, à travers le prisme du cinéma, cet art qui tente de contenir tous les autres. Ce type de procédés visuels et narratifs m'intriguent au cinéma, par leur efficacité visuelle mais aussi parce qu'ils sollicitent ma curiosité technique. Le thème des grandeurs contre-nature, jouant sur des éléments surdimensionnés ou sousdimensionnés par rapport à nos normes de construction, m'intéresse particulièrement. Les moyens que le chef décorateur possède pour manipuler l'espace et nos perceptions, nos sensations et proposer dans rapports spatiaux inattendus, en dépendent.
Car lorsque le décor de cinéma est sujet à des opérations d'agrandissement et de rétrécissement, nos repères spatiaux et architecturaux sont complètement perturbés. Ces transformations nous troublent instinctivement, qu'elles soient consciemment identifiées ou non. La puissance de cet effet se démontre d'ailleurs du fait qu'il ne faut même pas une seconde au spectateur pour identifier ce malaise. Si les échelles de ses objets familiers ne sont pas respectées et l'instinct lui souffle qu'il assiste forcément au déploiement d'un univers irrationnel. Ces renversements des habitudes corporelles donnent naissance à un sentiment d'étrangeté. A la manière de la théorie de l'*uncanny valley* [7], quelle est la limite de prise de liberté par rapport au réel que notre perception peut accepter sans sourciller ?

Le médium filmique implique majoritairement le sens de la vue, destabilisant le spectateur dans sa perception spatiale standardisée. Mais en tant que vecteur de sensations, le cinéma ne serait-il pas capable de déclencher une appréhension, voire une émotion corporelle ? Car après tout, ne donnons-nous pas toute notre confiance au rapport du comédien avec l'espace, l'identification nous poussant à vivre ses expériences par procuration ? Je concentrerai mon étude sur des effets spéciaux uniquement optiques, physiques et mécaniques, mettant réellement en jeu le comédien dans l'espace truqué du décor. Ce choix cherche à mettre en évidence les possibilités que nous offre le décor tangible, car je suis persuadée que le corps reconnait et n'adhère pas à des effets spéciaux numériques, bien qu'ils nous éblouissent par ailleurs.

Comment fabriquer des géants via le décor ? Comment manipuler l'espace à l'insu du spectateur, tout en ayant un impact émotionnel insidieux sur ce dernier ? Quelles contraintes techniques posent le recours à des jeux de perspectives accélérées où des jeux d'optique précis ? Comment les rendre le plus exploitable

7 La vallée dérangeante (de l'anglais *uncanny valley*) est une théorie scientifique du roboticien japonais Masahiro Mori, publiée pour la première fois en 1970. Masahiro Mori utilise le terme « Uncanny Valley », *uncanny* étant la traduction anglaise du terme freudien de *unheimlich*, traduit en français par « *inquiétante étrangeté* ». La vallée en question correspond, sur un schéma, à la zone de perception négative ressentie par un observateur humain face à un robot humanoïde. Cette courbe met en évidence qu'un robot trop similaire à un humain nous effraie d'une part et nous trouverons ces défuts plus monstrueux que ceux d'un robot qu'il a gardé une distance artificielle, moins ressemblante. L'explication avancée de ce phénomène est la suivante : lorsqu'une entité est suffisamment non-humanoïde pour être immédiatement identifiée comme un robot, un être humain aura tendance à noter ses quelques aspects humains et à avoir une certaine empathie pour cette machine qui se comporte un peu comme un humain mais qui n'est pas plus assimilable que ne le serait un animal. Lorsque l'entité a une apparence presque totalement humaine au point de pouvoir provoquer la confusion, une sensation d'étrangeté est provoquée par chacun de ses aspects non-humains. Un robot se situant dans la « vallée de l'étrange» n'est plus jugé selon les critères d'un robot réussissant à se faire passer pour un humain mais est inconsciemment jugé comme un humain ne parvenant pas à agir d'une façon normale.

et donc le plus convaincant possible, permettant le mouvement du corps et de la caméra ?

Ces raisonnement furent au coeur de mes recherches pour mon projet pratique, PETITEVILLE. A travers celui-ci, j'ai cherché à utiliser une palette d'effets aux forces complémentaires, afin de me confronter à plusieurs types de mises en place, économes et efficaces. L'agrandissement de Georges s'ancre donc à plusieurs échelles de plans, avec plusieurs niveaux de référents optiques. La narration qui en découle fut construite en fonction des effets à faire entrer en jeu, comme une course de relais enrobée d'aventures. Elle fonctionne sur le principe de la surprise : tout commence par une situation de discorde entre deux voisins retraités avant de basculer dans l'irrationnel, faisant naître un géant. Le changement de taille intervient ici comme une incarnation émotive des fantasmes des personnages.

A travers la notion de distorsion architecturale, j'entends développer les techniques telles que la perspective forcée et l'anamorphose auxquelles le cinéma et le théâtre ont recours. Explosant complètement l'espace ou le traitant avec des raccourcis difformes, ces effets ont la particularité de ne redonner un espace lisible que d'un point de vue unique et déterminé. Le décor, ce grand illusionniste féru de jeux d'optique, développe ce type de procédés afin de soutenir la caméra et le jeu du comédien.
Il est intéressant de noter que les échelles réduites et autres trucages perspectifs, déconstruisant l'architecture classique, sont utilisés depuis les débuts du cinéma, principalement pour des projets à la volonté réaliste où ils restent imperceptibles, par soucis de vraisemblance. Au contraire, le corpus de films choisis pour ce mémoire et la séquence filmée de mon diplôme utilisent ces opérations de changements d'échelle comme fondement de leur fiction : ils mettent à nu certains procédés de duperie classique au profit d'une histoire jouant sur ces nouvelles possibilités.

RÉALITÉS CINÉMATOGRAPHIQUES HORS ÉCHELLE HUMAINE ET DISTORSIONS SPATIALES : QUEL NOUVEAU DIALOGUE ARCHITECTURAL, VISUEL, TECHNIQUE ET NARRATIF CES OUTILS AU SERVICE D'UNE HISTOIRE DEPLOYENT-ILS FACE LA VRAISSEMBLANCE ? COMMENT SE JOUENT-ILS DE NOTRE PERCEPTION DU MONDE CONDITIONNÉE PAR LE CULTUREL ET L'HABITUDE?

J'aimerais dans une première partie, prendre le temps les rapports physiques et de sensations qui se tissent entre l'architecture et l'enveloppe humaine. Il s'agira de rechercher une définition de ce qu'est l'échelle humaine et établir nos codes de la standardisaton architecturale, afin d'en dégager nos habitudes corporelles et perceptives face au construit. Ceci afin mieux s'émanciper de ces normes et de jouer sur des décalages surprenants face à nos attentes. Ce sera aussi l'occasion de mettre en évidence l'impact sensible, le conditionnement que l'espace construit peut avoir sur son visiteur et la manière dont le décor peut utiliser ces possibilités de manipulation émotionnelle.

La deuxième partie sera recentrée sur des analyses filmiques, transposant cinématographiquement les impacts possibles de tels espaces sortant de la mesure. Pour traiter des appropriations irrationnelles de l'espace, trois axes d'études seront traités. L'imposant et le surdimensionné comme signes du pouvoir et de l'oppression, en faisant une première lecture de leur utilisation politique dans l'architecture des régimes totalitaires, avant d'en faire l'analyse dans *Métropolis* de Fritz Lang et dans une séquence de *Dans la peau de John Malkovich* de Spike Jonze. Puis nous verrons comme un retour à l'enfance et un rapport au monde-jouet peut s'intaurer avec la miniature. A travers *Eternel Sunshine of the Spotless Mind* de Gondry, la réduction d'échelle ramène le protagoniste à sa ligne d'horizon enfantine et à ses souvenirs juvéniles; tandis que *Beetlejuice* de Tim Burton fait vivre en écho une ville et la maquette de celle-ci. Le dernier aspect s'attachera à l'incarnation de l'angoisse par des hallucinations spatiales, avec *Le Locataire* de Polanski.

La troisième partie, plus technique, abordera plus précisément le fonctionnement de notre perception visuelle et la manière dont les effets spéciaux jouent de ses faiblesses et de celles de l'image filmique, afin de montrer la liberté de duper que le chef décorateur possède. Cela nous permettra de balayer plus précisement le fonctionnement de plusieurs jeux d'optique ou pièges perspectifs, qui m'ont servis à mettre en place la phase pratique de mon diplôme.

DÉRÉGLER LA NORME, LE RÉEL.

“Le sommeil de la raison engendre des monstres” Goya

Notre sujet porte sur les décors construits, les espaces cinématographiques qui sortent de la mesure habituelle ou jouent sur des rapports d’agrandissement, de rétrécissement. Ces espaces mentaux, lieux du fantasme, lieux de représentation démesurés, proposent une expérience inédite. Un nouveau rapport au corps, une nouvelle façon d’appréhender l’architecture et l’environnement. Mais commençons par nous intéresser aux normes architecturales qui régissent les proportions usuelles afin de mieux comprendre l’impact suscité lorsqu’on en prend le contre-pied.

Dérégler la norme, le réel.

Nos paysages urbains se sont construits strate sur strate. Ils ont été élevés sur des codes techniques et stylistiques, des modes. Autant de conventions collectivement admises comme modèle de référence un temps donné; avant d'être renouvelées. Des constantes perdurent cependant, comme l'idée que "l'Homme est la mesure de toute chose"[8] verbalisée dans *Protagoras* de Platon, puisque nous habitons et utilisons ces dernières.

Il en découle la notion d'échelle humaine souvent employée dans le langage courant mais peu précis. Etre à taille humaine, qu'est ce que cela nous évoque en terme de proportion et de relation au construit? L'échelle humaine semble être une norme ergonomique spécifique aux humains, calculée à partir du corps, malgré qu'il y ait d'importantes disparités de volume entre nous.
Car l'Homme, de manière intuitive, se réfère à son corps pour mesurer. Les systèmes de mesures depuis la Préhistoire se sont attachés à la personne humaine, comme si les premiers outils de mesure faisaient partie intégrante du corps humain. On en trouve encore la marque dans le système métrique anglo-saxon, où l'inch équivaut à la longueur de la première phalange du pouce, le foot à celle de l'avant-bras et le yard à celle d'un pas moyen.
Cette notion d'échelle humaine évoque donc le rapport physique direct qui s'opère entre notre enveloppe corporelle et notre environnement construit. Pourtant, aucune définition stable ne lui est accordée ; comme s'il y avait un consensus non explicité autour de cette notion et ce, malgré le caractère subjectif et culturel des paramètres entrant en jeu dans la perception du bâti. Suivant le principe du sophiste grec Protagoras, la finalité de cette notion partant du référent humain est d'établir une harmonie entre l'Homme et le monde qu'il se construit. Il s'agirait donc d'un idéal de dimensions, d'un rapport de volumétrie sensible à maintenir.
En fonction des sociétés et des types de lieux ce rapport varie évidemment. Et aucun n'espace n'est neutre, nous ressentons chaque paysage, naturel ou contruit, et le vide de *THX 1148*[9] nous effrayerait. Par exemple, dans une maison, on recherche un espace rassurant, dénué de sensations négatives comme l'oppression ou la déroute. Il faudrait donc éviter tout rapport d'infériorité ou de supériorité de l'édifice par rapport à l'individu, ce qui créerait un malaise, une incompréhension entre les deux.

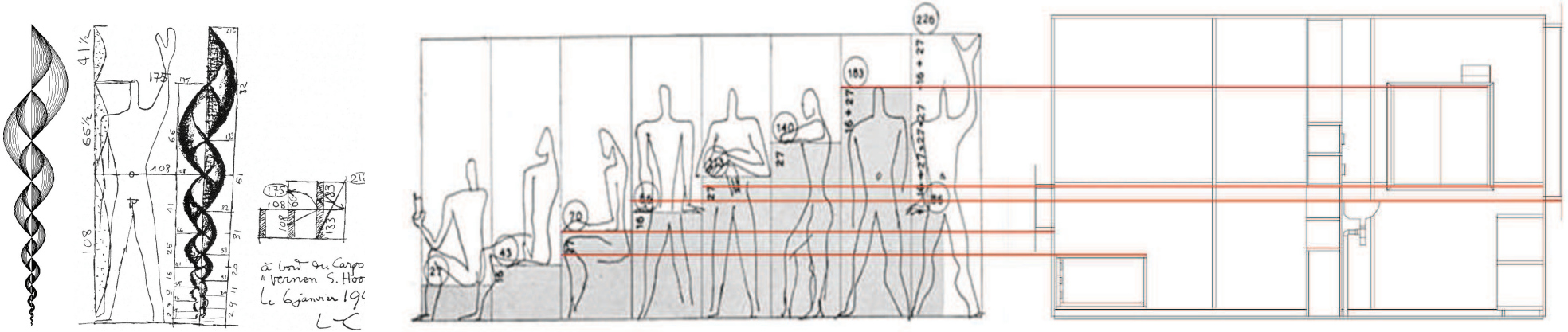
Cette esquisse de définition fondée sur l'harmonie est déjà présente dans *De architectura*[10] de Vitruve. Elle met en évidence un rapport de proportions mais surtout de sensations entre l'Homme et son habitat. Ceci démontre l'emprise sensible qu'un espace peut avoir sur nous. Cette idée selon laquelle les proportions de l'architecture ont un impact émotionnel sur l'individu m'intéresse particulièrement.
Le concept d'échelle humaine apparait également comme étant est avant tout fonctionnel : il est fonction des besoins de l'Homme pour bien vivre, fonction du confortable, de l'ergonomie. Développons cet aspect ergonomique pour mieux appréhender les effets de l'espace sur le corps et en tirer par la suite les effets négatifs qui nourrissent largement le panel d'interventions du cinéma.

> « (...) Le corps humain choisi comme support
> admissible des nombres…
>
> Voilà la proportion! La proportion qui met
> de l'ordre dans nos rapports avec l'alentour (...) »[11]
>
> Le Corbusier

Le Poème à l'angle droit résume avec enthousisasme la volonté du Corbusier d'établir une norme d'organisation architecturale anthropométrique et universelle.
Le soucis qu'évoque l'architecte et qui motive ses premières recherches est l'absence de système métrique à la fois admissible universellement et qui soit proche du corps. Le système anglo-saxon est bien anthropométrique mais utilisé de manière minoritaire car soi disant trop complexe. Le mètre, mâle dominant, est une mesure déshumanisée, sortie de la tête de mathématiciens à la recherche d'une mesure pratique à calculer. Un mètre correspond au dix millionième du quart du méridien terrestre, mais ne nous parle pas physiquement. L'architecte blâme donc sévèrement le mètre, le rendant presque responsable de l'incohérence architecturale

8 ????
9 *THX 1138* de Georges Lucas, 1971. Dans cette cité souterraine au blanc imaculé, les espaces construits s'effacent par moment, laissant les corps des habitants face à un néant autant inquiétant qu'éblouissant

10 De architectura (en français « au sujet de l'architecture ») est le traité d'architecture en latin de Vitruve, écrit vers -151, et dédié à l'empereur Auguste. Il s'agit d'une des plus importantes sources de la connaissance moderne des méthodes et les techniques constructives des Romains..
11 Extrait du poème *B2 Esprit* in *Poème à l'angle droit* du Corbusier, 1955.



notamment des canons classiques, qui se basaient sur la rationalité de cette mesure. L'outil influence et façonne la manière de concevoir.

> « le mètre semble avoir introduit des mesures étranges et étrangères qui, si l'on regarde de près, pourraient bien être accusée d'avoir pervertie l'architecture, (…) disloquée par rapport à son objet qui est de contenir des hommes. » « Le mètre n'est qu'un chiffre sans corporalité : centimètre, décimètre, mètre ne sont que des appellations d'un système décimal »[12]

Le Corbusier souhaite donc rebâtir les proportions donnant les bases à ce nouveau système de mesures, pour aboutir à un système d'organisation spatial relatif aux proportions du corps et qui serait le plus juste. Le Modulor est cet outil de mesures issu du corps humain et de la mathématique, sur lequel l'architecte s'appuie pour concevoir ses unités d'habitations.
Cette notion architecturale se veut anthropomorphique comme le corps et ses mouvements sont pris comme référents; mais tout en les confrontant à des données chiffrées et autres ratios provenant des théories du nombre d'Or afin d'atteindre une harmonie géométrique. Le nombre d'Or apporte cette rigueur. C'est une proportion que l'on retrouve en géométrie et dans la nature, elle fut surnommée "proportion divine" à la Renaissance et considérée comme une clef explicative dans la compréhension des structures du monde physique, particulièrement pour les critères de beauté et d'harmonie, en corrélation avec les proportions du corps.

La norme se veut être l'instrument de mesure universel permettant d'apprécier ce qui est conforme à la règle ou ce qui s'en écarte. Etymologiquement, la norme renvoie à la notion d'équerre, cet outil permettant de tracer des angles droits, nous laissant supposer son goût pour l'orthogonal et son intransigeance. Une définition très manichéenne en somme. Car bien que la taille soit un facteur relatif, notre manière de nous mouvoir reste proprement humaine et la rigueur demande de faire appel à des données normatives pour en tirer une règle. Le Corbusier souligne bien ce déterminisme physique, propre à la nature de chaque espèce :

> « nos squelettes sont semblables, nos muscles occupent la même place et réalisent les mêmes efforts : dimensions et mécanisme sont donc déterminés. »[13]

Le Modulor, ce mot-valise, regroupant le terme module et le nomdre d'Or correspond à une grille de proportions issue de la stature humaine. Cet homme-le-bras-levé standardisé à 1m83 est défini par rapport aux points déterminants de l'occupation de l'espace : le pied, le plexus solaire, le bout des doigts du bras levé. Ces trois intervalles engendrent une série de section d'Or, permettant d'établir des rapports de proportions, une concordance des mesures. Car pour Le Corbusier, nous occupons l'espace de manière mathématique. En formant des ensembles d'unités et de doubles, nos mouvements s'inscrivent dans des carrés. Les trois intervalles définis par le Modulor sont des points de départ pouvant être multiplié à l'infini; du simple, au double, au quadruple, donnant des combinaisons illimitées. Car le Modulor est à comprendre comme un invariant avec variations, laissant de la latitude aux concepteurs, mais pas d'arbitraire.

Cette recherche du Corbusier peut paraître autoritaire aujourd'hui, car les mathématiques réduisent l'espace à une simple étendue géométrique. Elle eut beaucoup de succès à sa conception, juste après la Seconde Guerre Mondiale, puisqu'elle répondait à une demande de standardisation, de normalisation de l'industrie, grande ère du préfabriqué, pour construire plus vite face au besoin du

12 *Le Modulor : Essai sur une mesure harmonique à l'échelle humaine applicable universellement à l'architecture et à la mécanique*, Le Corbusier, 1977 éditions ? pages ?

13 *Le Modulor : Essai sur une mesure harmonique à l'échelle humaine applicable universellement à l'architecture et à la mécanique*, Le Corbusier, 1977 éditions ? pages ?

pays. Mais surtout elle répondait à une nouvelle appréhension de l'espace humain.
Le rationalisme de l'architecte se ressent d'ailleurs dans les terminologies qu'il emploie, voulant mettre un point une « machine à habiter »[14], aménagée par des « objets-types répondant à des besoins-types »[15]. Car le Modulor est le référent de toute la sphère du construit. De la machine de l'ouvrier, plus efficace si plus ergonomique, jusqu'au mobilier. Car le meuble doit être en symbiose avec le corps comme il partage son quotidien : il est conçu comme un prolongement de notre corps. Ces machines à habiter, efficaces, ne laissent a priori pas de place au sentiment, à la relation immanente qui existe entre l'individu et l'espace.
La conception d'échelle humaine du Corbusier est donc très rediscutée par les architectes contemporains, principalement pour ses moyens de mise en place. Car même si sa standardisation se veut anthropomorphique et proche du corps, la réponse fournie est très mathématique. Elle relègue au second plan le regard, le ressenti, notre rapport à la perception de l'espace selon ses fonctions. L'architecte était pourtant persuadé qu'il y avait un lien entre le nombre d'Or et les lois psychophysiologiques de la perception et de la cognition. Les lignes et le plan de ses architectures dégageraient d'après lui des effets psychologiques, mais sûrement de manière trop abstraite.

Ainsi je m'appuie sur les théories de Charles Moore et Gerald Allen, deux architectes et théoriciens sensibles à la phénoménologie architecturale, qui proposent à leur tour de décortiquer le fonctionnement de la perception de l'échelle humaine et son rapport au bâti. Ils appuyent leur analyse sur le rapport à l'expérience et sur le fait que cette perception est davantage basée sur la forme et les volumes d'une architecture, que sur une évaluation mesurable.

> "En général, un édifice dont les formes ont un sens pour l'homme nous sera plus sensible qu'un édifice qui tenterait de rester en rapport avec les dimensions du corps. Le premier représente ce que nous entendons par « échelle humaine ».[16]

14 et 15 *Le Modulor : Essai sur une mesure harmonique à l'échelle humaine applicable universellement à l'architecture et à la mécanique*, Le Corbusier, 1977 éditions ? pages ?

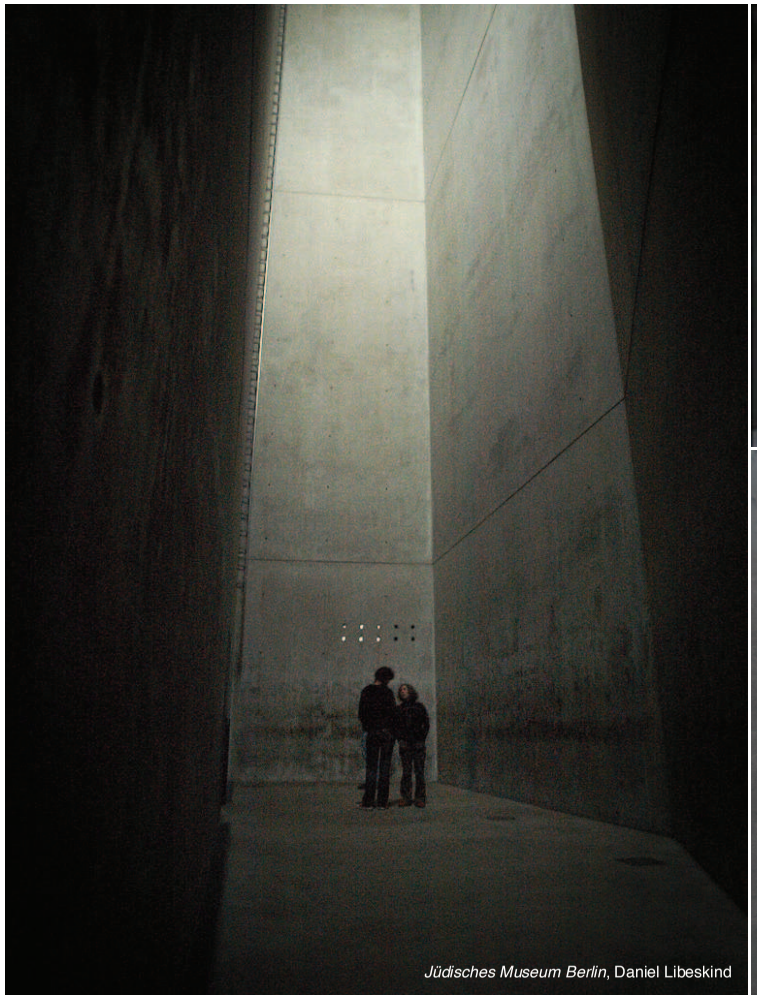
16 Moore Charles et Allen Gerald, *L'architecture sensible, Espace, échelle et forme*, 1981. Editions Dunod, page 23.

L'échelle humaine devient donc l'expérience d'un rapport perceptif, entre un individu et une architecture. Faire « sens pour l'homme » fait donc référence à une qualité d'espace basée sur l'interprétation, la compréhension individuelle ou collective, sur l'émotion, l'appréhension sensible. Ce dimensionnement de l'espace sensible permet de donner une échelle humaine à un espace ayant néanmoins potentiellement une grande taille et redonne sa place à la dimension symbolique que génèrent certains espaces, comme ceux dédiés au pouvoir politique. Car l'être humain est un être spatio-temporel et l'architecture ne peut être neutre.

Ce médium joue aussi sur ses proportions, la hauteur d'une pièce sous plafond, les distances, les matières, pour créer du sens. Les surdimensionnements sont souvent utilisés pour rendre un lieu de représentation officiel puissant ou impressionnant, comme outil de démonstration de pouvoir. C'est d'ailleurs l'une des thématiques développée dans la deuxième partie de ce mémoire.

Le Musée Juif de Berlin[17] par exemple, dont l'extension et les derniers aménagements ont été dessinés par Daniel Libeskind, est un lieu d'exposition mais aussi d'expérimentation sensorielle. Il met en place, notamment dans le sous-sol de sa partie Blitz, une scénographie très marquée, visant à faire ressentir aux visiteurs l'oppression et la difficulté du parcours des juifs au XXe siècle en Europe. Trois chemins thématiques qui s'entrecroisent : l'axe de l'Exil, l'axe de l'Holocauste et l'axe de la Continuité. Tout contribue à la froideur et au repliement sur-soi. Des couloirs étroits, interminables, avec des murs extrêmement haut et se refermant progressivement sur le visiteur. Un éclairage très limité et géométrise, défini des quelques entrées de lumière stratégiques par des meutrières, faisant office de fenêtres. Des blocs de béton, matériau froid et anonyme, aux angles vifs, rythmant et contraignant la déambulation, laissant peu de place à l'épanouissement humain.
Je ne peux m'empêcher de rapprocher cet univers sombre et glacial de l'esthétique de certains films, les mettant en scène des sociétés rétro-futuriste totalitaires ou injustes comme *Brazil* de Terry Gilliam (1985)et sa manière d'étouffer l'humain. Aux arrestations kafkaïennes de cet univers de contrôle répond l'architecture à la fois impressionnante dans ses dimensions, envahissante par tous ses tuyaux et autres conduits industriels pesant lsur le quotidien des habitants

17 Le Musée Juif de Berlin (en allemand : Jüdisches Museum Berlin), créé par l'architecte américain d'origine polonaise Daniel Libeskind en 2001.L'exposition permanente présente deux mille ans d'histoire des Juifs en Allemagne.



Jüdisches Museum Berlin, Daniel Libeskind

Brazil, Terry Gilliam

Jüdisches Museum Berlin, Daniel Libeskind

et cloisonnée. Le ciel dans *Brazil* n'est clairement perçu que dans les rêves de Sam Lowry, petit bureaucrate sans ambition, passant par le fantasme pour pour s'échapper sa triste vie.

L'exploitation de ces procédés s'oppose alors quasiment à une évaluation normée du milieu. Certes, j'ai choisi des exemples très spécifiques, des lieux qui s'écartent du purement fonctionnel pour laisser place à une évidente théâtralité. Cela peut sembler un peu éloigné de la conception architecturale des lieux de notre quotidien. Mais n'est-ce pas parce que nous sommes trop habitués à ces espaces que nous pratiquons jour après jour que nous n'arrivons à percevoir l'emprise qu'ils ont sur nous ? Ou est-ce les normes qui conditionnent notre regard, en le retranchant derrière des oeillères calibrées ?

Cette étude des appréhensions de l'échelle humaine nous a permis de poser des premières bases sur notre perception de l'espace quotidien et du pouvoir qu'il possède, comme la manière dont il agit de manière physique et inconsciente sur notre corps et les émotions positives ou négatives qu'il peut générer sur nous.
Mais il nous faut encore creuser le rapport que nous entretenons avec le phénomène de l'habitude, qui nous conditionnent.

Les facteurs d'habitude et d'éducation sont importants dans la construction de notre perception. Notre oeil intègre les proportions, les rapports spatiaux dans lesquels on l'imerge.
L'expression *avoir un compas dans l'oeil*, valorisante dans notre métier, signifie savoir apprécier correctement les distances, estimer les volumes sans prendre de mesure, en est un bon témoignage. Car oui, notre regard s'éduque et se spécifie, il développe une acuité. C'est parce qu'un menuisier utilise quotidiennement les normes de constructions de base (assises à environ 45cm, table +/- 80cm, plan de travail +/- 110cm par exemple en Europe) qu'il finit par les intégrer à sa perception de l'espace. Elles deviennent même des repères, des points de comparaison pour mesurer ce qui entoure ces normes, de manière étonnamment précise. Le regardeur lambda, sans être forcément conscient de toutes ces normes qui quadrillent les constructions humaines, les connait inconsciemment car il les appréhende physiquement et visuellement au quotidien. Elles sont notre normalité, créent des attentes et des préjugés spatiaux : je suis déroutée si la chaise sur laquelle je m'assoie est plus basse qu'à l'ordinaire. Car l'habitude, cet effet de l'accoutumance et de la routine, est une modalité de la mémoire pratique et effective. Elle est à l'oeuvre dans notre propre corporalité, comme en témoigne le répertoire mécanique de gestes que nous accomplissons quasiment à l'identique chaque jour. Un musicien a une partie de sa mémoire dans ses mains et dans son habitude à manipuler son instrument. De la même manière nous connaissons notre maison : la hauteur de la poignée de porte, la place de l'interrupteur de la lumière, la hauteur des marches. Et cette connaissance empirique rend nos gestes sûrs, connaisseurs. Cette mémoire corporelle et visuelle est une mémoire située à l'extériorité de notre corps, exactement dans notre rapport à l'objet, à l'environnant. C'est exactement sur elle que joue notre projet, sur ce contact. Car que se passe-t-il lorsque l'on renverse les habitudes spatiales qui « supprime(nt) l'originalité des perceptions »[18] et nous anesthésient d'après Bergson ? Où lorsque les normes sont chamboulées et que les choses ne sont pas là où on les attendaient ?

Notre rapport aux objets et à l'espace dépasse d'ailleurs toute rationnalité puisque nous entretenons avec eux une relation bien complexe, dépassant l'utilitarisme.
Serge Tisseron, sociologue et psychanaliste, développe dans *Comment l'esprit vient aux objets*[19] trois fonctions pshychique des objets : « objets-protection », « objets-mémoire », « objet-oubli ». Chaque objet est ainsi tout à la fois « un support de relation et de communication, un poteau indicateur de nos rêves, avoués ou secrets, et un outil pour mieux assimiler le monde »[20]. Un riche imaginaire se met alors en branle. Autrement dit, les objets sont des supports de notre esprit, dans lesquels nous nous projettons et qui régulent notre rapport au monde. Les objets prolongent certes nos fonctions corporelles mais ils sont surtout des partenaires indispensables de nos vies. Nous instaurons ainsi de véritables relations humaines avec nos objets, comme l'illustre le doudou des tous-petits. C'est un objet transitionnel leur permet d'intérioriser et de nuancer les relations exclusives et passionnelles qui les unissent à leur mère. Les objets contribuent à notre sécurité affective de base : l'enfant n'est jamais seul avec sa peluche. Le contact avec les objets procurerait des plaisirs imaginaires substitutifs de ceux qui sont sus-

18 *Matière et mémoire* de Henri Bergson, in Œuvres, éd. du centenaire, PUF, 1959, p. 231.

19 *Comment l'esprit vient aux objets* de Serge Tisseron. Editions Broché, 1999.
20 *Petites mythologies d'aujourd'hui* de Serge Tisseron, Editions Broché, 2000.

ceptibles d'être procurés par des personnes. Autrement dit, nos relations avec les objets seraient des ersatz.
L'objet est un aussi médiateur signifiant : chacun peut aussi apaiser ou exprimer des tensions nées dans sa vie sociale à travers des objets. Un claquement de porte vaut bien des paroles. L'observation de notre rapport avec ce catalyseur nous fait parfois découvrir des composantes de nos personnalité peu visibles dans nos relations avec autrui. Quelqu'un de très doux peut surprendre par sa brutalité dans sa manière de cuisiner : nos actions nous racontent aussi.

Un autre aspect de la thèse de Serge Tisseron m'intéresse particulièrement la manière dont la matière et la taille influenceraient grandement notre rapport au fabriqué. L'écrivain donne l'exemple du croyant qui glisse une petite image pieuse dans son portefeuille. Il entretiendra une complicité intime et familière avec elle, alors qu'un grand tableau sur le même sujet lui inspirera une relation distante et déférente animisme, lui prêtant une existence. La dimension joue complètement sur la manière de recevoir émotionnellement les mêmes symboles.

Ces réflexions ouvrent complètement le champ au travail du décor, mettant en valeur tout son pouvoir signifiant. Et à partir du moment où l'on a la connaissance de tels rapports entre dimensions et corps, un jeu d'échelle s'instaure. Le cinéma exacerbe ces effets, les manipule de manière plus libre, plus au moins perceptible et fantasque, parce qu'il a moins de temps pour imprimer son impact au spectateur, dont la déambulation visuelle est orchestrée, limitée.

"le poème tisse le réel et l'iréel"[21]

La représentation d'un monde impossible ne s'embarasse pas des contraintes du réel, qui est concrètement. Comme en témoignent de nombreux personnages mythologiques ou sacrés, les divinités sont représentées de manière gigantesques, symbole de leur toute puissance sur les mortels. Werner Hoffmann, historien de l'art et des mentalités, dans son ouvrage *L'Art fantastique*[22], situe au XIIe siècle le moment charnière où les artistes occidentaux prennent pleine conscience du choix de distance au réel devant lequel ils sont placés quand ils ont un sujet à illustrer. Un choix entre "l'imitation de la réalité"qui se voudrait objective et fidèle et "sa métamorphose fantastique" qui affirme son émancipation pour déployer des signifiés sous-jacents.
Toute représentation reste pourtant une trahison du réel. L'invraisemblable étant ce qui n'a pas l'apparence de la vérité alors que la vérité elle-même n'est pas toujours vraisemblable, un renversement s'opère : les distorsions du réel deviennent de puissants vecteurs de vérités et de perceptions.

Comme l'introduit *La Poétique de l'espace*, avec le chamboulement des habitudes rationnelles s'ouvrent de nouveaux mondes et à une nouvelle acuité à percevoir notre monde environnant. L'usuel devient un support à l'imagination ou à l'hallucination. Car après tout, existe-t-il réellement une frontière entre ces deux mondes, le réel et l'imaginaire? Notre sensibilité et ses mécanismes non maîtisables ne sont-ils pas au fondement de notre manière de percevoir ?
C'était le parti pris des impressionnistes, être en rupture avec les conventions académiques de représentation réalistes, s'étant imposées comme un diktat, pour mettre en valeur un autre aspect de notre perception : les impressions fugitives, de lumière, de mouvement perpétuel qui font aussi partie de notre réalité. Ils furent d'abord rejetés en bloc par leurs contemporains car ils venaient perturber des habitudes de représentation, qui influencent notre manière de percevoir le monde.

C'est là un riche terreau dont le cinéma en tant que média d'illustration du réel, s'empare immédiatement. Réalisme, fantasmes manipulant les outils de la vraisemblance, fantastique insidieux, science-fiction absolue; ces degrés de réalité ne sont qu'une parcelle des nuances que le cinéma, ce formidable prisme permet de mettre en place. Car ce subtil instrument a la fascinante capacité de flouter les normes et les territoires de représentations, de rendre perceptible l'invisible tout en transportant le spectateur.

Pour mieux surprendre et contrer le pouvoir sclérosant de l'habitude et le conformisme visuel, qui ont un effet aveuglant, j'ai pris le parti d'analyser dans mon corpus des films se dévoilants être des donner des impressions réalistes, des illusions de réalité pour bousculer le commun en partant du quotidien que nous connaissons. L'idée est davantage de déformer notre perception des choses que les propriétés des choses.Ces décalages, ces basculements d'échelle nous permettent quelque part de retrouver une relation plus tangible avec le réel, plus accrue.
En installant au départ un mode de vie proche de notre vécu quotidien en terme de style, il me semble que le décalage, avec l'apparition du jeu sur les dimensions n'en sera que plus fort. La possibilité d'identification ne sera pas rompue étant

21 *La Poétique de l'espace*, Gaston Bachelard, 1958 Editions Presses Universitaires de France,p.17
22 *L'Art fantastique*, Werner Hofmann, Imprimerie nationale, 2010.

donné qu'elle aura été validé en entrée de film, tout comme pour l'art fantastique qui reste fidèle à la réalité de formes, permettant des filiations entre les deux approches.
Cette nuance me parait essentielle pour conserver un effet de surprise et donner toute son ampleur au trompe l'oeil, en manipulant nos préjugés. J'ai fait en réalité une petite exception pour *Metropolis* de Fritz Lang, dont l'univers et les décor sont très stylisés mais utilise les codes urbains et chacun peut se reconnâitre dans le fonctionnement de cette ville. Mais je trouve que les décors expressionnistes comme ceux de *Das Cabinet des Dr. Caligari*[23] par exemple, où les perspectives sont déformées, brisées, invraissemblables nous plongent dans un univers tellement inhabituel, qu'il se réfère plus à la peinture qu'au monde réel. Il est donc difficile de le rapprocher de nos modes de vie. Nous sommes dans un monde parallèle et le spectateur est mis à distance car ce monde ne fonctionne pas en imitation du monde réel. Alors qu'a contrario toute modification apportée au modèle de la perception objective prendra au corps le spectateur et enrichira son regard.

Des artistes comme Charles Matton analyse la fascination qui opère dès que nous sommes confrontés à la miniature : notre oeil est paadoxalement plus concentré sur ce qui est réduit. Car utiliser des répliques miniatures et hyperréalisme d'espaces quotidiens c'est déjà une manière de requestionner notre rapport au monde et d'amener le regarder à analyser des détails qui paradoxalement lui échappe dans son quotidien, où ils sont pourtant beaucoup plus visibles par leurs dimensions. Changer l'échelle s'avère un déclencheur visuel efficace et les jeux de trompe l'oeil de bons acteurs pour stimuler notre perception.

> « Certaines boîtes sont un véritable travail d'architecte et d'illusioniste. C'est sur papier que je trouve les jeux de miroirs et de faux miroirs alors qu'il n'y a pas de miroir. J'ai beaucoup travaillé sur ces histoires de réflexions en créant des illusions de perspective, dont le but est de créer dans la conscience du spectateur des mini-séismes mentaux. Ainsi ces tromperies, ces leurres, ces illusions d'espace, ces simulacres génèrent-ils un trouble qui le ramèneront à la réalité, à un oubli de lui-même, afin de concevoir ce qu'il a sous les yeux plus fortement. » [24]

Maintenant, il est temps de voir comme notre imagination et l'art, libérés des soucis fonctionnalistes, se jouent des normes et de notre ressenti au construit pour mieux les remettre en scène, ce dont le cinéma se délecte.

23 Das Cabinet des Dr. Caligari (en français : Le Cabinet du Docteur Caligari) de Robert Wiene 1922

24 Charles MATTON interviewé dans l'émission *« Ca me dit, l'après midi »* France Culture, 2007

Modification scalaire et analyse filmique.

Les espaces cinématographiques sont le lieu parfait pour transposer les émotions des personnages. Des impressions sensibles, des ressentis humains, pouvant donner un aspect vivant, compatissant ou juste illustratif au lieu. Le rapport au changement de proportions physiques spatiales est un outil qui peut appuyer la construction d'un univers général, comme venir soutenir l'intériorité du personnage, se déversant dans le réel. Porteuses de symboliques fortes quant au jeu de dimensions et au service des vélléités de la narration, je vous propose ici d'organiser ma composition de corpus de films selon trois thématiques.

Marquer les rapports et d'oppression.

Metropolis de Fritz Lang (1927)
Being John Malkovich de Spike Jonze (1999)

Revivre la perception d'enfant et l'expérience du jouet.

Eternal Sunshine of the spotless mind de Michel Gondry (2004)
Beetlejuice de Tim Burton (1988)

Retranscrire un état hallucinatoire.

Le Locataire de Roman Polanski (1976)

Otto Hünte - dessin d'après le fim de Fritz Lang, Métropolis - 1929

Décor et symboles : les marques du pouvoir et de l'oppression

L'architecture a une dimension politique. Elle est le terrain de jeu et l'expression des régimes ou dirigeants ayant voulu asseoir leur pouvoir. Car la ville, en plus de servir de support illustratif possède un pouvoir d'emprise social eet psychique. Selon les choix urbanistiques et esthétiques qui sont faits, elle fabrique, conditionne l'espace public et privé et hiérarchise la qualité de vie de ses occupants.
En Occident, la hauteur, l'ampleur et la masse auxquelles peut prendre un monument hiérarchise son importance, menant à la course à la surenchère. Car à la manière des églises et de la Tour de Babel voulant égaler le royaume des cieux, le grand est synonyme de puissance,

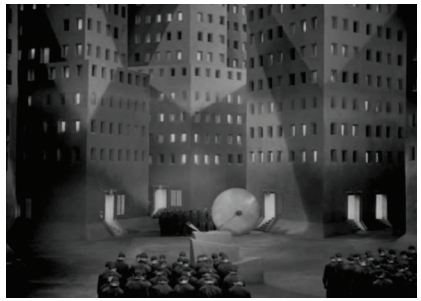
A travers l'étude de *Metropolis* de Fritz Lang et *Being John Malkovich* de Spike Jonze, tous deux emprunts de ce jeu sur la pression architecturale, nous analyserons comment le détournement complet de l'échelle humaine et du concept généreux d'harmonie entre l'homme et son habitat laisse place à un espace nuisible. Ces univers jouent sur des niveaux d'approches du réel différents ont en commun cette emprise physique très forte sur les personnages, conditionnant de manière brutale leur quotidien.

Metropolis de Fritz Lang :
Architecture, politique et manipulation des masses.

Metropolis est une ville futuriste inquiétante. Son nom signifiant étymologiquement « ville-mère », nous fait comprendre sont fonctionnement autonome. Elle semble être un monde entier dont la narration se écartera jamais. La ville organise les rapports entre les différentes strates de population de manière manichéenne, selon un système pyramidal. Verticale, elle est divisée entre une ville haute et une ville basse. Les dirigeants, sont dans la lumière, sur laquelle règne l'industriel Joh Fredersen et où la jeunesse bourgeoise et oisive batifole joyeusement. La ville ouvrière est elle souterraine, où les petites gens se tuent à la tâche pour assouvir le besoin énergétique de l'ensemble de la ville. Le luxe de la haute société repose sur l'exploitation du prolétariat, stylisant les rapports de force existants dans la société allemande de l'époque, autant que les décors le sont, qui nous ancre dans un univers de science-fiction.

Ce film de l'Entre-deux-guerres porte à travers sa thématique et son architecture l'intuition de la Grande Dépression et l'émergence d'idéologies totalitaires -nazisme, fascisme italien, communisme stalinien- qui sévirent en Europe. Ceci me pousse à prendre le temps de replacer les enjeux de l'utilisation de l'architecture dans l'urbanisme totalitaire. Ils me donnent des clefs de lecture du film et de sa ville inquiétante; même s'il est connu que Fritz Lang ait eu la vision de Métropolis en arrivant à New-York dont les hauts buildings nourrirent la conception visuelle pharaonique du film, accompagnées d'autres références mythiques telle que la tour de Babel.
Les totalitarismes qui sont apparus au début du XXème siècle ont en commun l'utilisation de l'architecture à des fins de représentation et de liturgie politique. On retrouve la même mégalomanie des proportions, marquées de gigantisme et la même envie de marquer tant physiquement qu'émotionnellement leur territoire et population. Leurs grandes villes, comme l'utopique Germanica, se veulent être le symbole du régime : fortes, disciplinées, impériales et monumentales, servant de propagande visuelle. Cette architecture par son apparence prépondérante et massive incarne non seulement les idées de grandeur et de puissance.
Mais cela symbolise aussi sa force répressive : la capacité d'écraser tout ennemi et son pouvoir de formatage du quotidien pour faire naître l'homme nouveau, la progéniture du régime.La construction d'édifices et de monuments appelle à une dramaturgie progressiste de la vie civique. Leur monumentalité permet de fournir de nouveaux repères, ceux du nouveau régime politique visant à frapper l'imaginaire et agir sur l'inconscient collectif. Ils servent aussi d'arrière-plan aux parades militaires, lorsqu'ils ne sont pas des lieux dédiés au culte politique, qui accueillent les foules.
Tout ceci participe à la mise sous influence par un fort pouvoir suggestif.

Je retrouve cette dualité du symbole de grandeur, entre la gloire et l'oppression, dans l'aspect de Métropolis, mais aussi dans son rapport à ses habitants. Car deux poids et deux mesures régissent l'organisation de cette cité dichotomique, séparant distinctement le patronat et la classe ouvrière, presque esclave. Une première analyse de la localisation et l'architecture des logements va nous permettre d'illustrer la rupture sociale régnant à Métropolis. L'aspect stylisé du traitement des décors ne fait que renforcer cet aspect. Comme le propose le montage du film, commençons par analyser la cité ouvrière avant de rejoindre la ville haute.
La vie ouvrière est souterraine, enfouie, coupée de toute lumière naturelle. Les hommes travaillent dans différentes salles des machines, des bâtiments d'usine monolithiques et aveugles. Des grilles pénitencières de l'usine gèrent les flux de circulation entre les relèves d'ouvriers. Ceux qui ont fini leur journée sont ramenés chez eux, sous terre, comme nous l'annonce le carton « Tief unter der Erde lag



die Stadt der Arbeiter ». Leur transfert en monte-charge rappelle la manière dont les mineurs cèdent à leur site de travail, sauf que les prisonniers-ouvriers de Métropolis vivent encore en dessous du niveau de la salle des machines, parqués dans les tréfonds de la terre. La descente progressive du monte-charge laisse découvrir la chape de béton rythmée par des carrés de spots de lumières qui leur sert de ciel.

Les espaces d'habitation, qu'on ne perçoit que de l'extérieur, paraissent minuscules dans leur occupation de l'espace au sol, comme des minis barres d'immeubles, comparés à la foule qui s'avance vers eux. Tous identiques et anonymes, avec leurs ouvertures de portes réduites et basses, des petites ouvertures carrées en guise de fenêtres qui viennent rythmer le monolithe de béton, nous laissent imaginer des intérieurs compartimentés. Des cages à lapins : les espaces de vie sont réduits au possible. L'humanité semble avoir déserté les lieux : hommes, femmes et enfants, tous en uniformes, avancent de manière organisée, en rang, comme un escadron de petits soldats sans identité, regroupés en fonction des dimension du monte-charge, sans aucune volonté personnelle. D'ailleurs, cette classe ouvrière est toujours présentée dans des plans larges où elle apparait comme une masse uniforme. Seule Maria obtient une individualité. Sinon, les ouvriers ont un numéro avant d'avoir un nom comme en témoigne la scène où Freder échange ses vêtements avec le travailleur N° 11811.

L'idée d'une vie souterraine est à mettre en corrélation avec les notions de caché, d'enfoui. Dans notre civilisation, ce qui se trouve sous le sol m'évoque les égoûts, les cercueils, les oubliettes, les déchets; appelant les thématique de la décomposition et de la mort. Ces associations inconscientes répondent à l'univers visuel très sombre qui est dédié à la ville basse et témoigne de l'aspect mortifère de leur situation. Hangar-prison gigantesque, la cité ouvrière fait en sorte de maintenir loin de la vue des citoyens de Métropolis ceux qui l'a font fonctionner.

Pour éprouver un peu de liberté, les ouvriers ont investit des profondeurs de la terre encore plus reculées : les catacombes de la ville-mère, symbole sinistre. Ils se pressent donc dans ces boyaux labyrinthiques pour se réunir dans leur lieu de culte et de révolte, puisque les hauteurs et les lumières de la ville ne leur sont pas accessibles. Cette grotte, espace clos, sombre et abrupt, est le concentré de leur condition. Son aspect troglodyte, lui, laisse place à la courbe et à l'organique vient contrecarré la suprématie architecturale géométrisée de la ville de Fredersen. Ils y sont plus libres comme ils échappent à son emprise, bien qu'ils soient toujours enfermés. Ces catacombes semblent être le pendant des Jardins éternels, lieu de badinage de la ville haute. Tous deux organiques, bien que les jardins restent artificiels, ils sont les derniers représentants de la Nature, dans cette métropole où l'aléatoire a été supprimé.

Ce paysage d'angoisse traduit le sentiment de malaise face au développement in-

dustriel, car l'apparition de la ville moderne et son rythme de vie effréné, suscite des inquiétudes dans l'Allemagne réelle de 1920, comme l'illustre la séquence d'ouverture du film où s'enchaînent des gros plans de machines en action, se multipliant par surimpressions.

Les espaces de vie de la ville haute sont vastes et lumineux. Ils alternent des intérieurs aux hauteurs sous plafond démesurées et la rare végétation présente à Métropolis.

Le stade aux proportions olympiques et les Jardins éternels sont les premiers espaces de la ville haute que nous découvrons précisément. Ces deux lieux mettent en scène le quotidien de Freder, le fils du maître de la ville et de ses compagnons de jeu : faire du sport, s'amuser, batifoler avec de jeunes femmes. Ce sont des terrains de jeu où la jeunesse du haut, oisive, semble passer ses journées profiter du soleil et de l'extérieur, dans une innocence désinvolte. Freder, tel un prince, est le centre de l'attention de ce monde extérieur; son plaisir semble régir son organisation. Le stade, à architecture colossale et aux lignes pures, aux

volumes massifs sans ornement, est surplombé de statues de sportifs; un certain culte du corps et du sport règne. Il semble être un espace exclusivement masculin où Freder organise des courses avec ses amis. Rien ne les départagent, ils sont tous vêtus de manière identiques, d'un blanc flamboyant.

Les Jardins éternels en seraient le pendant féminin. Leur esthétique est le contrepoint du stade : la lisibilité visuelle de ce dernier laisse place, un foisonnement végétal, introduisant la possibilité de se cacher et ouvrant un autre type de jeu. Habillés d'un kiosque organique, où se mêle à la végétation luxuriante, fontaines abondantes et de magnifiques paons, ont comme un goût d'Eden,

jusque dans les tenues dénudées des jeunes filles qui y attendent Freder. Un vieux contremaître, seul autre présence masculine est présent. Il prépare les jeunes femmes, les remaquille comme des poupées, parmi lesquelles Freder choisira celle qui lui tiendra compagnie, rappelant la notion de harem.

Ces deux lieux, témoins d'une société des plaisirs, on en commun qu'ils offrent une grande liberté de se mouvoir, de s'approprier l'espace. Le corps y est maître, sans contrainte et chaque individu s'y déplacer librement, de manière individuelle, au contraire de la cité ouvrière où l'être humain n'existe que dans un groupe avançant à la cadence réglée d'un métronome.

L'un des seuls intérieurs de la ville haute qu'il nous est donné à voir est le bureau de Joh Fredersen, « cerveau de cette ville » et surtout son dirigeant. Vaste, ce bureau offre une vue panoramique sur Métropolis, ville aérienne, dynamique et technologique. Fredersen domine sa création du haut de sa « nouvelle tour de Babel ». Son bureau, à l'ensembliage bourgeois et futuriste n'est cependant équipé que du nécessaire, laissant régner un vide imposant et solennel. Le dépouillement en est succinct : un bureau gigantesque, quelques canapés entourant des bureaux annexes, le tableau de bord gérant les informations provenant de la salle des machines et quelques autres machines futuristes. Par leur démesure, ils imposent le sérieux de ce lieu de travail.

Immédiatement, la proportion des portes de ce bureau, gigantesque interpelle. A vue de nez, ce sont des double-portes de 6 mètres de haut par 1m25 de large pour chaque pan, avec des poignées grandes comme l'avant-bras arrivant presque à l'épaule des protagonistes, qui paraissent minuscules face à elles. Il faut noter l'ambivalence de l'utilisation du surdimensionnement. C'est un effet qui peut ridicu-

liser ou affaiblir celui qui s'y trouve étant donné que l'homme se retrouve minimisé face l'espace; où le glorifier si ces attributs le rendent plus impressionnant, où témoignent d'une grande richesse, comme le dénominateur de la hauteur sous plafond en est le cas. Ici, malgré le fait que Fredersen puisse paraître petit face

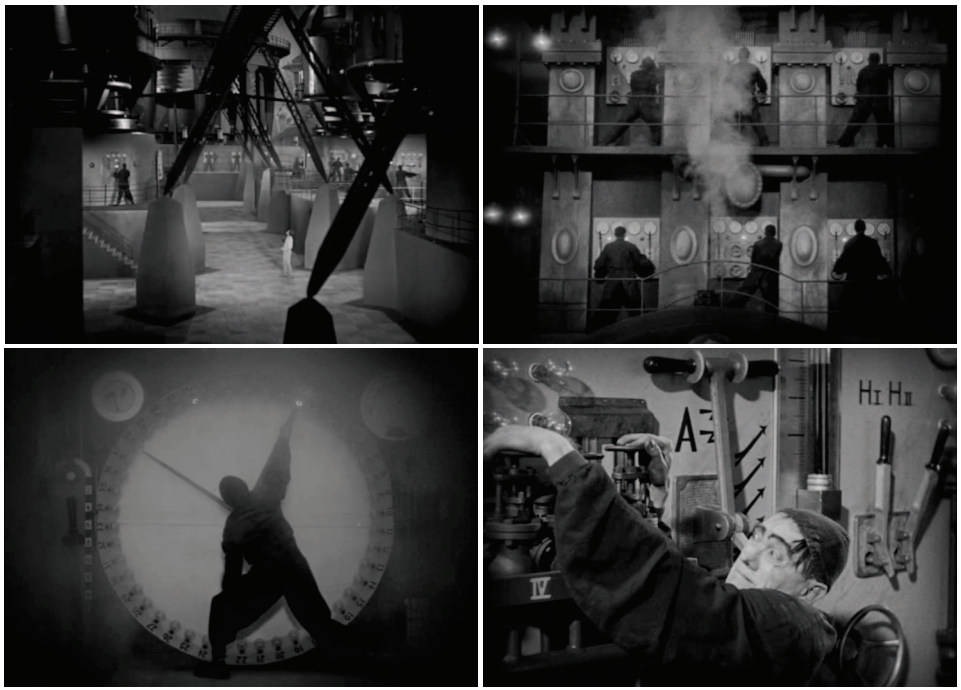
« l'immensité, sans autre décor qu'elle-même »[25]

à son espace et que le comédien ait une carrure moyenne, cela n'a pas pour effet de le décrédibiliser. C'est un personnage respecté et craint de tous, au poste à responsabilité complexe. Cet environnement assoie son pouvoir et lui donne toute puissance du fait qu'il le maîtrise malgré sa démesure. Il l'arpente de manière très digne d'ailleurs. Les portes sont gigantesques, mais paraissent être faciles à utiliser par tous, son bureau est celui d'un président de la
République et les machines faisant défiler des données complexes, habillées de multitudes d'interrupteurs, mais tout est sous contrôle. Cela ne déroute personne, c'est leur normalité, ce sont les codes de cet univers. Le fait de maitriser son espace confère donc tout pouvoir à Fredersen, en contraste avec les ouvriers qui les machines et leur sont soumis.
Tous ces détails stylisés, exagérés dans leurs proportions sont à rapprocher de la manière dont les temples grecs furent conçus : leurs marches et leurs portes sont trop grandes pour l'homme, car elles ont été conçues pour accueillir des dieux. Joh Fredersen, maître de Métropolis malgré son allure modeste, jouit des attributs d'un demi-dieu régnant dans un palais, gérant à distance le bon fonctionnement des deux parties de sa création.

Maintenant que nous avons détaillé les typologies d'habitat de la ville du haut et de la ville du bas, il est intéressant d'évaluer l'influence qu'ils ont sur le corps de leurs habitants. Car la cité de Métropolis n'est pas une simple toile de fond du récit : elle en est un personnage à part entière. Fritz Lang présente une mégalopole fascinante, tentaculaire, quasi-vivante : une vision effrayante de la ville de 2026, dévorante, face à laquelle l'homme n'est qu'une fourmi impuissante. Cette ville-monstre a une forte emprise sur la classe ouvrière, cadencée au rythme des machines qu'elle exploite. La ville influence même la manière de se mouvoir de ses esclaves, marquant leur aliénation. Les ouvriers sont réduits à des être mécanisés, assimilés aux machines : l'humain est intégré aux décors, jusqu'à faire corps avec lui, comme le montre le choix de situation initiale du film présentant les conditions de travail des ouvriers, au moment fatidique de la relève des 10h de travail. Les grilles s'ouvrent, évoquant évidemment le milieu pénitencier, la viande fraîche avance vers l'abattoir tandis que celle éreintée, s'en

25 *La Poétique de l'espace*, Bachelard, 1958. Google book p.178

éloigne avec difficulté. Chaque ouvrier à un poste, sur une plateforme en hauteur, entourée de piliers soutenant des réservoirs, avec une partie de la machine à stimuler, mais tous répètent des mouvements identiques, rappelant les méthodes de travail à la chaîne que Charlie Chaplin critiquera dans *Les temps modernes* (1936). La tâche est ardue pour les ouvriers qui donnent toute leur énergie pour la ville : les machines sont très hautes, elles surplombent les hommes, les obligeant à travailler verticalement, ce qui inverse le rapport habituel de l'homme travaillant sur un plan de travail et pouvant avoir une vision globale et distanciée de son action. Ici, rien n'est ergonomique, l'ouvrier est obligé de travailler avec



son corps entier, les bras écartés comme un crucifié pour réussir à manipuler les commandes gigantesques. Leur travail ressemble davantage à une lutte que les travailleurs subissent car la machine est inépuisable : c'est l'asservissement absolu de la force ouvrière aux machines.

Le rythme imposé par la mécanique étant trop élevé. Un jeu de montage et de surimpressions relie d'ailleurs la cadence des machines à la montre de Joh Fredersen, jouant sur l'analogie de l'horloge pour marquer l'emprise qu'il possède.

Lorsqu'un homme défailli et une violente explosion se produit sur la «machine M», tuant des dizaines de travailleurs. La machine-coeur, évoque déjà les temples Incas par son architecture pyramidale bien symétrique et ses longs escaliers; mais dans un accès de folie, Freder imagine un « Moloch », divinité diabolique à la gueule béante, qui engloutit des hommes montant les escaliers. Dans sa vision, ce sont d'abord des esclaves enchaînés se débattant, puis nos ouvriers, avançant par peloton bien organisés et obéïssants qui se donnent sans broncher à la mâchoire mécanique. Cette vision métaphorique de la ville se nourrissant de l'énergie humaine n'est pas sans rappeler des représentations de Bosch de l'entrée des enfers (image du détail de tableau); car

quelque part, ils y sont déjà. Cette vision de Freder marque la fin de son innocence et de son ignorance. L'usine tourne donc en continu malgré cet incident, car « il faut toujours un homme à la machine ». Cette personnification de la ville lui donnant un rôle de tyran, en fait un symbole d'oppression mentale et physique.

Ceci nous amène à revoir notre perception première de la ville haute, qui paraissait être l'Eden comparé aux sous-sols de Métropolis. L'architecture massive de la ville, très enfermante, donnent aux Jardins éternels et au stade olympique un aspect cloisonné, relativisant leur position si enviable. Un mur d'enceinte démesuré encercle le stade, empêchant tout regard sur la ville, tandis que les jardins possèdent aussi un fond grillagé et artificiel. De hauts murs viennent donc séquestrer chacune des deux castes de la population dans leurs quartiers respectifs. Des murs pèsent aussi sur eux, ayant pour seules ouvertures des portes titanesques les écrasant face à l'architecture. La ville d'ailleurs, ne semble être faite que de tours imprenables, reliées par des routes. L'espace public et la déambulation piétonne ne semblent pas faire partie de cet univers. L'apparente liberté Freder semble plutôt être un amusement obligatoire, orchestré, le murant dans son ignorance. La découverte des bas-fonds n'en ai que plus déroutante pour cet être de lumière lorsqu'il découvre l'inimaginable : la douleur, la peine, le travail, les machines, et surtout la mort. Son hallucination du Moloch, qui semble être le seul à voir, est la transposition de ces craintes et incompréhensions.

*

Dans Métropolis, le décor porte un rôle fondamental dans la narration, étant actif dans son rapport aux ouvriers, mais aussi sur le plan symbolique puisque ses décalages des proportions des volumes habituels et des objets exacerbent l'injustice sociale de cette société manichéenne et permettent de comprendre les enjeux en un clin d'oeil. Le décor est tout puissant et donne les attributs : les marques de pouvoir autant que celles de soumission du peuple. La puissance de Fredersen est autant représentative qu'effective puisque le physique et sensible sont mis en jeu dans le rapport des ouvriers avec les machines.
Ceci souligne déjà deux possibilités sémantiques dans l'utilisation de la surdimension. L'analyse de *Being John Malkovitch* de Spike Jones nous ouvre une nouvelle lecture des renversements scalaires et démontre la manière dont la sous-dimension peut aussi avoir ce caractère de décor autoritaire, tyranisant le corps.

Being John Malkovich de S.Jonze :
Ecrasement et Critique sociale du travail

Being John Malkovich est une ballade sur le territoire des fantasmes, avec un ancrage naturaliste dans la ville de NY. Jouant sans cesse de décalages avec la réalité, le film développe un univers ionescien ; toute l'intrigue reposant sur la découverte inopinée d'une petite porte cachée derrière un meuble, menant littéralement à l'intérieur de l'acteur John Malkovich. Voir à travers ses yeux devient une attraction schizophrénique à commercialiser, réalisant pour quelques minutes les espoirs inavoués.
Pour cette analyse, je vais me concentrer deux aspects du films, qui sont des clefs pour ma recherche sur la manipulation des dimensions. Il s'agit du fabuleux étage 7 1/2, réduit de moitié dans ces hauteurs comme son nom semble l'annoncer et de l'apport des marionnettes dans la narration, comme double des personnages fantasmés par Craig.

Le film installe de manière assez classique la vie de Craig Schwartz, marionnettiste méconnu vivant dans un ménage un peu crasseux avec sa femme Lotte et leur animalerie. Il tombe dans le dérèglement et amorce son intrigue surréaliste à partir du moment où notre anti-héros franchit le palier au 7e étage et demi, pour postuler à un emploi administratif subalterne de classement, chez la compagnie Lester. C'est le premier emploi en entreprise de Craig, habituellement il travaille chez lui ou donne des représentations dans la rue. Il ne connait pas encore le conformisme du travail de bureau. L'invention de ce demi-étage sous-dimensionné, écrasant son personnel, semble vouloir en donner une illustration.

Le Mertin Flemmer Building, où siège la compagnie Lester au 7 1/2e, est un bâtiment d'apparence assez classe. Une belle hauteur sous plafond, des murs avec un effet marbre assez réussi, ornementés de piliers encastrés moulurés, un réceptionniste. Rien ne laisse présager l'aspect saugrenu du 7 1/2e, ni les moyens auxquels il faut avoir recours pour y parvenir.
Cet étage, à vrai dire, n'est même pas mentionné sur les étages de l'ascenceur. Craig est perdu entre le fait que le 7 1/2e soit indiqué sur le cadre avec toutes les indications d 'étages des entreprises et son absence d'existence dans l'ascenceur, comme si l'onirique et le rationalisme de cet engin mécanique se défiaient. Cela laisse penser à la clandestinité de ces bureaux, à moins que cet étage irrationnel soit un espace imaginaire. De manière pratique, pour accéder à cet étage fellinien, le personnel doit stopper l'ascenseur entre le 7e et le 8e, forcer l'ouverture de la porte avec une barre de fer comme des cambrioleurs, pour arriver dans un couloir la hauteur des murs extrêmement réduite.

L'étage est littéralement tassé, mais les largeurs de couloirs et l'ensemble du mobilier ne sont pas touchés par ces reproportionnements. L'ensembliage joue sur les codes de mobilier de bureau classiques et attendus pour ce type d'entreprise, ce qui fait que dès que la référence du plafond n'est pas donnée à voir, tout semble standard dans ce décor d'entreprise. Un léger sentiment d'étrangeté reste, certaines menuiseries viennent discrètement nous rappeler qu'il y a bien une réduction d'échelle, mais le mobilier est là pour contrebalancer cette impression. Les grands cendriers de collectivités, les portes isoplanes avec le nom de chaque entreprise apposé sur les portes, les carrés de néons au plafond, l'aiguilleté gris au sol, la signalétique d'évacuation, les photocopieurs années 2000. Ce parti pris permet de flouter la frontière entre l'esthétique réaliste et l'absurde de cet espace, variant en fonction des cadrages et des plans, asseyant ainsi son aspect crédible. Pourtant, les murs doivent être approximativement à 1m60 de hauteur,

avec des portes de 1m50, donnant des démarches très comiques et ridicules à ces employés contrastant avec leurs tenues de travail respectable, cravate nouée et serviette en cuir à la main. Ils sont constamment voûtés, penchés sur le côté et voués aux torticolis ! Pourtant C'est un espace d'inconfort, contraignant le corps qui semble vouloir incarner plusieurs expressions souvent en lien avec le travail :« en avoir plein le dos » « se plier en quatre » « courber l'échine ».
Cela rappelle une des tortures du Moyen-âge : aux oubliettes, on enfermait les gens dans une cage trop petite, où ils ne pouvaient ni se tenir complètement debout, ni s'allonger, si étendre leurs jambes : aucune position confortable n'était possible et le dos forcément voûté. Le corps, contraint par les proportions de la prison finissait par se déformer avec le temps, fabriquant des bossus.

Dans notre 7 1/2e fictionnel, ce qui est étonnant et permet l'adhésion du spectateur, c'est que Craig s'habitue vite à cet écrasement sans jamais se plaindre. Ils acceptent d'emblée la justification sordide qu'on leur donne à leur embauche : ce demi-niveau aurait été construit pour que les nains aient enfin un espace à vivre à leur mesure et aujourd'hui les entreprises new-yorkaises en faillite s'y réfugient pour le loyer modéré. J'en profite pour reprendre un extrait de ce discours de présentation. Il s'agit des propos d'une personne sujette au nanisme relatant sa confrontation à ce monde fait à notre mesure.

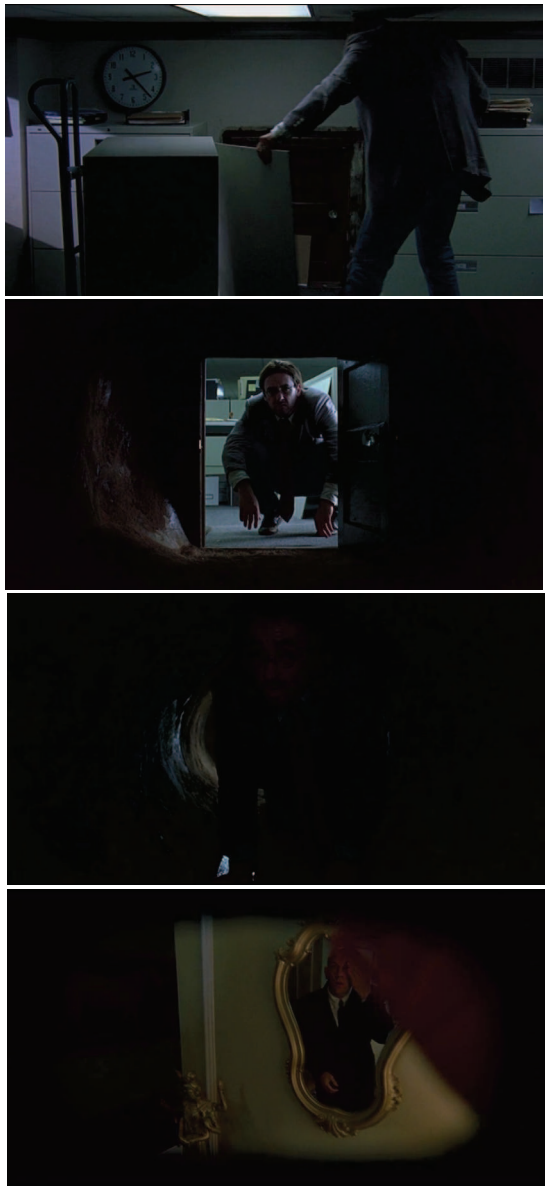
> « Je suis en fait une adulte aux proportions amoindries (…) je crains que le monde m'ait exclue de ses constructions. Les poignées de portes sont trop hautes, les chaises inatteignables et les salles qui ont des plafonds démesurés me narguent »

Elle réclame un lieu à habiter à sa taille et ça aurait donné lieu à la construction de cet étage. Il ressort de ces propos un certain mal être à habiter ce monde afonctionnel pour elle et décrit comme hostile. Je trouve ce dialogue du scénario intéressant, sorti de son contexte et de toute prise de position quant au nanisme, car il prête une vie aux choses avec lesquelles nous interagissons et met en avant les sentiments négatifs liés au trop grand, au démesuré, et l'inaccessibilité qu'ils génèrent. Il souligne le rapport entre le construit, le corps et le bien vivre que nous avons tenté d'établir en première partie, pour justifier un espace au plafond écrasant le corps et aux portes obligeant à les passer courbés. Cela suffit pourtant au personnel pour travailler dans des conditions de travail agressives pour le corps, donnant lieu à des scènes assez ridicules, comme lorsque Craig de se lier avec Maxine qui lui plaît beaucoup, donnant une scène de drague un peu boîteuse, tous voutés dans leur cafétéria. Ce n'est qu'assis à leur bureau que le personnel retrouve le confort. Comme si c'était un instrument de soumission, d'efficacité, de contrôle pour limiter leurs pauses à la cafétéria.

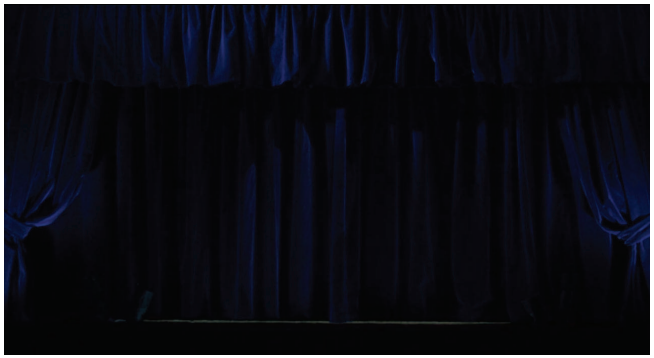
Si on prend cette illustration du monde du travail des bureaux au pied de la lettre, le verdict est sans appel : dans un monde libéral où la concurrence est forte, il faut se battre pour y accéder et courber l'échine en souriant une fois à l'intérieur.

Mais cet étage saugrenu cache surtout une petite porte et son tunnel magique menant à tout droit à l'intérieur de John Malkovitch, qui semble être l'exutoire dans ce cocon étouffant du travail de classement redondant.
Ce passage imite l'arrivée d'Alice au pays des merveilles imaginée par Lewis Carroll[26]. Alice croise un lapin blanc pressé par le temps, se met à le suivre jusqu'à son terrier qu'elle arpente à quatre pattes avant de tomber dans un tunnel sans lumière, menant à dans un monde à la gravité inversée. L'épisode de la porte miniature n'arrive qu'ensuite, lorsqu'elle doit de prendre diverses potions pour changer de taille pour réussir passer la minuscule porte menant au pays des merveilles. Car comme le lui dit la porte, « la porte est impassable, rien n'est impossible ».
Ici Craig, après avoir découvert cette porte camouflée derrière une armoire est aussi curieux qu'Alice : il s'enferme dans son bureau, s'accroupit pour passer la porte et doit avancer lui aussi à quatre pattes dans le tunnel organique et sombre, digne du terrier de lapin ou ressemblant un boyau humide, comme un cordon ombilical relié à Malkovitch, avant qu'un puissant coup de vent surgisse et l'emporte dans l'acteur. L'arrondi du passage concorde avec le cache en forme d'oeil, convention adoptée par le réalisateur pour figurer les passages dans la tête de John et permettant une cohérence visuelle, un lien de cause à effet possible pour le spectateur.

Comme les poupées russes, ce décor emboîte les échelles pour nous faire adhérer à son univers non conventionnel et magique. Il donne le ton et prépare le spectateur avant le grand saut dans John Malkovitch.



26 *Alice's Adventures in Wonderland* (en français : Les Aventures d'Alice au pays des merveilles) de Lewis Carroll, 1865



J'ai hésité à joindre cette étude de l'utilisation de la marionnette dans mon mémoire, nous écartant un peu du rapport entre le corps et l'architecture. La marionnette est intéressante pour l'ambivalence qu'elle suggère. A la fois art de représentation sérieux, ancestral, effrayant dans certains cas et à la fois proche du jouet, de la poupée et donc assimilée à l'univers enfantin.
Cette copie miniuaturisée de la figure humaine m'a semblé nourrir le propos. D'autant plus que dans cette fiction, son utilisation fonctionne en écho avec le reste de la narration, formant comme des apartés où le personnage de Craig déverse ses fantasmes. Dans son rapport à la marionnette, intime, il dévoile ses pensées inavouées. Ces objets ont une symbolique d'autant plus forte dans le film du fait qu'ils ressemblent de manière vraiment troublante aux personnes qu'ils représentent.

Le film commence sur l'ouverture de lourds rideaux de théâtre à l'italienne, mettant en abîme la fiction. Sur un fond de musique classique une marionnette à fil fait enfin son entrée en scène. ce démarrage trouble le spectateur pendant quelques secondes : ce théâtre existait en taille réelle dans mon esprit et je m'attendais à l'entrée en scène de comédiens. D'un seul coup, le référent marionnette m'oblige à changer l'échelle des choses que j'avais prévue dans mon esprit. Nous assistons donc au spectacle tragico-dansant d'une marionnette de bois. Dénuée de vêtements, ses articulations visibles nous permettent de d'identifier immédiatement l'objet. Pourtant un trouble opère : quelque chose d'humain transpire à travers ses gestes et son visage, assez réaliste malgré le médium, est même expressif. Cette marionnette n'est autre que la représentation de Craig, qu'on ne découvre que dans un second temps alors qu'il est en train de la manipuler et de lui donner vie. On retrouve la même tension suspicieuse sur leurs visages.
Craig « joue à la poupée » comme lui reprochera Maxine qu'il tente de séduire. Il crée ses propres fictions, se raconte ses rêves et les réalise en dehors de toute contrainte. Loin de la monotonie de sa vie conjugale, il s'imagine séducteur, dépassant sa timidité réelle. La médiation par la marionnette est une façon d'entrée dans ses pensées intimes. On apprend son ressenti pour sa femme, Lotte et sa collègue, Maxine, à travers les scénarios qu'il met en place mais surtout par le rapport tactile inconscient qu'il entretient avec ces deux objets, transfigurant leurs rapports. Il met de l'entrain et beaucoup de soin à finir sa toute nouvelle marionnette, celle de Maxine. L'étape où il lui pose du vernis à ongles sur les pieds, il se retrouve dans un rapport de soumission si on pousse un peu loin la symbolique, ce qui illustre sa relation face à cette femme de caractère qui se joue déjà. Pendant ce temps, la marionnette de sa femme reste suspendue à son clou, tel un jouet donc l'on s'est lassé. Craig a soif d'inédit et sa femme peut assister à la scène. Les divergences d'apparences et de sex-appel de ces deux femmes sont d'ailleurs très bien synthétisées chez leur double, ce qui nous permet de les identifier au premier coup d'oeil. Lotte ne prête pas grande importance à son apparence : les cheveux en pagaille, vêtu d'un gros pull et d'un jean large, elle est supplantée par Maxine, soignée, très féminine, au regard perçant.Dans cette narration, la marionnette s'avère être un réel pilier sémantique, un substitut aux personnages de chair.
Il est intéressant d'analyse le pouvoir qu'opère Craig sur ce petit univers. A la manière d'un enfant et ses jouets, il est le créateur et à tous les pouvoirs sur ce qu'il est en train d'inventer. Il rejoue des scènes réelles en les tournant à son avantage. Il se sert d'elles pour répèter son discours pour séduire Maxine. Celle faite de bois cède et fond sous ses charmes… tandis la réponse réelle de la Maxine de chair et de sang que le montage amène immédiatement est sans appel.

Ces mises en scène miniaturisées de sa vie idéalisée sont des mises en abîme qui contribuent incarner les désirs et les obsessions du marionnettiste, dans un espace réduit qui est une sorte de projection scénique de son espace intérieur, celui du fantasme ou du rêve. Les marionnettes de bois deviennent des extensions physiques de celui qui les crée et les manipule, et permettent à Craig de vivre par procuration ce que la réalité lui refuse.

*

Les deux oeuvres nous présentent donc un monde pouvant avoir une emprise physique oppressive et négative envers l'homme, reflet ou jumeau de la pression sociale s'exerçant de manière explicite dans Metropolis avec l'exploitation des ouvriers, digne d'un goulag. La finalité des jeux de rétrécissement de Being John Malkovitch sont plus surréalistes et fantasmagoriques, instaurant un climat où le spectateur est prêt à partir à l'aventure de l'impossible.

Les deux oeuvres m'ont apporté dans mon choix des échelles du changement de tailles de Ferdinand. Je voulais pour Georges une taille à la fois comique et à la fois inquiétante. Pas de stylisation comme dans Métropolis, rester plus proche du réel pour mieux troubler (reprendre la fin de la partie 1 ici)+ climat de conflit entre les deux perosnnages, tension à faire

montée. Jouer sur des objets : le fusil. malaise physique de Georges même si j'en ai plus tiré l'aspect burlesque. travailler aussi cette adhésion à un monde un peu surréaliste dès le départ : histoire de la crotte de chien absurde, pince nez, semer des indices + la musique dans mon cas. L'apparition du marabout est un peu ma porte pour le pays des merveilles.

Le minuscule, le jouet et le retour à l'enfance

Eternal sunshine of the spotless mind :
Mémoire et retour aux perceptions d'enfant

Eternal sunshine of the spotless mind traite du rapport aux souvenirs et à la mémoire que nous entretenons. Le film part dans une intrigue de science-fiction affirmée dès le départ : une société médicale offre comme service d'effacer de la vie des gens les moments douloureux de leur existence, pour les rendre a priori plus heureux. Joël Barish décide d'effacer Clémentine Kruczynski de sa mémoire en apprenant qu'elle-même a pratiqué cette opération après leur rupture. Il est déterminé à la rayer de sa vie. L'opération l'amène à revivre, plongé dans un sommeil paradoxal, chacun de ses souvenirs et leurs disparitions progressives, au fur et mesure de l'intervention des techniciens de chez Lacuna INC, avant qu'ils soient complètement anéantis.
L'opération se passe au départ sans trouble, repassant toutes leurs conversations désobligeantes juste avant leur rupture. Mais comme le processus fonctionne à rebours, Joël retrouve bientôt des moments merveilleux. Il décide de tout faire pour contrer l'effacement et conserver ces bouts de vie précieux et la Clémentine qu'il a aimé. L'idée leu vient avec Clémentine d'aller se cacher à un endroit où elle ne devrait pas se trouver, à un moment où Joël ne la connaissait pas encore, pour qu'il puisse se rappeler d'elle après l'opération. Il l'emmène alors dans des souvenirs de sa petite enfance, il doit avoir 4 ans.

Cette approche du réalisateur permet d'entretenir un rapport spatial entre notre cerveau et nos souvenirs, pour simuler le déplacement intérieur du personnage dans sa propre bande de données de vie. Le souvenir prend alors de l'épaisseur, un espace et un volume. Il redevient une pièce, un paysage et non plus de l'impalpable. Les personnages passent aussi d'un espace à l'autre, en fonction des effacements, sans transition, comme dans un rêve. Des accessoires du souvenir précédent leur reste en main, faisant le lien entre les enchaînements abrupts, avant de disparaître à leur tour pour laisser place à la réalité du nouveau souvenir qui se jour. Ce choix de donner des repères physiques permet de donner des fils conducteurs à suivre au spectateur et témoigne de notre attachement mémoriel lié au physique et de notre attention portée sur les objets. Cela donne une cohérence visuelle à ces enchaînements psychiques qui restent autrement insaisissables et difficilement transcriptibles à autrui.

Les souvenirs que sur lesquels je vais m'appuyer replongent Joël dans la maison de son enfance, dans sa cuisine et sur un terrain près de chez lui, avec d'autres enfants de son âge. Leur spatialisation nous permettre d'analyser le nouveau rapport physique qui s'instaure puisse que Joël revit les choses avec son point de vue et sa taille d'enfant. Tantôt en enfant, tantôt en adulte amoindri.

Commençons par décortiquer la manière dont Joël fait remonter ses souvenirs d'enfance afin de pouvoir y retourner. Une transition s'opère entre le souvenir dans lequel Joël et Clémentine sont, dans leur salon, et la cuisine de sa mère. Une porosité entremêle les deux souvenirs, des éléments de son enfance viennent pénétrer dans leur salon, créant comme un passage psychique. Le souvenir remonte doucement à Joël. Une comptine de son enfance lui revient, *Oh My Darling, Clementine*, puis une impression visuelle : lui avec ses bottes de pluie et son ciré jaunes, sautant dans les flaques. Puis une sensation : la pluie. La ballade musicale vient faire le pont entre le souvenir où il se trouve avec Clémentine, dans le canapé et l'immersion dans l'enfance. La pluie s'invite chez eux, faisant pleuvoir à l'intérieur, pour relier les deux espaces. Après n'avoir vu que ses bottes, on rencontre Joël enfant. Il attend à la fenêtre que la pluie cesse de tomber, son vélo devant la maison. Le jeu de répercussions du montage parallèle continu : le vélo se retrouve dans le salon et des sentiments enfantins envahissent Joël : il est émerveillé par cette pluie qui tombe chez lui. Il s'élance spontanément sous une table faite de bois et de tôle plastique ondulée, qui vient faire échos à la matière du toit sous lequel il s'abrite Joël-enfant. Ils tendent tous les deux la main pour y ressentir la pluie. Joël-enfant, en pyjama, se faufile enfin sous une table; comme un rapport de causalité, Joël-adulte disparaît du salon, le vide sous sa table de fortune. Les deux Joël ont comme fusionné, liés par le fait de se retrouver tous les deux dans cet espace de dessous de table. Dans la séquence suivante, Joël-adulte est donc dans la cuisine 60's de sa mère mais avec des proportions d'enfant, face au mobilier et en pyjama.
Des raccords de matières, d'émotions et de mouvements lient donc les deux scènes. Ce sont ses attributs matériels qui ramènent aussi le souvenir, des objets pour lesquels on avait de l'attachement, montrant que nous prêtons de l'émotion et de la fiction sur nos possessions inanimées. Et le fait d'avoir perçu Joël-adulte recroquevillé sous la table, ridicule car trop grand pour y tenir sans se courber, amorce la situation où il se retrouve en adulte mais aux proportions d'enfant sous la table de la cuisine de sa mère. Cela nous a donné un repère de rapport d'échelle corporel, augmentant l'impact de l'effet de rétrécissement.

Dans ces souvenirs remis en scène, s'alternent plusieurs échelles de Joël. Lui adulte avec ses proportions d'adultes, lui adulte avec des proportions d'enfant, ce qui donne un effet assez étonnant : un petit adulte, suçant son pouce sous la table de la cuisine, vêtu d'un pyjama d'enfant et réclamant sa maman et lui enfant. Cette évocation en trois strates a été certainement mise

en place pour ne pas perdre le spectateur, mais il me semble que c'est aussi une manière très juste de retranscrire la manière dont nous revitalisons nos souvenirs d'enfant. Lorsque je m'y replonge, mon point de vue entre mes sensations d'enfant, ma hauteur d'enfant s'alterne avec mon point de vue actuel d'adulte, générant des remémorations quelque peu schizophrénique, laissant parler ces deux moi-mêmes. Ici les deux Joël prennent corps, en pyjama ou déguisés en cow-boy, comme dans un dialogue et Joël adulte mais aux proportions d'enfant en est le produit.
L'effet est déroutant, mais il permet à Joël de revivre son rapport à l'espace, au mobilier et aux autres adultes présents depuis sa nouvelle ligne d'horizon d'enfant puisqu'il ne fait que la moitié de sa taille habituelle. Tout devient gigantesque et en surplomb par rapport à lui : les choses sur la table ne lui sont plus inaccessibles, tout comme il n'arrive pas à ouvrir la porte du frigo et il se retrouve à devoir lever les yeux au ciel pour parler à Clémentine, qui elle a gardé une taille adulte, incarnant une voisine. Il retourne à l'âge où l'on fait tout pour nous, à l'âge de l'assistanat. D'ailleurs, cette situation d'enfant atteint le comportement de Joël qui commence à pleurer et faire un caprice d'enfant en bas âge, comme s'il était conditionné par ce souvenir qu'il revit. Mais je veux poser l'hypothèse que ce conditionnement peut être aussi influencé par le rapport infantilisant que l'espace entretient avec lui, puisque presque tout lui est impossible.

Au niveau technique, Dan Leight, chef décorateur sur le projet, a eu recours à l'emploi d'une perspective forcée, dont je détaillerais le fonctionnement exact en troisième partie comme j'ai utilisé un procédé similaire. Le fond de la pièce de la cuisine et l'arrière de la table sont donc deux fois plus grands que tout ce qui se trouve à l'avant pour créer la diminution du comédien. La table est donc complètement inclinée, déterminant la hauteur de la caméra, afin que la duperie ne soit pas perçue. Le sol est terre cuite ainsi qu'une partie du fond de la pièce sont des impressions, permettant de gérer très facilement le changement de proportions. L'effet fonctionne vraiment bien, je ne m'en étais jamais rendue compte avant de m'attarder réellement sur les images afin de mener mon analyse. Cela montre qu'il en faut peut pour convaincre notre oeil de la rationalité d'un espace. Seuls les accessoires et les meubles attenants à l'espace de jeu ont été construit, comme le frigo que lequel s'accroche Joël. Le contact physique permet de certifier l'existence de cet espace.

Dans la séquence suivante, sa mère le baigne dans l'évier de la cuisine, avec Clémentine qui a aussi à présent une taille d'enfant. Un évier gigantesque a été construit, dans le soucis du détail puisqu'on reconnait même l'emblématique forme des savons Dove, posé sur une éponge géante. L'amorce de le mère de Joël, que l'on a précédemment vue dans un plan plus large la situant face à son évier dans la cuisine permet de crédibiliser leur changement de taille. Elle maintient sa tête dans le creux de sa main, comme on le fait pour les nourrissons et Joël balbutie de joie. Le plan a été mis en place avec une contreplongée, plaçant la mère vraiment très proche de la caméra, donnant une impression de distance entre sa tête et les comédiens dans le bain. C'est un faux bras gigantesque qui fait le lien avec Joël. Il permet de faire raccorder les échelles illusoires et de prouver le changement de taille au spectateur.

Le même jeu de contre-plongée et de remplacement de taille d'accessoires est utilisé dans la scène où il apparait petit puis grand face à ses cama-

rades qui l'obligent à tuer un pigeon blessé. La caméra est légèrement en contre-plongée lorsqu'elle est du côté de Joël quand il est incarné par un enfant, dans le contre-champ il est adulte, mais les enfants placés en hauteur, permettent de conserver le rapport d'échelle instauré avec une caméra en plongée. Comme Joël est accroupi, cela réduit aussi son occupation de l'espace.

Ces séquences sont très troublantes car le regard et le corps d'adulte de Joël se mêlent à sa perception d'enfant, son comportement naviguant entre ces deux lui-même qui n'aurait jamais du se retrouver. Elle convoque aussi chez nous notre perception d'enfant, nous rappelle la manière dont nous appréhendions le monde.

Gondry, est un pilier intéressant dans ma réflexion car il a pour marque pour objectif d'abolir quasiment tout effet spécial demandant d'être réalisé en post-production : tout est réalisé en direct, sur le plateau, permettant à ses comédiens d'éprouver physiquement les effets mis en place, ici, les changements d'échelle. Il estime qu'il y a une tension physique palpable dans ce type de procédés que le spectateur peut aussi ressentir. On dépasse la science-fiction et les trucages numériques qui ne sont que des réalités virtuelles, qu'une image faite de toute pièce qui propose l'impossible sans limite ni structure pour toucher le corps, pour être dans le tangible ce qui est beaucoup plus puissant car chacun peut réussir à le ressentir. Cette mise en place est beaucoup plus instinctif et communicatif à nos sens : il s'inscrit dans une réalité matérielle qui reste conforme, compréhensible à notre appréhension du monde.

Cette réflexion par rapport à l'enfance était capitale dans mon projet comme Ferdinand et Georges retombent aussi dans des querelles d'enfant, des chamailleries. La question s'est posée à plusieurs reprises d'avoir recours à un enfant, pour illustrer la peur initiale de Ferdinand, la taille dans mon projet se voulant en relation avec l'émotion des personnages : Georges, dans son fanstasme domine enfin, lui qui se fait toujours acculer par Ferdinand. Cette idée de remplacement du référent venait aussi de Quelque chose d'Alice de Svankmajer, qui grâce à la technique du stop motion fait grandir les objets à vue, remplaçant Alice par une poupée. Finalement c'est la solution que j'ai appliquée, plus pragmatique, pour la diminution de la femme de Georges, donnant une référent humain à échelle du lit, il avait été question d'une petite fille à un moment donné, ç'aurait donné plus de vie....

Beetlejuice de Tim Burton :
La Miniaturisation et le jouet

Mon analyse de *Beetlejuice* est focalisée sur son utilisation de la maquette, des éléments en modèles réduits et les différentes interactions avec le réel et le décor qui sont exploitées. J'en profiterai pour ouvrir un peu plus largement le propos sur le sujet, à l'aide de quelques autres exemples.

Adam et Barbara Maitland, fraîchement mariés vivent heureux dans leur maison, dont l'occupation est au coeur du scénario, et leur petite bourgade verdoyante et paisible. Adam travaille sur une maquette aux dimensions assez impressionnantes -3mx3m approximativement- qui reproduit leur demeure, le paysage et les maisons aux alentours avec un réalisme et une minutie poussés. Lorsqu'elle est perçue à distance respectable, une confusion s'opère et on pourrait croire voir une véritable ville. Le début du film joue d'ailleurs sur ce trouble : en même temps que l'ouverture au générique, nous survolons tranquillement la ville où toute l'intrigue va se dérouler. Arrivés en haut d'une colline où se dresse une maison isolée, le nom du réalisateur vient clore le générique, nous laissant bien imaginer que c'est l'endroit où va continuer l'histoire. On imagine que le prochain plan sera à l'intérieur de celle-ci, un enchaînemet un peu classique et attendu de la part du spectateur. Mais une mygale jaillit de l'arrière de la maison, monstrueuse, occupant la largeur du toit, déroutant nos attentes et notre échelle de représentation. Une main la saissit, donnant sa dimension réelle à l' arachnide : il s'agit d'une plutôt petite mygale. Un plan plus large permet enfin de se repérer : nous étions déjà en fait à l'intérieur d'une maison, la maquette est identifiée comme telle et les alentours que nous survolions précedemment sont reconnus, dehors, de l'autre côté de la fenêtre.

Ce qui semblait être un long plan séquence en vue aérienne s'avère être en fait un enchaînement de plans de maquette fondus, afin de lui donner un maximum d'ampleur de paysage à découvrir. Je me suis même demandé si ces fondus ne servaient pas à mixer des prises de vue de la ville échelle 1 avec celles de la maquette tant le traitement paraît unifome et détaillé. Cette ville-maquette, vide de monde et aux voitures immobiles nous ancre déjà dans l'ambiance de cette comédie horrifique; l'apparition de la mygale sur la maison des Maitland étant certainement le symbole funeste de leur mort imminente dans le script.

La confrontation avec la réelle ville est vraiment stupéfiante tant les raccords en termes de lumière et de proportions, car les premières maisons au loin, vue de la fenêtre des Maitland, semblent petites comme celles de la maquette. Serons-nous encore dans l'échelle réduite ? Ce sentiment hypothétique est une prémonition de la suite des avantures miniatures. Il faut noter en tous cas le tra-

vail à l'image de rapport d'occupation dans le plan des différentes demeures, échelle 1 et réduites qui ont tendance à concorder, permettant de basculer aisément de l'une à l'autre des échelles de représentation.

Un effet similaire est utilisé dans *Anna Karenine* mis en scène par Joe Wright (2012). Dans une séquence où le fils d'Anna joue au train électrique, une transfiguration de la maquette vers le réel s'opère, sous nos yeux. Cela permet de relier la scène suivante où Anna est dans le train, allant rendre visite à son frère.
Le circuit du petit garçon est monté dans une maquette très réaliste d'un un décor miniature de steppe enneigée. Derrière lui, une toile peinte de ciel neigeux raccorde avec l'environnement de son jeu. La caméra avance jusqu'à trouver le point de vue où tous les éléments concordent, une fois la hauteur de la ligne d'horizon trouvée. Dès que Seroija n'est plus dans le champ, nous nous retrouvons sommes effectivement en extérieur, face à ce train.
Un jeu de changement de lumière s'opère alors, pour laisser place à la nuit et au train que prend Anna Karenine. Le son nous donne l'impression qu'il s'agit d'un vrai train cette fois-ci, qu'il y a eu une superposition d'images, mais j'ai la nette impression que la locomotive du train est restée la même, seuls les wagons ont été échangé pour d'autres encore plus réalistes. L'environnement sonore, la lumière et le changement de focale suffiraient-ils à nous emporter dans le vraisemblable ? Le plan d'après, nous sommes dans le train, le portrait de petit garçon est là pour boucler le processus de transition de plans.

Les deux oeuvres se recoupent donc sur leur utilisation de manipulation des limites du réel, venant questionner notre perception mais aussi pour la figure de démiurge qu'elles mettent en place avec cette analogie réduite du réel. Ce jeu sur les codes et les échelles de réalités me permet d'évoquer l'univers du jouet, des fictions enfantines et du pouvoir de création qu'ils ont sur eux. Bien que nos deux maquettes possèdent un degré de réalisme les plaçant au-delà de la notion de jouet, objet simplifié par essence, le principe de minuaturisation du réel qui régit leurs proportions les rapprochent. Les enfants jouent avec des petites voitures, des poupées, des petites cuisines. Tout est réduit afin qu'ils aient l'ascendant sur ces éléments, eux qui sont bien souvent trop petits pour manipuler bien des choses dans notre monde d'adulte comme *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* l'illlustrait. Ici, l'enfant est comme un géant face au monde, qu'il peut maîtriser, avec de nouveaux codes. wagon à raccrocher. Ceci me permet de faire le lien avec le texte de X sur l'utilisation des maquettes par Wes Anderson et Nabokov, comme catalyseur émotionnel ? pouvoir de la maquette.

"Vladimir Nabokov, his life cleaved by exile, created a miniature version of the homeland he would never see again and tucked it, with a jeweler's precision, into the housing of John Shade's miniature epic of family sorrow. Anderson (...) adopts a Nabokovian procedure with the families or quasi families at the heart of all his films, from Rushmore forward, creating a series of scale-model households that, like the Zemblas and Estotilands and other lost "kingdoms by the sea" in Nabokov, intensify our experience of brokenness and loss by compressing them.

That is the paradoxical power of the scale model; a child holding a globe has a more direct, more intuitive grasp of the earth's scope and variety, of its local vastness and its cosmic tininess, than a man who spends a year in circumnavigation.

Grief, at full scale, is too big for us to take it in; it literally cannot be comprehended. Anderson, like Nabokov, understands that distance can increase our understanding of grief, allowing us to see it whole. But distance does not—ought not—necessarily imply a withdrawal. In order to gain sufficient perspective on the pain of exile and the murder of his father, Nabokov did not, in writing Pale Fire, step back from them. He reduced their scale, and let his patience, his precision, his mastery of detail—detail, the god of the model-maker—do the rest. With each of his films, Anderson's total command of detail—both the physical detail of his sets and costumes, and the emotional detail of the uniformly beautiful performances he elicits from his actors—has enabled him to increase the persuasiveness of his own family Zemblas, without sacrificing any of the paradoxical emotional power that distance affords.**The box[27] sets out the scale of a ratio; it mediates the halves of a metaphor. It makes explicit, in plain, handcrafted wood and glass, the yearning of a model-maker to analogize the world, and at the same time it frankly emphasizes the limitations, the confines, of his or her ability to do so."[28]**

Revenons à *Beetlejuice* après ce détour. L'autre aspect intérssant du film dans son utilisation du modèle réduit et le fait qu'il la face habiter par ses peronnages, changeant d'échelle de manière magique. lorsqu'ils sont à l'intérieur, le traitement choisi est complètement artcificiel, tentant de retranscrire de manière burlesque le rapport au détail que nous aurions qi nous agrandissions une maquette. L'effet de réalisme, dû à la distance est complètement annihilé. L'univers dans lesquel les M plongent après l'appel qu'ils font à Beetlejuice est ?
'interaction entre l'échelle 1 et sa copie minuscule,
fait vivre deux échelles de réalite parrallèles qui interagissent, une de mes problématiques et questionne le degré de réalisme de la maquette. Lui a recourt à une très réaliste de loin et quand no s'approche hyper fake.
raconter quand ils creusent la maquette, pelouse plastique etc...

D'un point de vue technique maquette échelle envion 1:20e, décor studio échelle 1 de la maquette, rendu sur-artificiel, contre-champ sur eux géant = fond vert, mini bonhomme, gross main.

c Bo Welch,qui décrit les décors comme « une hiérarchie de réalités qui vous mène dans l'irréalité »

M'a aidé à faire mon choix sur le traitement de ma maquette, je voulais qu'elle puisse se fondre dans la masse, faire croire à mes effets de surprise. Maquette comme territoire fictionnel pour faire exister un géant. Idem, reproduire un lieu existant pour asseoir la véracité de l'effet.

27 référence aux boîtes de Joseph Cornell, plasticien
28 extrait de l'introduction rédigée par Michael Chabon pour l'ouvrage *The Wes Anderson Collection* de Matt Zoller Seitz, éditions Abrams, 2013.

2. Habiter une maquette—> Gondry/ Jack Arnold et la projection directe de ses acteurs dans la maquette pour qu'elle soit habitée—> le procédé Schüfftan, incrustation directe des personnages dans la maquette dans *Métropolis* de Fritz Lang pour pouvoir représenter une ville démesurée et impossible à construire en studio en réalité.—> la maquette fabrique des géants quand on la prend comme référentphoto du sdf surplombant Brazil de Terry Gilliam (cette séquence existe-t-elle vraiment ?)film que je n'arrive pas à retrouver avec le diable aux ailes déployées surplombant la ville. Murnau?—> **Créer des miniatures :** https://www.youtube.com/user/epenser1 **l'effet Tilt-shift** Un autre effet, complètement à rebours de mes précédents exemples, puisqu'il s'agit d'un effet appliqué à une captation de ville/lieu réel, vient parfaire nos possibilités de faire vivre une maquette. Il fonctionne donc à rebours : son intitulé serait plutôt comment faire passer le réel pour une maquette, ce qui offre des possibilités de mouvements intéressants pour générer l'adhésion du spectateur au changement d'échelle. C'est effet s'appelle Tilt-shift et manipule complètement notre perception. La particularité de ce procédé, c'est la présence du flou progressif ajouté de manière artificielle au premier et dernier plan de l'image, laissant uniquement le centre de lisible. L'idée est d'avoir la profondeur de champ la plus courte possible et donc la zone de netteté la plus étroite possible. Dans ces conditions, notre cerveau identifie que nous sommes très proches d'un élément très petit car c'est le seul cas de figure où ce rapport d'alternance entre les zones de net et de flou intervient. Dès lors, notre cerveau intègre que nous sommes face à une échelle réduite, le flou aidant aussi à rendre artificielles les personnes présentes sur l'image ou la vidéo. Ensuite, la tonalité des couleurs doit être saturées, pour qu'elles soient criardes comme celles utilisées pour les jouets, afin d'éviter de notre cerveau comprenne la situation si les couleurs restaient naturelles et donc identifiables au réel. Cela montre à quel point, par soucis d'efficacité, nos automatismes de perception, conditionnés par la mémoire, ne nous laisse pas découvrir ce qu'il croit reconnaître, quitte à se tromper.

Perception, perspective et jeux d'optique

« Combien d'hommes profondément distraits pénètrent dans des trompe-l'oeil et ne sont pas revenus ! » Jean Cocteau in *Les Enfants terribles* (1929)

Cette troisième partie nous amène à traiter des « tromperies des yeux » et autres techniques que le chef décorateur peut exploiter pour mettre en place les effets de disproportions et d'agrandissements dont nous discutons depuis le début de ce mémoire. J'aborderai d'abord les bases de la phénoménologie de la vision pour mieux comprendre les tenants dont nous disposons pour truquer l'espace et le regard.

Visions et jeux d'optique

Les pièges perspectifs et les jeux d'optique fonctionnent sur les faiblesses de notre perception et les spécificités de captation de la caméra. Il est important d'essayer de comprendre la physiologie de la vision, la manière dont notre oeil s'accroche à l'espace, ce qui lui importe, afin de mieux le comprendre pour mieux le duper et le surprendre. Ces sont ces constats qui ont donné naissance aux règles de perspective que nous pouvons déjouer pour créer de l'inattendu.

Phénoménologie et Perception

L'idée de trompe-l'oeil va de paire avec le trompe-l'esprit, car nous appréhendons le monde avec notre cerveau qui cherche à comprendre et notre mémoire. Notre perception s'attache à des référents quotidiens qu'elle reconnait et considère comme acquis. C'est notre bibliothèque d'images, d'existants, que nous emmagasinons depuis l'enfance. L'oeil -et donc l'esprit-, se complait facilement dès qu'il reconnait des éléments lui permette de se repérer, de se sentir en territoire connu. Si on ne lui laisse pas la possibilité de s'attacher à un détail le sortant de son ordinaire, mais qu'on le stimule avec des éléments usuels répondant à ses habitudes visuelles, il passe au-dessus de quelques incohérences spatiales.
Ceci s'explique parce que notre perception fonctionne par l'association de nos yeux et de notre cerveau, cherchant ensemble une signification visuelle rapide. Elle découle de l'association du perçu ou percept avec notre banque de données mémorielle, le concept. La dénomination se fait : le cerveau à clairement identifier la chose face à laquelle il se retrouve, tout cela dans avoir eu à réfléchir, de manière automatique, par rapprochements.
Notre cerveau fait donc en sorte que nous reconnaissions rapidement ce que l'on connait déjà, par insinct de survie. Et nous ne sommes pas libres de notre manière de percevoir : le cerveau préfère se laisser duper en n'étant pas trop regardant sur les détails pour pouvoir se repérer, même si un sentiment d'étrangeté nous envahit et que nous essayons de l'identifier.

Notre perception a pour fondements la constance des formes, dess couleurs et des tailles, ce qui nous permet d'identifer un objet en mouvement et de le reconnaître dans différents contextes.
Comme je travaille sur des trucages des tailles, j'en ai déduit qu'il était primordial d'être rigoureux sur les deux autres piliers de notre perception. Pour le décor utilisant la perspective forcée de la chambre d'Ames par exemple, il fallait asseoir le décor pour contrer le sentiment d'éloignement réel. En plus du meublage suivant l'effet de perspective, des moulures et des plinthes en sifflée j'ai travaillé la déformation d'un papier peint à motifs identifiables. Paraissant parfaitement frontal du point de vue travailler, l'oeil s'accroche à lui pour vérifier que l'espace est bien cubique.C'est le genre d'expériences empiriques dont je me suis nourrie pour mettre en place les critères des décors studio de *Petiteville.*

Le proche et le lointain sont pour nous des représentations de distance desquelles nous déduisons une temporalité grâce au princpie de constance des tailles.
Conscients de notre corps en mouvement, nous pouvons estimer une distance suivant un déplacement spatial naturel ou mécanique et estimer une mesure du temps. Seul un enfant peut s'étonner que le monsieur au bout du chemin soit plus petit que lui. L'adulte a acquis les proportions moyennes des choses qui l'entourent et le phénomène de rétrécissement visuel qui va de paire avec l'éloignement.

Il faut signaler, comme le fait Gérard Simon dans son ouvrage *Archéologie de la vision*, que la vue en tant que sens possède des « sensibles propres »[29]; elle est seule sensible à la couleur, à la lumière. Par contre, elle possède avec le toucher des « sensibles communs » telles que la distance, la forme ou la grandeur qui nous donnent la clef de ce qui peut être touché ou de ce qui nous paraît tactilement inaccessible. Les pleins et les vides nous parlent, la main les pressent, les devine et les ressent.
Notre corps anticipe et nous renseigne là où notre rétine bidimensionnelle nous fait défaut, comme pour évaluer une profondeur. La vision tridimensionnelle résulte de l'association de divers indices, notamment de certaines sensations kinesthésiques comme nous venons de le voir qui accompagnent l'observation d'un objet avec sa distance réelle. Nous nous donnons par exemple des référents visuels, comme la hauteur d'une porte, les proportions d'une armoire.
Ces signes ou indices acquis lors d'expériences antérieures seront associés avec la distance de l'objet pour l'évaluer. Il y a donc une éducation du regard. Nous apprenons donc à voir, à évaluer ce qui nous précède et ce que l'on précède. L'œil possède donc les clefs de l'espace et le sentiment de perspective.

29 *Archéologie de la vision* de Gérard Simon. Editions Seuil, 2003

Perspective antique

La perspective s'est donc construite en fonction de cette sensation des lointains, lui donnant des codes de représentation.

On retrouve ainsi chez Platon, l'énoncé du lien entre un principe optique et la manipulation de la représentation appelée *skiagraphia*[30]. Elle exploite à son avantage une paresse de notre compréhension spatiale : ce qui est petit nous paraît lointain.

Cet art de l'imitation exige la modification des proportions réelles au nom d'une harmonie reposant uniquement sur la perception, prenant en compte le rapport de l'oeuvre à son spectateur. Ce sont nos fameux raccourcis optiques, dont un épisode de *La République* pose les enjeux avec l'anecdote du concours entre les sculpteurs Phidias et Alcamène. En voici le récit : on demanda à chacun des sculpteurs de réaliser une sculpture de la déesse Athéna. La plus belle serait placée en hauteur sur un pilier pour orner le Parthénon. Alcamène chercha à reproduire l'exacte réalité, travaillant à partir des proportions humaines, tandis que Phidias pris pour parti de retranscrire les proportions apparentes, en prenant en compte . Quand les deux oeuvres furent présentées au sol, Phidias fut menacé de lapidation pour sacrilège car les proportions de sa statue paraissaient monstrueuses : la tête énorme et le buste élargi rendait l'ensemble difforme. Le sculpteur insista pour qu'elle ne fut jugée qu'une fois installée en hauteur; et quand elle fut en place sur le pilier, ce fut effectivement la sienne qui parut la plus juste et celle d'Alcamène, maladroite, avec un torse et une tête rétrécie. Il n'avait pas tenu compte du point de vue depuis lequel sa statue serait vue tandis que Phidias avait apporté des corrections optiques due à l'emplacement. Cet extrait met en évidence que l'imitation fidèle et plate de la nature, *eïkastikè*, est dépassée par la représentation à travers un déformation de la réalité, pouvant pourtant être plus vraisemblable.

Cette anecdote souligne à quel point les déformations induites par la perspective sont courantes et les corrections optiques venant les corriger déjà omniprésentes dans l'architecture. On peut même parler « d'habitus perspectif ». La représentation en perspective, qui n'est autre quelque part qu'une technique de figuration mathématisée, a partiellement formaté notre manière de percevoir le monde, en lui donnant un cadre conceptuel. On a tendance à la croire objective, mais la perspective reste un artefact.

Ces corrections, cette connaissance des raccourcis, sont des moyens que le chef décorateur peut encore plus manipuler à son avantage puisque la caméra, avec son point de vue unique, répond aux mêmes lois du code perspectiviste : c'est une nouvelle version du cône de vision, réduit deux dimensions du plan géométrique.

Image Bidimensionnelle et trucages de distance

La caméra est moins exigeante que notre oeil, il est donc aisé de la duper me rappela Stéphane Rosenbaum, quand j'ai eu le plaisir de le rencontrer pour discuter des effets qui avaient été mis en place, au plateau, sur *L'Ecume des jours* et *La Science des rêves* de Michel Gondry.

Le fait que le film soit une image finie bidimensionnelle nous détache du besoin d'imiter la réalité tridimensionelle. Bien que la caméra soit vie et mouvement, cette constatation autorise les trucages perceptifs. Ils feront exister un décor dans sa totalité, bien qu'il soit éclaté dans ses échelles de représentation, se rapprochant de l'anamorphose.

C'est une prise d'indépendance du statut ontologique de représentation, qui refuse de la simple copie du réel et mène une réflexion sur notre mode de perception. Il suffit qu'un effet ou une matière fasse vrai à la caméra pour valider leur crédibilité pour le spectateur, même si ça peut paraître invraisemblable à l'oeil nu.

> « L'espace du toucher, l'espace de jeu optique, l'espace de poésie selon Gaston Bachelard, l'espace sujet aux lois de la perspective, de celle d'Alberti à la perspective d'évanouissement de Léonard de Vinci, l'espace de jeu digital, tactile, haptique, manuel de Gilles Deleuze, sont les multiples facettes de l'espace du décor. L'espace commensurable du décor de cinéma se conjugue du près au lointain. Le près et l'espace intermédiaire sont souvent l'espace du jeu, lieu du texte et de l'histoire, il situe l'espace tangible de l'acteur et possède l'échelle 1. (…) Le lointain échappe au toucher de l'acteur, mais il sera le lieu du toucher du décorateur, (…) dans ce lieu de la « feinte », il est possible de toucher le réel et l'illusion. » « Le décorateur, dans son espace mesurable, a la capacité de représenter en raccourci, l'ensemble du réel »[31]

Cet extrait de l'article de Gregory Bled propose répartition tertiaire de l'espace,

30 "la même grandeur, selon qu'elle est vue de près ou de loin, ne parait pas égale (...) en exploitant cette sensibilité de notre nature que la peinture en trompe l'oeil ne laisse rien à envier à la sorcellerie ". Extrait de *La République,* Platon, 380 av JC.

31 Gregory Bled, in *Du près au lointain, l'espace tangible du décor de cinéma.* Revue Entrelacs

entre le près, l'espace intermédiaire et le lointain, trois niveaux de distance que notre oeil perçoit clairement, un découpage des profondeurs spatiales lui étant moins perceptible. Le décorateur maîtrise cette multitude de plans, il orchestre entre le près et le lointain, il prend possession du lieu, l'occupe, le fractionne, le rejette, le réduit, le comprime. A travers son travail spatial, il crée des lieux du jeu haptique, c'est-à-dire du toucher et des lieux de jeu exclusivement optique mais non praticables, retrouvant les problématiques des décors accélérés du théatre, mais il existe aussi de nombreux moyens d'inclure le corps entier dans un espace manipulé, l'immersion étant encore plus puissante.

Ainsi, Stéphane Rosenbaum me raconta que dans *L'Ecume des jours*, pour tous les effets de rétrécissement de la souris, pour la scène de la librairie enflammée dans l'Ecume des jours ou encore la course poursuite des minis voitures dans l'église, ils avaient eu recours à des effets fonctionnant par strates, trichant la profondeur de champ.
Entre ce qui est réellement petit au tournage et ce qui apparaîtra à l'écran, il y a une opération cinématographique. Une réflexion sur le cadrage, le montage, l'enchainement des échelles est des repères spatiaux entre différentes échelles construites, qui sont les garants de la magie et de l'illusion du cinéma à fabriquer de l'incroyable, à nous faire rêver au-delà du possible.
Pour la séquence où Alise met feu aux librairies ayant des ouvrages de Jean sol Parte, une maquette de la façade de la librairie a été placée au premier plan et brûlait véritablement, pendant que la vraie librairie et la rue donnant vie à l'arrière plan. Pour l'intérieur de la librairie, où on la retrouve inanimée, le procédé était différent pour permettre une plus grande interaction avec les comédiens. Une partie de la librairie avait été reconstruite en échelle réduite, au 1/2. En arrière plan défilait sur un écran une pelure de la librairie réelle sur laquelle un effet de flammes avait été rajouté, permettant au comédien d'appuyer son jeu sur l'avancé des flammes. Comme l'image finale est en 2D, il est aisé de jouer avec des projections, face caméra. plan est frontal.Tout est ensuite une question de focale et de placement de la caméra pour que ces deux espaces raccordent.

C'est le genre d'effet qui ne peut être vérifié et ajusté qu'avec le retour de l'image aplatie par la caméra. La partie de Petiteville construite en double perspective accélérée posait le même genre de problématiques, puisque ce n'est qu'en passant par l'oeil de la caméra que l'effet était en place et que ma parcelle de salon trapézoïdeale paraissait orthonormé.
Le mobilier et les accessoires, dont une partie avait été choisie avec une nature de forme échappant aux lois de la perspective, ont été conçus en partant du plan de la pièce, en partant des mêmes points de fuite. Pourtant certains éléments, comme la table et ses pieds, durent être modifiés car je me rendais compte à l'image qu'ils ne fonctionnaient pas dans la perspective. Ca paraissait incompréhensible au départ, puisque la table avait été dessinée méticuleusement, c'était dû au fait que la perspective n'est cohérente que dans un certains périmètre optique. Lorsqu'on l'étend trop, elle subit d'importantes déformations. Je fis donc une confiance aveugle à ce que me donnait à voir la caméra, pour retracer cette table et l'emplacement de ses pieds, en fonctionnant par ajustements.

Maintenant qu'a été mis en évidence la manière dont notre perception est simplifiée et peut être manipulée à l'image, je vais développer les trucages auxquels j'ai pu avoir recours ou été décisifs dans ma réflexion pratique sur les changement d'échelle.

Techniques de trucages scalaires

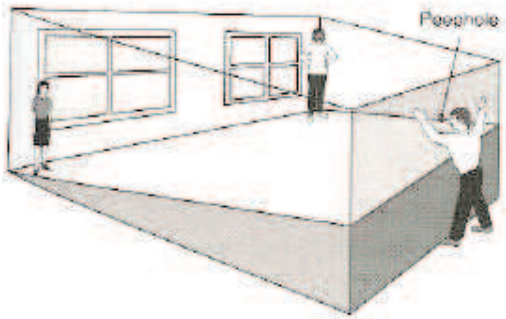
Faire grandir un homme à vue

La chambre d'Ames

La Chambre d'Ames américaine est une illusion qui déroute particulièrement le spectateur comme elle permet de changer la taille des personnes s'y trouvant, à mesure de leurs déplacements. Selon la place qu'il occupe dans cette illusion d'optique, l'un paraîtra lilliputien et l'autre gigantesque comme Gulliver.

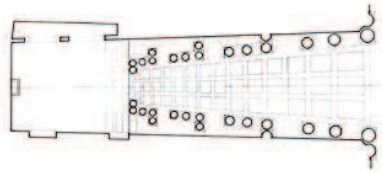
Il existe deux constructions distinctes de la chambre d'Ames. La version française est une pièce à double perception. Tout y est divisé en deux et représenté dans deux échelles différentes avec une profondeur de pièce différente. Elle pose la difficulté d'un raccord parfait et de l'interaction des personnages puisqu'il y a une limite à ne pas franchir pour conserver l'effet.

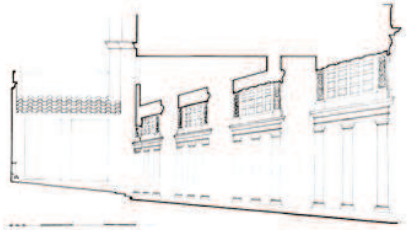
La version américaine, dont je me suis inspirée, permet une plus grande liberté de mouvement aux comédiens comme à la caméra car la pièce est construite d'un seul tenant. Les personnages peuvent la traverser d'un bord à l'autre et changer de taille à vue d'oeil, à mesure de leur progression.



La tromperie réside dans le fait que la pièce apparaît cubique alors qu'elle est trapézoïdale, si elle est observée à partir d'un point spécial et à travers un appareil à l'oeil unique, afin d'éliminer l'effet stéréoscopique.

Détaillons davantage la manière de mettre en place cette illusion. Elle est fondée sur le principe antique de la perspective accélérée puisqu'elle fonctionne sur une diminution réelle et continue des éléments architecturaux qui devraient être de taille constante. Cela entraîne une diminution tout aussi réelle sur la rétine que le système perceptif s'empresse d'interpréter comme étant un éloignement plus important qu'il n'est en réalité. A cela s'associe un jeu de plans inclinés : pour traduire l'éloignement dans un espace intérieur, notre oeil-esprit se réfère aux lignes de fuites du sol et du plafond. La pièce est donc construite sur un praticable, en pente et dotée d'un plafond, en pente lui aussi, afin d'asseoir ces fuyantes.

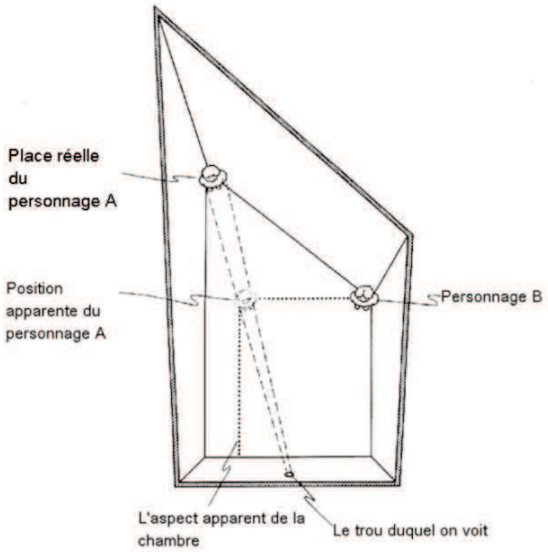




Forced Perspective Gallery at Palazzo Spada, Rome, Italy, 1652-1653. Francesco Castelli "Borromini".

Les éléments qui accompagnent ces fuyantes, comme les moulures ou les plinthes, devront être construits en sifflée, afin de les réduire de manière proportionnelle en largeur, en même temps que la perspective accélérée les réduit en hauteur. Mais, la construction américaine est plus complexe en ce qu'elle travaille encore la latéralité de l'espace avec une deuxième perspective accélérée.

Ces schémas explicitent le mécanisme de la construction. À voir le plan, nous comprenons que le personnage situé à droite est bien plus proche de la caméra qu'il n'y parait, jouant aussi un grossissement dû aux jeux d'avant et arrière plans. Le fait que le personnage soit plus proche n'est pas détecté a priori, puisque le point de vue choisi fait que le mur en réalité en biais nous parait être parfaitement droit et de face, avec un sol et un plafond absol absolument horizontaux.



Si le procédé est appliqué à un espace trop étendu, des problèmes de netteté de point apparaîtront. Une optique pour la caméra à double foyer ou dite bi ou tri-focaux, permettant d'effectuer plusieurs points pour un même planpermettant de conserver une netteté égale sur les deux personnages et garder le mystère du processus.

La Chambre d'Ames, avec sa forme illusoire, emboîte, à la manière des poupées russes, les illusions les unes à l'intérieur des autres. Elle est très efficace car elle trouble nos attentes visuelles et nos repères spatiaux.
Elle dupe notre entendement car il s'attache à deux évidences : le fait que les personnages qui évoluent dans une pièce ordinaire ont une taille qui s'accorde avec le lieu et que deux humains, adultes et ordinaires, situés à une même distance apparente possèdent une taille assez proche. Ces attentes déçues seraient un des faits qui participe à l'illusion de la Chambre : plutôt que de remettre en cause l'espace, nous considérons immédiatement la personne dont la tête touche le plafond comme un géant et l'adulte arrivant en dessous du bas de la fenêtre, comme un être minuscule.
Elle trompe aussi notre perception en manipulant notre connaissance de la perspective et notre confiance en celle-ci. La perception de la taille des objets repose sur plusieurs mécanismes. Comme nous l'avons déjà évoqué, le système visuel utilise l'image rétinienne : plus un objet est loin et plus la taille de son image projetée sur la rétine sera petite. Ainsi, dans cette chambre, un personnage parait immense et l'autre semble minuscule car l'image rétinienne du premier est beaucoup plus grande que celle du second. Le personnage gauche étant réellement situé plus loin, son image rétinienne est mécaniquement plus petite. Mais un élément vient contre-carrer cette évidence qui devrait nous faire comprendre la distance entre les personnages : ils sont adossés au mur de même la pièce et notre confiance prend le dessus. Le plus extraordinaire est que notre système visuel, face à des indices contradictoires de taille, privilégie le mécanisme le moins optique. Plutôt que de se fier à la taille de l'image rétinienne, notre système perceptif préfère évaluer la taille des éléments à partir de connaissances et de l'attente de la répétition éventuelle de ces connaissances antérieures.
C'est lors du déplacement latéral d'un personnage dans la pièce que nous devrions être alertés de la duperie et comprendre que son changement de taille est lié à un éloignement progressif. Le principe de constance de taille, appliqué à des éléments connus du monde, est fait pour nous éviter ce genre d'illusions. Mais la chambre d'Ames a prévu la deuxième perspective accélérée exprès pour contrer les phénomènes qui devraient apparaître lors de l'éloignement d'une personne : que les pieds du personnage s'élèvent graduellement dans la hauteur de notre champ visuel en s'approchant de la ligne d'horizon et que la tête du personnage descende selon le même rythme dans la hauteur de ce même champ visuel, pour se rapprocher de la ligne d'horizon. D'après Al Seckel[32] et Alice Klarke, spécialistes de la perception cognitive, dans la Chambre d'Ames, en raison des pans inclinés, le sol et le plafond sont perçus comme étant horizontaux. Les pieds du personnage suivent donc une trajectoire horizontale dans votre champ visuel. Ne pouvant plus se fier à ce repère habituel et fondamental, notre système perceptif choisirait alors une interprétation qui, pour lui, serait moins absurde : que le personnage rétrécisse à vue plutôt que d'admettre qu'un individu dont les pieds suivent un parcours horizontal lorsqu'il s'éloigne.

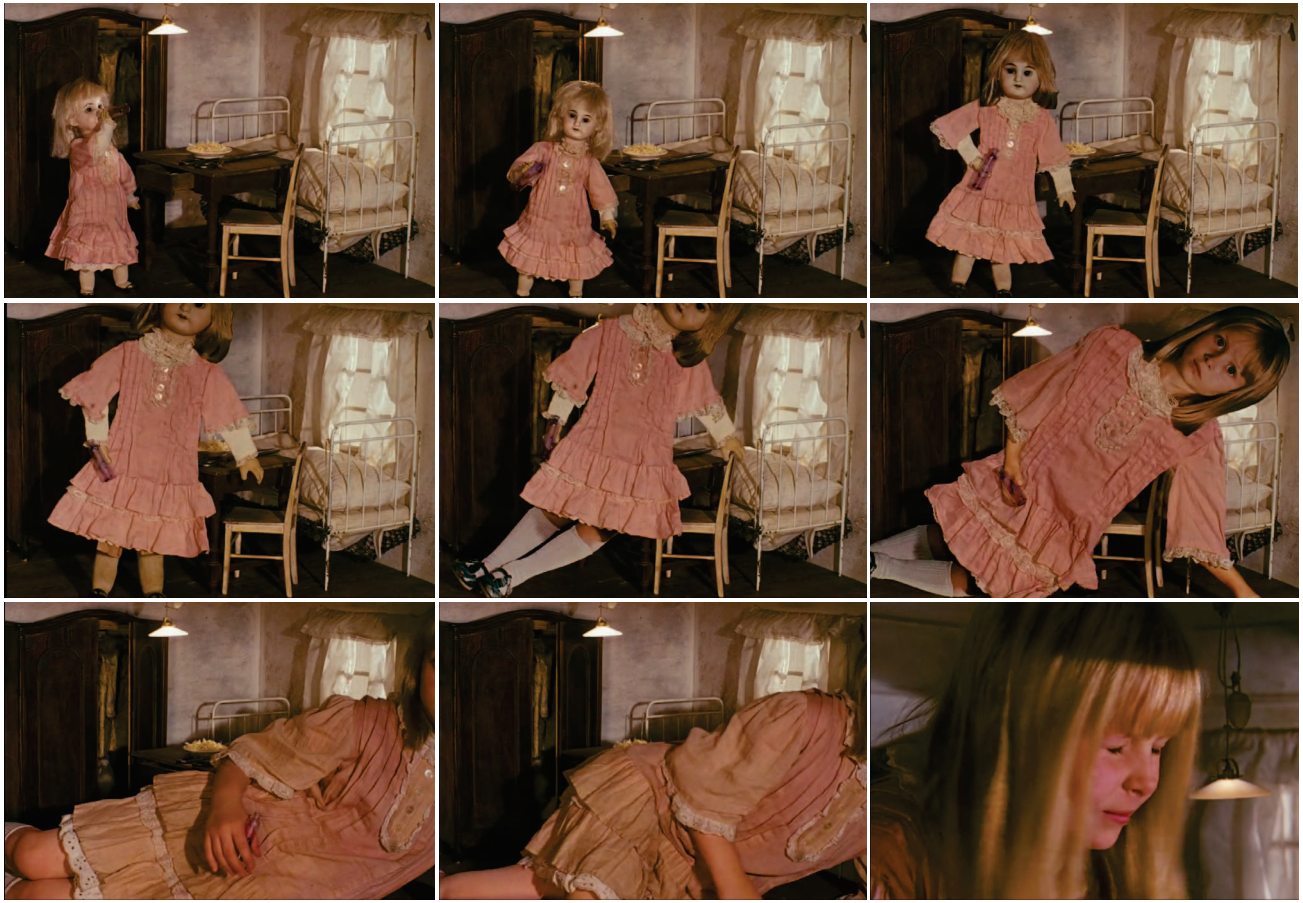
photos de tournage *Le Locataire* de Polanski (1976)

Cet exemple montre comme le décor peut se jouer de notre perception spatiale et améliorer à son avantage l'espace perçu. Une autre possibilité de transformation à vue est possible, assumant son articifialité : le stop motion.

32 Al Seckel, auteur de *Masters of Deception :Escher, Dalí & the Artists of Optical Illusion*. Editions Sterling, 2004

Le Stop Motion et l'intervertion de référent visuel

Dans Quelque Chose d'Alice, Jan Svankmajer joue sur les couches d'images que lui permettent d'enchaîner le stop motion pour faire grandir et rétrécir notre héroïne à vue. De petite fille en chair et en os, il devient poupée, pouvant rejoindre le reste des créations inanimées du réalisateur.
L'étude de sa transformation plan par plan, visible à l'oeil nu mais trop rapide pour que nous en comprenions toutes les stratagèmes en fait un procédé intéressant, que j'ai hésité à appliquer à des objets et finalement écarté pour conserver une continuité visuelle dans mon projet pratique. Il en est resté des répliques d'accesoires en deux échelles, permettant de faire des transitions matérielles entre mes deux personnages.



Je prends tout de même le temps d'analyser ici rapidement sa métamorphose.
Alice boit la potion lui permettant de devenir gigantesque. En réalité ce n'est autre que sa taille de petite fille, comparée à un monde de maison de poupée. Son agrandissement se fait en six étapes. Entre la poupée et Alice, quatre strates sont donc fabriquées à partir d'une panoplie de robes roses en différentes tailles et des photographies du corps et du visage de la poupée et d'Alice, dont l'échelle est facile à modifier. L'enchaînement rapide de ces différents référents visuels ne nous permet pas de nous rendre que l'on est passé de la trois dimensions à la deux dimensions pour revenir à la trois dimensions.

Un raccord mouvement est aussi mis en place, pour lier les échelles. Le résultat est bluffant, montrant que notre oeil supporte dans la vitesse bien des approximations, ce ouvre une autre fois de trucages possibles.

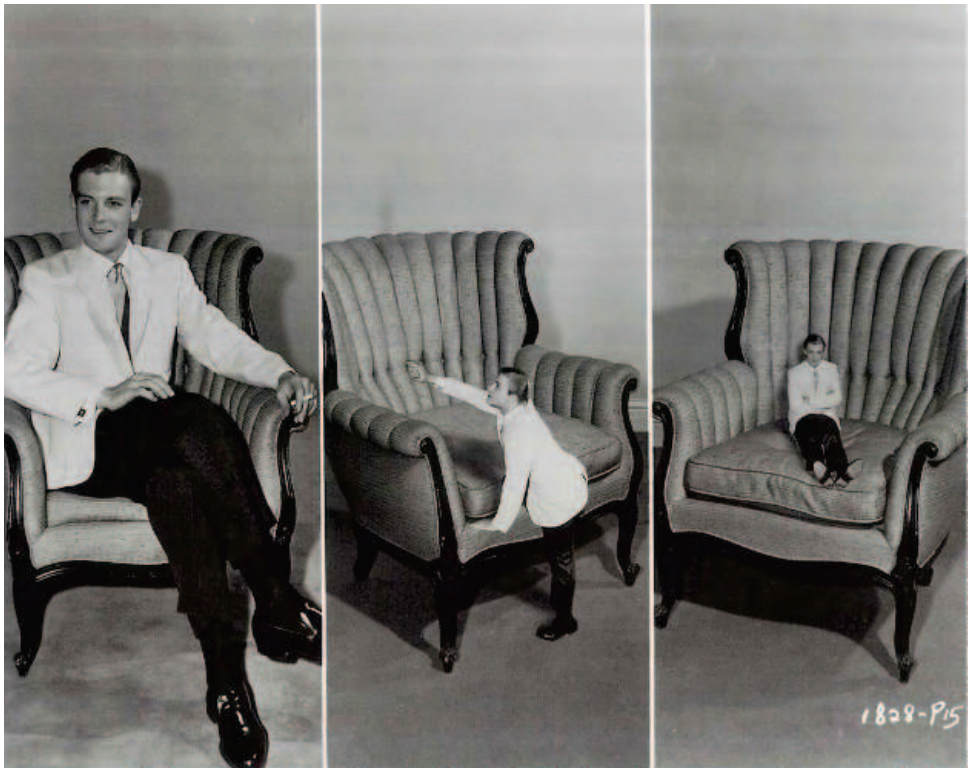
Faire rétrecir un homme par étapes

A la manière d'un mode d'emploi, je propose de recenser ci-dessous les effets que j'ai pu trouver pour opérer des changements de taille flagrants en m'appuyant sur l'analyse de *The incredible shrinking man* de Jack Arnold (1957). Le personnage principal du film, Robert Scoot Carey, passe de la humaine à celle d'insecte, vivant à l'échelle microscopique après avoir été irradié par un nuage. La transformation se fait en sept étapes au fil du film, posant des bases solides en termes de trucage scalaire.

1. L'échelle humaine. Le film s'ouvre sur l'installation du cadre de vie de Robert Scoot Carey. C'est un gentleman à la vie idéale sous tous les aspects matériels : un beau métier, une grande maison et une jolie femme. Ceci permet de donner des repères au spectateur pour mieux ancrer l'évolution de taille du personnage.

> « Le début du film prend soin d'installer tous les personnages dans le décor quotidien de la maison. Tous les objets sont là, familiers, et on ne les soupçonne de rien. Et ils reviendront tous, un à un, plus inquiétants que jamais (…) montrer au spectateur que l'objet a grandi, qu'il s'est transformé, qu'il est devenu désormais l'objet familier d'un nouveau géant (…) Mais le moment le plus étonnant reste ce moment où le spectateur s'aperçoit, d'un plan à l'autre, que ce n'est pas l'homme qui a rétréci ni le chat qui a grandit, mais bel et bien le décor qui a changé. C'est lui qui fait peur. »[33]

L'analyse de Charles Tesson est très intéressante pour l'évolution du rapport aux objets que le film propose. Ces objets familiers, dès qu'ils sont reproduits dans des grandeurs inhabituelles acquièrent un aspect menaçant : nous les reconnaissons et à la fois ils nous sont étrangers, ils deviennent des masses inquiétantes. Nous les découvrons sous un nouveau point de vue où nous n'avons plus l'ascendant et la maîtrise sur eux, ils nous dominent. Tout le long du film, on nous dit que c'est Robert qui rétrécit, mais en réalité seuls les objets du décor ont cette faculté matérielle. C'est donc bien son environnement, le décor, qui définissent les strates de rétrécissement de Robert Scoot Carey et qui nous en donnent les indices. D'ailleurs, on peut réussir à évaluer, à partir du mobilier dont nous connaissons les dimensions approximatives, la taille que fait le personnage à chaque étape de son rétrécissement, approchant les 70cm de haut sur l'image centrale



de la série ci-dessus.(On notera aussi l'importance du placement du regard, le sien, en contre plongée et celui des autres, en plongée pour spécifier la taille. Donne crédibilité au décor.)

2. Le début du rétrécissement, imperceptible. Robert commence à se rendre compte de son changement de taille lorsque ses vêtements lui vont légèrement trop grands. Les habits sont comme un moule de notre corps, une enveloppe intime qui nous renseigne souvent plus que notre corps nu, où les modifications se font de manière imperceptible, jour après jour. Bien qu'un vêtement puisse subir des transformations lui aussi, il a tout de même un rôle de référent extérieur important. Robert, ne retrouvant plus son rapport habituel à ses vêtements soupçonne d'abord une erreur de propriétaire, puis une perte de poids anodine.Puis la différence entre son corps actuel et ses vêtements, témoins de ses proportions habi-

33 Charles Tesson, *Plus petit que moi, tu meurs*, Cahiers du cinéma n°353

tuelles, ne devienne trop importante. Le point de bascule qui fait réellement prendre conscience à Robert qu'il rapetisse est la scène où il se compare à la taille de sa femme. Il est plus petit qu'elle lorsqu'elle porte des talons ce qui n'arrive que lorsqu'il est pieds nus, alors qu'il porte ses chaussures.
Cette modification du rapport au corps de sa femme se pose comme la première preuve de l'anomalie. Il est intéressant de noter de Robert est obligé de fonctionner par comparaison de ses proportions aux choses connues, de son environnement intime pour se rendre compte de son changement de taille. Il n'a pas l'impression de changer, c'est son rapport au monde et à ses repères habituels qui se modifie. Même sa femme ne s'en rend pas compte dans un premier temps comme son rétrécissement est très progressif, à la manière de la croissance d'un enfant.
Rien n'a encore changé dans le décor et le mobilier. Le rétrécissement est si subtil qu'il suffit de travailler sur des éléments proches du corps, comme des accessoires y attenants ou sur les costumes pour témoigner d'un changement. C'est un autre accessoire qui viendra donner la preuve officielle du rétrécissement de Robert : une comparaison de radiographies du torse du patient, prises à quelques semaines d'intervalle. Etablies dans un cadre scientifique, ces accessoires sont comme des arguments d'autorité, se voulant les détenteurs de l'objectivité.

3.Petit homme, l'échelle 1/2. La taille de Robert continu de diminuer jusqu'à se stabilisée à l'échelle 1/2, lui donnant des proportions de lilliputien. Il va rencontrer des personnes de petites taille sà la fête foraine, avec lesquels il va se lier d'amitié un temps. Son nouveau rapport au monde le déprime et l'éloigne de son ancienne vie et de sa femme. Cette rencontre avec des personnes, qui ont toujours appréhendé le monde à leur hauteur d'horizon et sont heureux, lui donne l'espoir d'adaptation.

Avant qu'il réalise qu'il continue de rétrécir, devenant plus petit que sa jolie lilliputienne. Il redevient alors un cas isolé, il ne peut plus se raccrocher à cette communauté. Pour faire exister Robert à l'échelle 1/2, dans les scènes où il apparait seul, il a suffit de recréer du mobilier deux fois plus grand que celui que Louise manipulera à son tour.

Ca permet au comédien d'affirmer son jeu, de toucher les objets et de rendre suffisamment crédible sa taille dans notre esprit. Cela permet de nous faire accepter ensuite les effets un peu moins crédibles où il est confronté avec des personnes de taille normale. Je m'explique : pour ces scènes, comme lorsqu'il est avec sa femme dans le salon ou en consultation chez le médecin, on se rend compte que parfois Robert a été incrusté en post-production dans l'image, ou sa femme, selon celui qui avait le plus d'actions à jouer dans le plan. Le personnage incrusté est plus statique, pour éviter de rencontrer trop d'obstacles et puisqu'il ne peut toucher les choses du plan dans lequel il est incrusté. Ce ne sont pas les plans les plus réalistes au jeu car on y sent une barrière tactile et aussi une densité de l'image différente. Mais ils permettent la confrontation des tailles de personnages, absolument nécessaire. Le spectateur se douterait qu'on le dupe si Louise et Robert étaient continuellement isolés dans des champ, contre-champ. Il est donc important que le chef décorateur travaille avec une palette d'effets amenant chacun des éléments différents pour ancrer le changement de taille de personnage tout en maintenant en tension le sentiment de vraisemblance. Chaque effet est donc associé et contrebalancé avec un ou plusieurs autres afin de croiser leurs forces et leurs faiblesses visuelles. Comme nous croyons au tactile et que nous avons vu les personnages aux tailles différentes réunis et échangeant ensemble, cela nous suffit pour accepter aux deux échelles représentées. La scène de rencontre au restaurant avec la lilliputienne fonctionne encore sur un autre principe : tous deux sont au premier plan, installé dans du mobilier trop grand pour marque

leur taille, tandis que tout le restaurant en arrière plan est une pelure diffusée sur un écran devant lequel nos deux acteurs jouent et peuvent avoir une interaction.

4.Maison de poupée. Dans l'étape suivante du rétrécissement, Robert acquiert la dimension du jouet. C'est la période pendant laquelle sa femme l'a finalement installé dans la maison de poupée, avec un petit costume fait sur mesure. C'est une tentative de lui redonner un confort de vie, avec les qualités apparentes de sa vie passée, mais cette maison miniature l'isole en réalité. La différence d'échelle entre le monde de Scott et celui de Louise est telle que ces deux mondes cessent de coexister : leur interaction psychologique est très limitée. La communication devient difficile, Louise a même du mal à le percevoir et à l'entendre intelligiblement, tandis que Scott vit comme un tremblement de terre l'approche de sa femme dès qu'elle approche de son nouveau territoire. Il se retrouve transformé en poupée, complètement dépendant des autres, avant de devenir la proie de son chat, qui ne le reconnait plus comme son maitre. Cette situation de Robert habitant la maison de poupée a été mise en place avec deux effets spéciaux pour lier les deux échelles de représentation. Pour la séquence Robert discute avec sa femme depuis sa terrasse miniature, une maison de poupée a été placée dans le salon, servant de référent et il a été incrusté sur le plan. C'est sa femme qui est réellement dans le décor du salon. Ensuite quand on passe à l'intérieur de la maison de poupée, c'est en fait un décor échelle 1 dans lequel s'affaire Scott. Les découvertes de ses fenêtres, donnant sur le vrai salon de la maison, sont des pelures du salon projetée sur un écran. On s'en rend compte comme il est meublé de manière réaliste, avec un vrai fauteuil, de vrais accessoires, contrairement au mobilier de bois brut très identifiable et pas aussi détaillé qui se trouve habituellement dans les maisons de poupée. L'oeil se rend compte qu'il y a une incohérence, mais ça nous permet de nous projeter dans l'univers de Scott. Cette mise en abîme permet de comparer les proportions de ces deux salons et d'appréhender la nouvelle taille de Scott.L'attaque du chat suit les mêmes principes : projection du chat derrière les fenêtres et la porte de Scott, reconnaissance de la maison de poupée implantée au milieu du salon autour de laquelle le félin rode et incrustation de Scott miniature dans le salon échelle 1 lorsqu'il s'enfuit vers la cave.

5 et 6.Taille de souris à celle d'insecte. A partir du moment où Scott atterrit dans la cave, c'est le point pivot où il se détache du monde matériel. L'escalier infranchissable, élément de rupture, le sépare à jamais du monde confortable de Louise. La cave est un lieu qui en soi n'est pas propice au confort, les objets qui s'y trouve ne font plus partie de l'environnement bourgeois mais sont des débris oubliés et abandonnés d'une civilisation qui se trouve à présent dans un lointain inaccessible. A présent, Scott est tellement petit à présent que rien du monde connu ne peut plus lui convenir. Tout est gigantesque, menaçant et le surplombe, son point de vue sur le monde construit est radicalement changé. Cela entraîne le changement complet des rapports : il n'y aura plus d'interaction homme-homme, juste homme-insecte et homme-objets. Même quand son beau-frère y fait un dernier aller-retour, Scott se retrouve uniquement confronté à sa chaussure, qui risque de l'écraser.

« l'unité sémantique du monde contemporain repose sur une hiérarchie et notamment une hiérarchie des objets. »[34]

Les objets acquièrent une nouvelle identité, de nouvelles fonctions. Il doit apprendre à se réapproprier les choses, en passant par le détournement d'objets. Scott se fabrique un équipement de survie à partir d'un nécessaire à couture. Il est d'ailleurs intéressant de voir que ce sont tous des objets très anciens, des archétypes, de l'ordre de l'outil de l'homme des caverne : le feu, l'aiguille, la couverture servent à avoir chaud, les outils et les pièges lui permettent d'atteindre la nourriture et de se défendre face aux assaillants. On se rapproche de besoins vitaux, du sens originel des choses. On atteint le côté épique et non plus psychologique du film : tout se passe dans l'action et dans le but de survivre.La tenue de Scott en est le reflet : il délaisse ses vêtements faits sur mesure quand ils deviennent trop grands pour lui pour se faire une tunique à partir d'un simple tissu maintenu par une ceinture de fortune. Il retourne à la simplicité, c'est d'ailleurs plus facile à moduler et réadapter à son continuel changement de proportions. J'ai d'ailleurs longtemps associé cette séquence du film avec *Jason and the Argonauts* de Don Chaffey (1963), Scott avec sa tenue antique pourrait être l'un d'eux.

« Que se passe-t-il au niveau visuel lorsqu'un homme rapetisse de manière radicale? L'oeil rapetisse avec le corps, et par de la même son optique change, le rapport entre le point de fuite et sa convergente se resserrent, la distance focale se réduit et des détails que l'homme « grand » ne pouvait pas voir deviennent visibles. Sa vue devient en quelque sorte macroscopique » [35]

Comment retranscrire la nouvelle vision du monde Carey? L'utilisation du gros plan est la manière la plus fidèle d'en rendre compte au cinéma, comme il altère la perspective et isole les détails. Cela rompt avec les liens habituels, voire romantiques, que nous entretenons avec les objets, puisque nous ne les reconnaissons pas complètement quand nous l'appréhendons de trop près. Dans la cave, les objets sont tellement imposants qu'ils deviennent des fragments. Fragments de murs, fragments de sol, ils sont comme des détails isolés formant un monde étrange, laissant penser à une extension d'un tout plus important. Ceci permet d'affaiblir la perspective linéaire pour d'enrichir la macrovision. La perception des objets s'en trouve perturbée, mettant en relief les matières, à défaut d'avoir la compréhension instantanée du volume, de la composition spatiale de l'environnement.Jack Arnold jour sur cette alternance de macrovision, nous faisant vivre la nouvelle perception du monde de Carey, avec des plans l'incluant dans le plan et montrant son rapport à l'univers. Il possède toujours à peu près la même échelle dans le plan, ce qui fait que ce n'est pas la structure des plans du film qui varie, mais la vision des objets qui entourent Carey, qui les gigantifie à mesure qu'il rapetisse. Les objets deviennent de plus en plus volumineux, tandis que les plans, restent généraux ou moyens par rapport au corps du personnage, certainement pour garder l'habitude visuelle du spectateur, des plans dits anthropomorphiques. On le perd Robert à mesure qu'il doit de plus en plus arpenter l'espace, fournir davantage de foulées, la cave se transformant en plaine avec un enclos grillagé.

34 *Hegel, l'art et le problème de la manifestation : l'esthétique en question,* Schallum Pierre

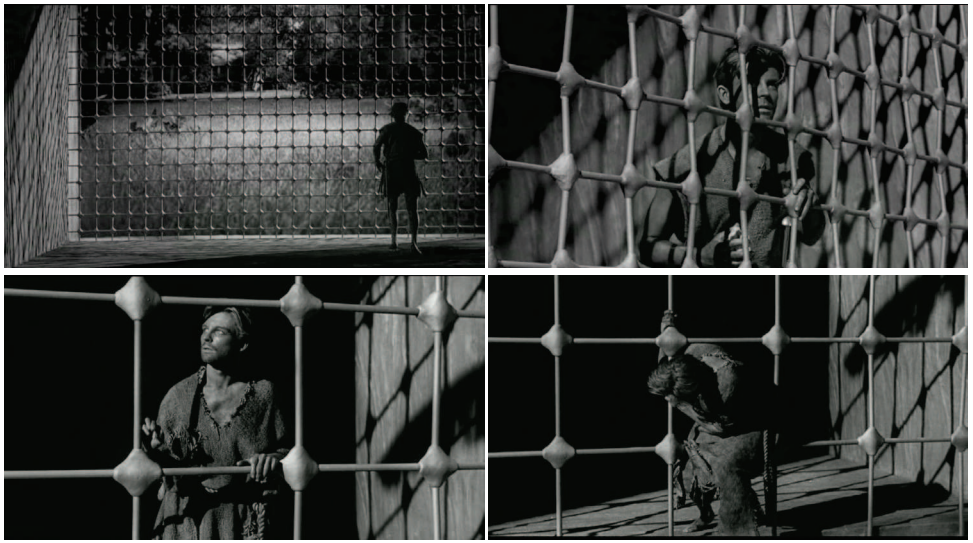
35 *La vision et le corps dans la perspective kantienne* de Mikhaïl Iampolski, Cinémathèque n°12

« La classification des plans à un caractère anthropomorphique est déterminée par les dimensions du corps humaine son insertion dans le cadre. Aussi petit que soit l'homme, s'il est vu de pied en cap, et qu'une part important de l'espace qui l'entoure entre dans le champ, le plan sera de toutes façons lu comme moyen » [36]

J'en profite pour souligner que les objets qui ont été fabriqués à une échelle gigantesque pour que Scott puisse être minuscule comparé à eux, ne sont pas complètement réalistes. Le fil de la bobine est une cordelette, les épingles à des tubes de métal aiguisés, la mie de pain a le grain du polystyrène et l'allumette a une base ronde au lieu d'être carrée. Le décorateur n'a pas cherché à être complètement identique, certain objets agrandis ont un petit côté grossier, ce qui crée un décalage par rapport à l'objet que nous connaissons si bien. Mais ils remplissent complètement leur fonction de référents : ces objets familiers nous permettent de continuer à évaluer la taille du personnage, qui doit faire autour d'1cm maintenant. Certains objets ont du aussi être fabriqués en plusieurs exemplaires, pour marquer cette décroissance, comme le grillage par lequel il finit par se faufiler pour sortir, alors qu'il en était prisonnier auparavant.

36 *La vision et le corps dans la perspective kantienne* de Mikhaïl Iampolski, Cinémathèque n°12

7. l'Imperceptible. « Pour la nature, il n'y avait pas de zéro » Cette conclusion du film, associé au mouvement du recul de la caméra, rendant le cross du coméldien indiscernable dans la végétation, nous laisse imaginer que Carey, invisible à présent à l'oeil nu fait à présent partie de l'infiniment petit et que la suite de ses aventures seront microscopiques. -imitation faux bois pour reproduire les planches du sous-sol : pour les plans pour le comédien touche les choses, produit un réel acte physique, besoin d'avoir la chose réelement à son contact



Décortiquer la manière dont étaient mis en place et articulés les changements de taille de Carey dans *The incredible shrinking man a été une analyse passionnante à faire.* Il met vraiment en évidence la confiance évidente que nous prêtons à nos objets usuels et que l'entièreté du rapetissement vient s'articuler avec leur changement d'échelle à eux, articulant des détails de matière. La caméra vient compléter les effets mis en place, car elle a aussi le pouvoir de générer le changement de taille à elle seule, jouant sur la hauteur d'horizon, les échelles de plans, les focales et les angles de vue, s'abaissant peu à peu près du sol pour rester proche de Scott.
Les jeux de changements d'échelle existent principalement depuis l'oeil qui les regardent, fonctionnant en tandem avec les décors, rendant la collaboration passionnante.

Me voici arrivée à la conclusion de ce mémoire. Il aurait pu continuer d'analyser et de creuser des nombreuses autres possibilités que le cinéma nous propose pour faire naître des utopies jouant sur la démesure. Je me rends compte à la relecture à quel point il m'a épaulé tout le long de la conception et même de la réalisation de PETITEVILLE, mais aussi à quel point il est le reflet des partis pris que j'ai mis en oeuvre.

Cette recherche sur les changements d'échelle aura été pour moi un grand terrain de jeux multipliant les expérimentations, juxtaposant les techniques, les effets et les proportions d'espace travaillées. Chacun des trucages que j'ai développé n'a été utilisé qu'une fois, pour ne pas laisser le temps au spectateur de le repérer mais aussi pour ne pas l'épuiser, perdre de sa magie et par plaisir d'en mettre en oeuvre un maximum.
Ca été passionnant de se rendre compte que les duperies les plus simples viennent aussi nourrir les procédés les plus complexes à mettre en place. Des astuces comme le changement de proportion du mobilier et la trouvaille d'un accessoire démesuré se sont avérés tout aussi payant que le recours à la perspective forcée et sa fenêtre à guillotine. Tous ces effets convergent dans le même sens, ensemble, pour nous faire tenir sur le fil de l'illusion, selon le principe d'une partie pour le tout. Comme je le mentionnais dans l'analyse de *The incredible shrinking man*, les trucages additionnent leurs forces, ils s'équilibrent et se justifient entre eux.

J'ai énormément appris avec PETITEVILLE, déjà parce que le projet était de grande ampleur comme quasiement tout était à fabriquer et à construire, mais aussi dans mon rapport à l'image. Mon regard et ma compréhension visuelle se sont aiguisés, quand je compare aux prémices de ma démarche, où je partais de ressentis, d'intuitions. Ce projet de diplôme, comme les prochains certainement, a enrichi ma manière d'appréhender les choses et les possibilités d'un décor.

Mettre en place un tel projet m'a permis de mettre en oeuvre tous les outils de la chaîne de production du film pour tendre vers mon jeu de proportions. Toutes les possibilités qu'offre l'image appelaient à une collaboration très forte et suivie avec le chef opérateur. Le choix de la hauteur de la caméra, définissant la ligne d'horizon et donc la hauteur d'homme dans le décor a été indispensable a rabaissé dans le couloir en échelle réduite pour donner une impression de monumentalité à Georges. Sans que Ferdinand n'apparaisse jamais dans ce couloir, la hauteur d'horizon de la caméra était le témoin de sa hauteur, renvoyantt le spectateur à une hauteur qu'il est habitué à voir, au point de vue depuis lequel il est habitué de voir une pièce lambda. Idem, dans la chambre d'Ames, la point de vue de la caméra était déterminé pour que le jeu de perspective fonctionne dans le plan large (même si on a réussi à faire des plan plus moyens, avec caméra à l'épaule, défiant les règles de perspectives par un ressenti empirique qui fonctionne à l'écran et permet de faire vivre d'avantage ce décor); la hauteur était complètement déterminée à 1m de haut, soit le double de la hauteur maximale du praticable. la hauteur des personnages) peut aussi jouer en faveur de l'accentuation des proportions d'un personnage ou d'un édifice. d'optique de l'effet perspectiviste -Le jeu sur la profondeur de champ. Le choix d'angle et-sans toucher au décor mais passionnant : la place de la caméra, qui définit la ligne d'horizon. les effets
le choix des focales, des plongées/contre plongées, donnait tout son ampleur ou non au décor. Notamment au montage, où j'ai été très sensible au changement de valeurs de plans et à leurs enchaînement dans le montage. Il faut noter que l'utilisation du gros plan, générant une rupture scalaire pour donner à un visage ou un élément toute surface de l'écran à occuper et focaliser notre attention dessus, morcelle le corps mais surtout monumentalise l'élément choisi, par rapport aux plans qui ont été vus précédemment. Les rapports d'échelle dans l'enchaînement des plans, c'est un aspect auquel j'ai été particulièrement attentive et sensible lors de mon montage : selon la valeur de plan choisi et leur enchaînement, Georges pouvait paraître plus au moins impressionnant en fonction si j'accordais en contrepoint un gros plan sur Ferdinand et ce malgré le fait que l'espace avait été conçu de manière à rendre Georges gigantesque. Il a donc fallu restreint chaque personnage à certaines valeurs de cadre : des plans larges ou moyens pour Ferdinand, lui accordant moins de surface à l'image et des plans plus serrés pour Georges, afin d'asseoir son gigantisme.