

## The Connectedness of architecture and cinema : Analyze and develop the reciprocity relationships.

La connexité de l'architecture et du cinéma :  
Analyser et développer les relations de réciprocité.

Carol-Anne BAUDE

Laboratoire LARSH – DeVisu, France

### Abstract

Architecture in cinematographic works is an essential element. Cinema and architecture are modes of representation. The directors and producers share with us their world and life representation, through their works. Architecture is one of the means used to send us these messages by conveying their own representation created by their architect. This has the effect of showing life and the world from a different angle which leads to a reflection and a reaction from the spectators. However, spectators do not pay much attention to it. Despite this development, the relationships between these two fields (architecture and cinema) remain vague and non-instinctive. So, why is architecture important in cinema? And how does cinema bring something to architecture? A reflection following a logic of circular causality leads us to launch two hypotheses to carry out this work. On the one hand, the cinema is one of the vectors of communication which makes it possible to make known a city and / or a country and, on the other hand, the architecture in the cinema allows the spectators to project themselves in a place, in a time and in an emotion. The objective will be the connection and meaning of cinema and architecture.

**Keywords:** Architecture, Cinema, Connectedness, Scenery, Communication.

### Introduction

L'architecture dans le cinéma est un élément principal et essentiel : « Il n'y a pas de cinéma sans architecture » (Guiheux, 2019)<sup>1</sup>.

Malgré l'affirmation de l'architecte-urbaniste Alain Guiheux, ce n'est pas la première chose que les spectateurs observent lorsqu'ils visionnent un métrage. Ils prêtent davantage attention aux dialogues, aux personnages, aux effets spéciaux, etc. Dans les travaux « *Itinéraire de l'évaluation d'un film par le spectateur au cinéma, les chemins de la déception* » menés par Laurent Darmon<sup>2</sup>, une seule personne, sur vingt-trois interviewées<sup>3</sup>, parle du lieu utilisé dans cette histoire : « *C'est ça qui est beau, c'est qu'on s'en fout que ce soit dans l'espace ; ça pourrait très bien se passer dans l'Ardèche* »<sup>4</sup>.

### Des représentations

Pourtant, le cinéma et l'architecture sont des représentations. Des représentations individuelles et collectives (selon le concept d'Émile Durkheim)

: « *Collective representations are symbols or images that have a common significance amongst members of a group in that they convey ideas, values, or ideologies.* » (Gonzalez, 2021)<sup>5</sup>, « *Collective representations help to order and make sense of the world, but they also express, symbolize, and interpret social relationships.* » (Marshall, 2009)<sup>6</sup>. Ils sont également des représentations sociales (selon la théorie de Serge Moscovici) « *Une représentation sociale c'est une théorisation naïve [...] C'est-à-dire pas une théorisation scientifique.* » (Delouvé, 2015)<sup>9</sup>.

L'architecture est l'un des moyens utilisés par les architectes et les territoires (villes, régions, pays, etc.) pour nous faire passer des messages en véhiculant leur propre représentation. Lors d'une interview l'architecte Jean NOUVEL définit l'architecte comme « *quelqu'un qui pétrifie un moment de culture* » (NOUVEL, 2016).

Les réalisateurs et producteurs nous font part également de leur vision des choses et du monde à travers leurs œuvres.

Rolex, marque de montre très célèbre et partenaire du cinéma a réalisé un court-métrage donnant une définition du cinéma : « *Ce n'est pas une machine à voyager dans le temps malgré son pouvoir de ressusciter l'histoire et d'explorer tous les futurs possibles. Ce n'est pas qu'un garde-temps non plus. Il conserve l'empreinte de nos souvenirs les plus chers mais aussi celles de nos questions les plus profondes. Ce que nous sommes et ce que nous voulons devenir. Ce n'est pas seulement un signe des temps. C'est le témoin de nos passions, de tous les obstacles qui nous barrent la route et de notre volonté de les surmonter, toujours. Ce n'est pas seulement 24 images par seconde. C'est l'essence même de nos émotions. Un héritage qui résiste au temps, une quête sans fin, un mouvement perpétuel. C'est le cinéma.* » (Rolex, 2022).

Ces représentations ont pour effet de montrer la vie et le monde sous un autre angle, de faire réfléchir et réagir les spectateurs.

Pendant, les spectateurs ne voient pas, ne se rendent pas compte, ne comprennent pas l'importance de l'architecture dans le cinéma ni l'impact qu'a le cinéma sur le lieu où le film a été tourné. Sarah Lachhab résume bien ce problème : « *La première fois que je suis venue à Édimbourg, je ne savais même pas qu'il y avait un lien* » (Lachhab,

2020)<sup>10</sup>. Mais un lien avec quoi ? Harry Potter. En effet, Édimbourg est l'une des villes qui ont inspiré J.K Rowling, auteure de la saga.

### Changement chez les spectateurs :

Néanmoins, une évolution du point de vue des spectateurs semble avoir lieu. Il faut généralement plusieurs visionnages, un début d'obsession, pour que le spectateur s'émerveille des décors naturels et ressentent l'envie d'aller sur les lieux de tournage. Des influenceurs et agences de voyages profitent de ce désir pour proposer des excursions sur ces lieux.

Des articles (CNEWS, Allociné, LonelyPlanet, etc.) montrent que, depuis quelque temps, certains films et séries ayant connu un gros succès au box-office font parler d'eux du point de vue de l'architecture. En janvier 2020, la CNEWS publie un article qui parle de l'effet du film « La Reine des neiges » sur une ville d'Autriche : « *Les touristes qui affluent à Hallstatt, en Autriche, sont persuadés que Disney s'est inspiré de cette ville pour créer Arendelle, le royaume de La Reine des neiges* » (CNEWS, 2020)<sup>11</sup>. Or, comme l'indique un article Allociné, le lieu ayant inspiré les décors du film d'animation se situe dans un tout autre pays : « *L'équipe d'animateurs a voyagé en Norvège afin de s'inspirer de l'architecture, des paysages naturels et des costumes traditionnels.* » (Allociné)<sup>12</sup>.

Malgré tout, ces voyages sont principalement organisés dans des pays comme le Royaume-Uni, la France, les États-Unis et l'Italie, où les studios sont mondialement connus (The Pinewood Studios Group, Europacorp, Hollywood, Cinecitta).

L'utilisation répétée de certains décors naturels peut être l'une des explications de ce manque d'intérêt qu'ont les spectateurs pour l'architecture dans les métrages. Les gros studios s'inspirent de leur propre pays ou des pays où le tourisme est déjà fort présent. Les réalisateurs et producteurs continuent à tourner dans des lieux déjà mondialement connus pour diverses raisons : le manque de connaissances sur les lieux peu connus ou la crainte de ne pas avoir le même succès. Certains se satisfont des décors naturels déjà connus et ne perçoivent pas ce que de nouveaux lieux pourraient apporter à leur film/série. Enfin, certains cinéastes cloisonnent des lieux dans un genre cinématographique.

C'est l'exemple de la Pologne. Ce pays n'a pas une forte présence cinématographique et la représentation que l'on en a (lieux tristes, sombres, en ruine, blockhaus, etc.) intéresse et incite les réalisateurs/producteurs à réaliser inlassablement des films historiques et/ou dramatiques renvoyant généralement aux périodes de guerres et après-guerres. Ces métrages utilisent l'architecture afin de transporter les spectateurs dans ces funestes époques et de leur faire passer un/des message(s) afin de ne pas reproduire les mêmes erreurs. Toutefois, cela est au détriment du

potentiel et de la beauté actuelle de la Pologne et de ce fait de l'intérêt et l'attrait que pourraient avoir les spectateurs pour ce pays.

Nous retrouvons ce type de cloisonnement de genre dans de nombreux autres pays et régions : les pays d'Europe de l'Est ou les Hauts-De-France par exemple. Le film Bienvenue chez les Ch'tis a permis de faire découvrir le Nord-Pas-De-Calais à de nombreux français par le biais de l'autodérision. Bien que la région ait connu une augmentation du nombre de touristes « *Comptant 2000 visiteurs jusqu'en 2008, le carillon été pris d'assaut depuis. Jusqu'en 2010, il accueillait plus 35 000 personnes par an* » (Bernard, 2019)<sup>13</sup>, la région reste malgré tout dans l'esprit de la population, un endroit où la météo est maussade : pluie, vent, froid et où les gens ont un accent peu séduisant. Un blog tenu par des étudiants de l'EDHEC (école de commerce de Lille) a répertorié les stéréotypes et les idées reçues que la population française a sur la région des Hauts-De-France, comme « *Le Nord c'est les corons, les mineurs de fond et le charbon* » (Alice, 2016)<sup>14</sup>.

### Changement chez les cinéastes :

Une évolution de cette pensée voit le jour chez les réalisateurs/producteurs. « *La multiplication des œuvres audiovisuelles, souvent proportionnelle au développement des circuits de diffusion et réception (DVD, chaînes câblées, satellite, TNT...) pousse également les producteurs à rechercher de nouveaux décors, à dénicher des lieux insolites, et surtout « vierges », qui n'ont encore, à ce jour, jamais été vus à l'écran.* » (Étancelin, 2010)<sup>15</sup>.

Des précurseurs de ces nouveaux lieux de tournage ainsi que le coût de vie nettement moins élevé de certains pays tels que la Pologne, ont permis la production de films dans des paysages et des architectures inconnus du grand public. En 2014, un article du groupe Arte évoque la possibilité que la Pologne devienne le « *nouvel El Dorado du cinéma mondial* » (Vicuña, 2014)<sup>16</sup>, un nouvel Hollywood. De ce fait, la Pologne pourrait devenir une destination de vacances avec des excursions sur les films qui y seront tournés. Depuis la sortie de The Witcher, certains articles et blogs exposent les lieux utilisés pour le tournage de la série ainsi que les lieux ayant inspirés les décors des jeux-vidéos The Witcher : « *The Witcher est également un jeu vidéo de type action-RPG, et l'office national polonais du tourisme recommande de visiter les lieux qui ont inspiré l'auteur Andrzej Sapkowski au moment de sa création.* » (Smith, 2020)<sup>17</sup>.

### Problématique

Malgré la nécessité de la présence de l'architecture dans le cinéma, notamment par cette représentation qu'elle apporte, ainsi que les quelques récents attraits des spectateurs pour certains lieux de tournage,

l'architecture dans le cinéma n'est pas au centre des conversations des spectateurs ce qui laisse à penser qu'elle n'est pas primordiale. Les relations et les influences réciproques de ces deux notions n'est pas instinctive et reste vague.

Des études ont déjà été menées dans le domaine de l'architecture et du cinéma et répondent plus ou moins au problème exposé *supra*. Cependant, ces recherches s'inscrivent dans une logique de causalité linéaire visant à analyser l'impact d'un aspect sur l'autre. Dans son mémoire de maîtrise d'Histoire de l'art « *L'influence du cinéma sur l'architecture* », Élisabeth Károlyi oriente ses recherches du cinéma vers l'architecture : « *Centrer la recherche sur l'influence du cinéma dans la conception architecturale* » (Károlyi, 2002)<sup>18</sup>. Toni D'Angela, de son côté, affirme que « *Par certains aspects, le cinéma arrive après coup, c'est un produit de la ville et du développement industriel. Mais par d'autres, le cinéma interprète et refigure, raconte et montre la ville* » (D'Angela, 2018)<sup>19</sup>.

### Questions de la recherche

Vu la complexité, au sens d'Edgar Morin<sup>20</sup>, qui caractérise les deux domaines (l'architecture et le cinéma), où diverses dimensions (humaine, spatiale, économique, patrimoniale, etc.) s'influencent dans des boucles rétroactives, nous nous inscrivons dans une logique de causalité circulaire visant à interroger les relations entre ces deux notions.

De ce fait, nous nous posons les deux questions suivantes : dans un sens, pourquoi l'architecture est importante dans le cinéma ? Et en quoi le cinéma influence-t-il l'architecture ?

### Hypothèses de la recherche

La logique de causalité circulaire, qui anime et ambitionne ce travail, nous amène à ce que nous supposons deux hypothèses. D'une part, le cinéma est l'un des vecteurs de communication qui permet de faire connaître un lieu (une ville et/ou un pays) et, d'autre part, l'architecture dans le cinéma permet aux spectateurs de se projeter dans un lieu, dans un temps et dans une émotion.

### Objectif de la recherche

Le présent travail a donc pour dessein d'esquisser des éléments de réponse à ces deux questions de recherche centrales : pourquoi l'architecture est importante dans le cinéma ? Et en quoi le cinéma impacte-t-il l'architecture ?

Pour cela, il sera nécessaire de comprendre les relations et les impacts entre l'architecture et le cinéma.

Afin de répondre à cet objectif, une étude théorique alimentée par les apports des SIC<sup>21</sup> et d'autres méthodologies en sciences humaines et sociales

ainsi qu'une étude pratique : empirique, analyse contextuelle portant sur le choix de tourner dans des décors naturels et/ou fictif et l'impact que cela aura sur ces lieux, seront menées.

### Méthodologie

« *Les SIC sont une interdiscipline qui traite conjointement les relations croisées d'au moins deux des trois dimensions qui caractérisent son objet scientifique : la dimension technique (dispositifs), la dimension sociale (acteurs et pratiques) et la dimension sémantique (circulation du sens).* » (Laudati, 2019)<sup>22</sup>.

Le cinéma et l'architecture s'inscrivent dans les trois dimensions explicitées par Patrizia Laudati. Ils font donc partie des SIC : Sciences de l'Information et de la communication.

### Les SIC<sup>23</sup> à travers la communication urbaine et architecturale :

Le cinéma est un média de communication. Les métrages sont utilisés afin de faire passer des messages. Comme écrit précédemment, les films de guerres témoignent du passé, et permettent de nous rappeler l'atrocité des combats... Dans le même registre, des films ont également été réalisés comme propagande, pour endoctriner la population notamment la plus jeune.

L'architecture est également un média de communication. Certes cela est moins perceptible au public, pourtant comme le dit Scott Berman : « *More specifically, a public building, a type of architecture, is inherently a tactic of public relations, a type of communication.* »<sup>24</sup> (Berman, 1999)<sup>25</sup>. L'architecture traduit l'époque pendant laquelle elle a été édifiée, et donc interprète la politique, les idéaux de cette époque.

Chacun de leur côté et à leurs manières, ces deux domaines sont des médiateurs de communication. Lorsqu'ils se réunissent, ils s'utilisent mutuellement pour communiquer. L'architecture dans le cinéma communique l'époque, le lieu, l'histoire, etc. tandis que le cinéma *publicite* l'architecture qu'il montre au public.

### La logique systémique :

Comme précisé *supra*, un certain nombre d'écrits, mémoires, rapports, articles, etc. traitent de l'architecture et du cinéma mais seulement dans un sens, comme vu précédemment avec le mémoire d'Élisabeth Károlyi : *L'influence du cinéma sur l'architecture*. C'est donc dans ce sens que ce présent travail ne suivra pas les traces des précédents écrits. Elle sera plutôt menée dans une logique purement systémique. Elle montrera, dans une logique de codétermination, les liens entre les deux notions : l'architecture et le cinéma, et proposera un dispositif informatique permettant de les faire dialoguer dans un jeu interactionnel où chacun des deux arts (ou

domaines) s'enrichit, se développe et se complète dans, pour et par l'autre.

Afin de réaliser un travail sur différents angles, points de vue, un regard médiologique pourrait être également étudié. La médiologie permet de renverser l'opposition entre la technique (architecture) et la culture (cinéma). Comme le précise Régis Debray « *La médiologie est l'étude des médiations matérielles à travers lesquelles un Verbe se fait chair.* » (Debray, 1991)<sup>26</sup>. La médiologie c'est se questionner sur l'effet de la culture sur le choix, le traitement et l'ajustement d'une technique et inversement.

### Des cas d'étude :

Dans une seconde partie, des cas d'étude pourront être utilisés afin d'alimenter et valider les propos avancés lors de l'étude théorique du sujet.

L'étude de la série ainsi que du premier volet de Kaamelott d'Alexandre Astier me semble correspondre à nos recherches. La première saison a été tournée en studio, mais pour le reste de son œuvre monsieur Astier a choisi de tourner dans des décors naturels pour la suite de sa série, tournées dans les années 2000, ainsi que pour son premier volet, tourné en 2020.

Une seconde étude, d'un point de vue différent, pourrait compléter ces recherches. Le premier film Harry Potter a été tourné dans des lieux naturels. Petit à petit les films suivants ont été réalisés en studio, dans des décors fabriqués, en reprenant la caractéristique des décors déjà vus dans le premier volet.

Quelles sont les raisons de ces changements d'organisation ? Pourquoi monsieur Astier quitte les plateaux pour tourner en lieu naturel ? Pourquoi, à l'inverse, les réalisateurs et producteurs des films Harry Potter ont-ils décidés de tout recréer dans des studios ?

Les éléments de réponse à ces questions pourront compléter mes recherches théoriques.

### Résultats

Nous nous situons, actuellement, au début de l'étude : état de l'art : travaux scientifiques en la matière, articles, témoignages, etc. Ainsi que l'état de l'art : méthodologie, concepts, notions et théories qui permettront de mener ces recherches selon différentes visions.

L'ensemble de ces éléments servira progressivement à l'analyse des liens qui unissent le cinéma et l'architecture. Pour le moment les recherches mènent à dire que l'architecture et le cinéma se nourrissent mutuellement : « Le cinéma nourrit l'imaginaire et ouvre le champ des références des architectes tandis que la ville constitue, en retour, le sujet de certains cinéastes. [...] chacune des deux disciplines fait de l'autre son modèle ou son objet » (NIVET, 2011).

Des premiers déplacements sur les lieux de tournage sont en cours tel que les studios Cinecittà à Rome. Ils permettront de vérifier et compléter ces recherches théoriques.

### Notes :

<sup>1</sup> Alain GUIHEUX. Acteurs et architectes. Hermann. 2019.

<sup>2</sup> Laurent DARMON, Itinéraire de l'évaluation d'un film par le spectateur au cinéma, les chemins de la déception. 2013. Doctorat en SIC à l'université d'Avignon

<sup>3</sup> Pour ses travaux, Laurent Darmon a interviewé vingt-trois personnes à des moments choisis : avant, juste après, un mois après et quelques mois après le visionnage du film Solaris de Steven Soderbergh.

<sup>4</sup> Ibid. P.597

<sup>5</sup> Traduction : « Les représentations collectives sont des symboles ou des images qui ont une signification commune entre les membres d'un groupe en ce sens qu'elles véhiculent des idées, des valeurs ou des idéologies. »

<sup>6</sup> Karin GONZALEZ, Collective Representation : Definition & Examples

<sup>7</sup> Traduction : « Les représentations collectives aident à ordonner et à donner un sens au monde, mais elles expriment, symbolisent et véhiculent également les relations sociales. »

<sup>8</sup> John SCOTT et Gordon MARSHALL. Dictionary of sociology. 2009.

<sup>9</sup> Sylvain DELOUEVE, Représentations sociales, préjugés, stéréotypes et discriminations. 2015.

<sup>10</sup> Sarah LACHHAB. Edimbourg magique dans les pas de Harry Potter. 2020.

<sup>11</sup> CNEWS. La ville d'Arendelle, de la reine des neiges, existe et est envahie par les touristes. 2020.

<sup>12</sup> Allociné, La Reine des neiges : les secrets du tournage. 2019.

<sup>13</sup> Alexandre BERNARD, Dix choses à savoir sur Bienvenue chez les Ch'tis. 2019.

<sup>14</sup> Alice, Les stéréotypes de la région Hauts-de-France. 2016.

<sup>15</sup> Manuel VICUÑA, Pologne - Nouvel eldorado du cinéma mondial. 2014.

<sup>16</sup> Andrea SMITH, Voyage en Pologne sur les traces de The Witcher, la nouvelle série Netflix. 2020.

<sup>17</sup> André ÉTANGELIN. Comment accueillir des tournages de films dans des lieux publics. 2010.

<sup>18</sup> Élisabeth KAROLYI, l'influence du cinéma sur l'architecture, mémoire de maîtrise d'histoire de l'art. 2002.

<sup>19</sup> Toni D'ANGELA, Travaux dirigé : Ville, architecture et cinéma. 2018.

<sup>20</sup> Edgard MORIN, Introduction à la pensée complexe. Éditions du Seuil. 2005

<sup>21</sup> SIC : Sciences de l'information et de la communication

<sup>22</sup> Patrizia LAUDATI. Sémiotique et communication urbaine Un croisement paradigmatique pour la compréhension de l'espace. Kimé. 2019.

<sup>23</sup> Sciences de l'information et de la communication

<sup>24</sup> Traduction : « un bâtiment public, un type d'architecture, est intrinsèquement une tactique de relations publiques, un type de communication. » (Rolex, 2022)

<sup>25</sup> Scott BERMAN. Public buildings as public relations: Ideas about the theory & practice of strategic architectural communication. 1999.

<sup>26</sup> Régis DEBRAY, Cours de médiologie générale. Gallimard, 1991.

## Bibliographie :

Étancelin, A. (2010, Décembre). *Comment accueillir des tournages de films dans des lieux publics.*

Alice, m. d. (2016 , Mai 12). *Les stéréotypes de la région Hauts-de-France.*

Allociné. (s.d.). *La Reine des neiges : les secrets du tournage.*

Berman, S. (1999). Public buildings as public relations : Ideas about the theory & practice of strategic architectural communication. *Public Relations Quarterly*, 18-22.

Bernard, A. (2019, Mai 04). *Dix choses à savoir sur Bienvenue chez les Ch'tis.*

CNEWS. (2020, janvier 16). *La ville d'arendelle, de la reine des neiges, existe et est envahie par les touristes.*

D'Angela, T. (2018). *Travaux dirigé : Ville, architecture et cinéma.*

Debray, R. (1991). *Cours de médiologie générale.* Gallimard.

Delouée, S. (2015, avril 3). *Représentations sociales, préjugés, stéréotypes et discriminations.* (A. g. Villes, Intervieweur)

Gonzalez, K. (2021, octobre 29). *Collective Representation: Definition & Examples.*

Guiheux, A. (2019). *Acteurs et architectes.* Hermann.

Károlyi, E. (2002). *L'influence du cinéma sur l'architecture, mémoire de maîtrise d'histoire de l'art.*

Laudati, P. (2019). Sémiotique et communication urbaine Un croisement paradigmatique pour la compréhension de l'espace. Dans N. Roelens, *La sémiotique et son autre* (p. 573). Paris: Kimé.

Marshall, J. S. (2009). *Dictionary of sociology.* Oxford: Oxford University Press.

NIVET, S. (2011). Architecture et cinéma dans les années 1980 : un état des choses. Dans S. N. ENGRAND, *Architectures 80, une chronique métropolitaine* (pp. 272-285). Paris: éditions Picard.

NOUVEL, J. (2016, Novembre). L'Interview : Jean Nouvel - Stupéfiant ! (L. SALAME, Intervieweur)

Rolex (Réalisateur). (2022). *Rolex et le cinéma : un mouvement perpétuellement réinventé* [Film].

Smith, A. (2020, janvier 22). *Voyage en Pologne sur les traces de The Witcher, la nouvelle série Netflix.*

Vicuña, M. (2014, décembre 16). *Pologne - Nouvel eldorado du cinéma mondial.*