



**HAL**  
open science

## Design & Cinéma. Accessoires et scénarisation

Eric Tortochot

► **To cite this version:**

Eric Tortochot. Design & Cinéma. Accessoires et scénarisation. DEUG. Masterclasse, Marseille, France. 2023, pp.15. hal-04003591

**HAL Id: hal-04003591**

**<https://hal-amu.archives-ouvertes.fr/hal-04003591>**

Submitted on 24 Feb 2023

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Copyright

# Design & cinéma. Accessoires et scénarisation

## Introduction

Le design, qu'est-ce que c'est ?

Quel rôle joue le design dans le cinéma ?

### 1. Le design qui « décore » (films d'époque)

1.1. L'exemple du rapport du cinéma à la peinture et à son environnement matériel (lumière, objets, espace, corps)

1.2. L'exemple de l'évolution du rapport aux sources, aux références pour « décorer »

### 2. Le design qui décore et costume

2.1. L'ornement : arts décoratifs, avant-gardes et kitsch

2.2. L'ornement au temps de la révélation du « less is more »

### 3. Le design qui projette dans un autre monde

3.1. Les leçons des avant-gardes pour penser le monde terrible de demain

3.2. La production de nouveaux mondes (1/2) : entre utopies et enfers

3.3. La production de nouveaux mondes (2/2) : entre continuités et ruptures

### 4. Le design qui raconte le temps « contemporain » du film

4.1. Le déplacement de caméra comme « design » : le travelling

4.2. Le « design » dans sa genèse : le documentaire

4.3. Le « design » et le corps comme objet : la fiction

4.4. Les objets iconiques : les téléphones et les véhicules

4.5. Le design comme indice du temps du film

4.6. Le placement de produits : la relation économique au design

### 5. Le design pensé spécialement pour le film

5.1. Quand le design et le cinéma réinventent le monde, ensemble

5.2. Quand le cinéma tourne le design en dérision

5.3. Quand le design cite le cinéma (plus rare, parce que les designers ne pensent pas beaucoup au cinéma...)

### 6. Pour conclure

6.1. Le design est invention pour le cinéma

6.2. Le design est diégétique (« arabesques »). L'exemple de David Lynch

6.3. Le design est figuration, représentation, narration, espace, volume, couleurs, matériau, matières

Le design & le cinéma : éléments d'une bibliographie

Le design & le cinéma : iconographie détaillée

« L'émergence du cinéma a participé à l'euphorie de la modernité. » Viva Paci<sup>1</sup>, *The Attraction of the Intelligent Eye*

## Introduction

### Le design, qu'est-ce que c'est ?

Dans les génériques de films anglo-saxons, on parle de « production designer », parce que le design est une discipline particulière de la conception, un métier à cheval entre les métiers d'ingénieurs et ceux des artistes. Le design est une façon de concevoir des objets, des images, des services par le dessin / dessein (*i.e.* le projet). En ce sens, le designer de production conçoit le processus de production d'un film en amont de sa réalisation, et il le met en œuvre pour sa réalisation et sa post-production.

D'une certaine manière, le design a tout à voir avec :

- notre environnement matériel (marqueur culturel, culturel et social),
- notre quotidien (marqueur temporel),
- l'espace dans lequel on vit (l'architecture et l'urbanisme),
- les images, les informations, les objets (les accessoires), les vêtements (les costumes), les services.

Le design est aussi une manière de scénariser nos vies (rêvées, désirées ?). on peut alors se poser la question : cinéma et design, même combat ?

« [...] le design spéculatif produit des "prototypes diégétiques" qui ont pour tâche de rendre sensible un scénario d'usage plausible dans le but de susciter un étonnement et un questionnement de la part des spectateurs. » (Beaubois, 2021, p. 697)

"Within media, art and design, by using experiential scenarios, performative storytelling and diegetic props, future possibilities are being explored [...] using 'speculative design' or 'design fiction' methods that draw on creative practice."<sup>2</sup> (Harwood, et al., 2020, p. 60)

Pour mieux comprendre la façon dont les designers conçoivent les scénarios de vie autour des objets ou services qu'ils proposent, voici quelques exemples :

- Série de dessins de François Azambourg pour la chaise prototype Pack, 1999-2000
- Série de dessins et photos de Xavier Moulin & Izumi Kohama pour "My Home is Yours, Your Home is Mine", 1999-2000
- Série de photos de Marijn van der Poll, Do hit chair, collectif Droog Design, 2000
- Série de photos et dessins Projet Reanim, 2003, qui annonce la fondation du groupe 5.5 en 2004
- Oki Sato, designer et architecte, Siège [Cabbage]. Matières et techniques: papier, tissu, résine. Japon, 2007. Agence de design Nendo, éditeur, Japon, 2008

---

<sup>1</sup> Viva Paci est Professeure de Théorie du cinéma et interprétations visuelles, à l'École de médias, Université du Québec à Montréal (UQAM).

<sup>2</sup> « Dans le domaine des médias, de l'art et du design, des scénarios expérimentaux, des récits performatifs et des accessoires diégétiques permettent d'explorer les possibilités à venir [...] en utilisant des méthodes de "design spéculatif" ou de "design fiction" qui s'inspirent de la pratique créative. » (Proposition de traduction avec l'aide du logiciel Deepl.)

*Design & cinéma.* Classe préparatoire aux écoles supérieures de cinéma, lycée Marseillevyre.

- Matali Crasset, designer, & Paul Louis Meunier, conseiller scientifique. L'empathie ou l'expérience de l'autre : exposition Nano-ordinaire, scénarii quotidiens avec les nanos-énergies, France, Saint-Étienne, Biennale du Design, 2013
- Konstantin Grcic, *Boom*, 2015. Haut-parleurs stéréo USB ; panneaux de bois coupés à dimension ; poignée ; pieds auto-adhésifs ; adaptateur USB ; ruban double-face ; clous ; marteau ; perceuse ; forêts 20, 12, et 5 mm ; crayon ; règle (extrait du livre *Do It By Yourself*, publié chez Phaidon en septembre 2015).
- Carolina Martinelli & Vittorio Venezia, designers, *Chair 1:1*, Italie, 2020

### **Quel rôle joue le design dans le cinéma ?**

Les objets sont présents dans la narration, dans les récits. On peut les décrire.

« Tout récit comporte en effet, quoique intimement mêlées et en proportions très variables, d'une part des représentations d'actions et d'événements, qui constituent la narration proprement dite, et d'autre part des représentations d'objets ou de personnages, qui sont le fait de ce que l'on nomme aujourd'hui la *description*. » (Genette, 1966, p. 156.)

Le cinéma montre l'environnement. Il s'en sert : le design est présent, de manière « résiduelle », dans chaque image de cinéma. Le design est un élément diégétique à part entière.

« Au lieu qu'il manie directement des symboles abstraits comme l'écrivain, le cinéaste a d'abord affaire à des objets réels, de telle sorte que la formation d'un récit filmique, non seulement va effectivement du concret à l'abstrait, mais encore laisse toujours subsister un résidu de "concret sensible" » (Chateau, 1983, p. 122.)

Le design est un des éléments du récit considéré comme une activité « productrice de mondes » (Chateau, 1983, p. 126).

« [Il y a] l'objet trouvé, c'est-à-dire tout ce qui permet au cinéma de choisir un objet, de le montrer efficacement, de le rendre expressif ; l'objet utile, c'est-à-dire tout simplement l'objet mis en scène, devenu accessoire de la dramaturgie ; enfin, l'objet investi, soit l'objet devenu signifiant (par métaphore ou autrement). À ces trois espèces d'objets filmiques, on oppose le cas, plus abstrait et plus rare, où un film cherche dans l'objet ce qui relève de la chose, de la "chose en soi", par définition inatteignable à notre perception et à notre intellection, mais que l'on peut évoquer ou suggérer par un travail d'ordre figuratif. » (Aumont, 2003)

« [Les] formes primaires non représentatives, regroupées par É. Souriau sous la qualification d'arabesques, ont le pouvoir d'engendrer la capacité diégétique à construire un monde et à lui donner force de présence et de vie. La puissance performative et inchoative de l'arabesque devient instauratrice de ce monde en tant qu'il n'est pas seulement représenté mais qu'il prend vie aux yeux du spectateur. » (Rieusset-Lemarié, 2017, p. 122.)

« Le film cause une délectation due à l'heureux aménagement de toutes ces données primaires ou immédiates (ou arabesques si l'on préfère). Et le spectateur le plus souvent ressent cette jouissance sans s'apercevoir qu'elle est due à mille harmonies inhérentes à la structure propre de l'image. Il peut même transférer illusoirement aux êtres représentés les qualités qui résident en réalité dans l'image, indépendamment de ce qu'elle représente. » (Étienne Souriau, 1947, cité par Rieusset-Lemarié, 2017, p. 123)

## **1. Le design qui « décore » les films d'époque**

### **1.1. L'exemple du rapport du cinéma à la peinture et à son environnement matériel (lumière, objets, espace, corps)**

Les cinéastes s'intéressent à des faits situés dans l'histoire et déjà documentés par des peintres. C'est le cas de Peter Webber et de *la Jeune fille à la perle*, peinture du maître flamand Vermeer. Le film n'est pas juste une histoire autour du tableau et de la jeune femme qui pose pour le peintre. Le film est aussi une plongée documentaire dans les outils du peintre, dans la matière qui est à sa disposition, la lumière, les couleurs des décors, les couleurs de la peinture (pigments liés par de l'huile), les supports, les instruments, les conditions de travail, et, bien sûr, la camera obscura qui fait lien et sens : le peintre regarde à travers l'instrument qui capte la lumière, comme le cinéaste qui filme.

### **1.2. L'exemple de l'évolution du rapport aux sources, aux références pour « décorer »**

Dans les films d'époque, la vraisemblance du rapport à l'époque dans laquelle les événements racontés se déroulent est fondée sur la documentation qui est à disposition des cinéastes et décorateurs qui les accompagnent. Le document est autant historique que picturale. Dans le cas de Robin Hood, dont l'intérêt cinématographique réside principalement dans le fait qu'il a été présenté en de nombreuses versions qui ont traversé presque un siècle d'histoire du cinéma, les différentes versions montrent des variations subtiles dans les décors et les objets qui les caractérisent. En 1922, le décor est grandiose, en noir et blanc. Les personnages sont écrasés par la majesté d'une architecture gothique démesurée. En 1938, l'architecture est toujours « écrasante » mais moins. Comme dans le film précédent, les objets sont peu nombreux mais prennent un peu plus de place : le Moyen-Âge se caractérise par un mobilier peu important mais déplaçable et solide. Dans la version de 1991, on sort du studio pour filmer l'intérieur d'une église au style mi roman, mi gothique, aux proportions raisonnables. Dans la dernière version, l'environnement est entièrement reconstitué en numérique. Non seulement les intérieurs sont reconstitués mais la ville médiévale est montrée dans son ensemble à partir d'archives mises à disposition par les historiens. Et puis, surtout, on ne doit pas oublier que le néogothique a bercé les imaginations des architectes et décorateurs en Angleterre et aux États-Unis, comme on peut le voir dans ce projet dessiné (plan et élévations) de W. Butterfield.

## **2. Le design qui décore et costume**

### **2.1. L'ornement : arts décoratifs, avant-gardes et kitsch**

Le cinéma est empreint de toutes les tendances artistiques contemporaines de son émergence et de son histoire. Ainsi, ici, directement adapté de la pièce d'Oscar Wilde tout comme l'opéra de Richard Strauss, *Salomé* (1922) est considéré comme l'un des premiers films d'avant-garde américains parce qu'on y trouve des costumes stylisés, un jeu expressionniste, une scénographie minimaliste et une atmosphère « Art nouveau » qui font tout le sel de de l'œuvre, avec Alla Nazimova, une des grandes stars du cinéma muet. Pourtant, au même moment, en Allemagne, Oscar Schlemmer au Bauhaus, première école de design, conçoit les costumes et la chorégraphie du *Ballet Tryadique*. Les différences notoires entre costumes « Art nouveau » d'un côté, et géométrisés déstructurés dans l'espace avant-gardiste de l'autre, se retrouvent dans les affiches qui annoncent le film et le spectacle.

### **2.2. L'ornement au temps de la révélation du « less is more »**

Dans cette cacophonie de styles, le cinéma américain l'emporte haut la main. Comment tendre vers le moins d'ornement comme le préconise l'architecte et designer allemand Adolf Loos : « less is

more » ? Les décors de films montrent des intérieurs bourgeois qui tendent à être géométrisés comme ici avec le film *Our Dancing Daughters* réalisé par Harry Beaumont en 1928 avec Joan Crawford, ou *Susan Lenox* réalisé par Robert Z. Leonard en 1931, dont les décors ont été conçus par Cedric Gibbons qui a vu l'exposition internationale des arts décoratifs à Paris en 1925. Même chose pour *Trouble in Paradise* de Lubitsch dont le décor réalisé par Hans Dreier est partie prenante de la mise en scène à tous points de vue.

### **3. Le design qui projette dans un autre monde**

#### **3.1. Les leçons des avant-gardes pour penser le monde terrible de demain**

Ce qu'il se joue avec le cinéma, c'est la possibilité d'autres mondes que le monde connu, celui que les frères Lumière filmaient inlassablement. Ce monde inconnu, c'est le monde désiré, ou le monde craint, un monde qui n'existe que dans les images. Avec *Metropolis*, Fritz Lang combine non seulement les effets de styles des costumes de Schlemmer mais aussi les effets d'un espace différent du monde d'avant. Cela prend vie non seulement dans les costumes et décors mais aussi dans l'affiche. *Metropolis* est une réflexion non seulement sur la condition humaine à l'ère industrielle et des mégalofoles qui sont annoncées par les cités nord-américaines, mais aussi une réflexion sur la relation infernale de l'homme à la machine, à la science, à la technologie. Loin de Méliès et de ses rêves fous d'aller sur la lune en train projeté par un canon avec des techniques cinématographiques innovantes, Lang nous place dans un futur qui ressemble au présent : celui des grandes villes et des machines.

#### **3.2. La production de nouveaux mondes (1/2) : entre utopies et enfers**

*Metropolis* est un des films, parmi de nombreux autres qui vont suivre, qui évoque un monde pas encore là mais presque. Ce monde est à Chicago ou à New York avec leurs gratte-ciel, et partout avec l'aliénation des individus par le travail manufacturier dans les usines fordienne dénoncées par Chaplin dans les *Temps modernes*. Les architectes et urbanistes de cette époque imaginent des cités transformées conduisant à un cinéma d'anticipation. Tous ces réalisateurs s'imprègnent des visions avant-gardistes et des projets utopiques formulés, conçus, dessinés par certains architectes ou urbanistes du début du vingtième siècle, comme Le Corbusier avec sa « Ville radieuse » ou bien les maquettes mises en scène lors de l'exposition universelle de New York en 1939.

Plus tard, dans les années 70, les architectes vont reprendre le flambeau de ces utopies qui donneront des outils aux réalisateurs de films de science-fiction comme Ridley Scott ou Steven Spielberg qui pourront autant penser la ville sombre de *Blade Runner* à partir de *Metropolis* que de projections d'architectes et designers comme Rem Koolhaas.

#### **3.3. La production de nouveaux mondes (2/2) : entre utopies et enfers**

Truffaut s'appuie, lui, sur la littérature pour raconter la vie qu'il ne rêve pas mais qui lui paraît fondamentale à partager. La lecture, c'est la culture de Truffaut. Les livres qu'on brûle pendant la 2<sup>e</sup> guerre mondiale, les autodafés dénoncés par Ray Bradbury dans son livre de science-fiction *Fahrenheit 451*, conduisent Truffaut à adapter le roman au cinéma, avec de petits moyens, et une approche très marquée par le design contemporain (l'écran au mur est une vision juste de ce qui advient 50 ans plus tard avec les écrans plats mais qui ne rend pas compte de ce que Bradbury décrit dans son livre : des images qui couvrent les murs). D'ailleurs, la version de Bahrani, en 2018, « corrige » cette approximation : les effets spéciaux maîtrisés mais aussi toute une imagerie du film de science-fiction, sont passés par là et expliquent comment les objets du quotidien imaginés par l'écrivain du vingtième siècle font écho tout spécialement aux objets du début du vingt et unième siècle. Le film

n'est plus tout à fait une dénonciation du nazisme mais un film de science-fiction qui cite à tour de bras les autres films de science-fiction

Stanley Kubrick et Philip K. Dick créent une rupture radicale dans la continuité du siècle en cours. Kubrick montre les objets des années 60 dans un environnement postérieur de trente ans. *2001, Space Odyssey* devient alors une démonstration d'érudition tant par la connaissance des enjeux contemporains des formes et des techniques que par la réflexion philosophique sur le devenir de l'humanité questionnée à travers les ruptures technologiques qu'elle développe et qui finissent par lui échapper. HAL et Le mégalithe en sont les métaphores opposées.

#### **4. Le design qui raconte le temps « contemporain » du film**

##### **4.1. Le déplacement de caméra comme « design » : le travelling**

Concevoir le film, c'est projeter les moyens de le réaliser. Le travelling en fait partie : déplacer la caméra pour entrer dans le mouvement et faire entrer le spectateur dans ce mouvement. Pendant un siècle, les réalisateurs et techniciens de l'image et du cadre cherchent à fluidifier le mouvement pour faire oublier que la caméra est un intermédiaire entre l'œil et la réalité. Donc, lorsque les frères Lumière et leurs cadreur réalisent les premiers déplacements de caméra, ils posent d'emblée un problème : comment faire mieux ? C'est un problème de design. Dans les années 70, Stanley Kubrick s'approprie l'invention de Garrett Brown, la steadycam, pour concevoir son adaptation du roman d'épouvante *The Shining* de Stephen King. Les déplacements dans l'hôtel et dans le labyrinthe ne peuvent pas être réalisés autrement. Il faut donc un opérateur entraîné qui court devant ou derrière les comédiens sans qu'apparaissent des rails de travelling, la technique la plus utilisée pour éviter les vibrations ou le mouvement d'une course quand la caméra est posée sur l'épaule. D'une caméra parfaitement réglée pour faire oublier la technique, Kubrick va passer à une steadycam dérégulée dans *Full Metal Jacket* pour accentuer les tensions et la violence des combats. Garrett Brown invente aussi la skycam, cette caméra suspendue qu'on voit dans tous les stades de foot aujourd'hui. Alan Parker veut l'utiliser pour l'envol de *Birdy*, autre film sur le Vietnam. Le résultat spectaculaire ne laisse rien paraître des difficultés techniques rencontrées. Parce qu'elle est mal réglée, la skycam défaillante est remplacée par un travelling sur chariot. Dans le monde du design, quand le problème doit être résolu, il ne l'est pas forcément par une innovation extraordinaire. Il peut s'agir d'un bricolage malin et efficace.

##### **4.2. Le « design » dans sa genèse : le documentaire**

Quand Alain Resnais et Raymond Queneau contribuent à magnifier une matière nouvelle, le plastique le plus polluant, le polystyrène, cela donne *Le chant du Styrène*. Le titre pourrait laisser penser qu'il n'y a pas de réelle illusion dans le propos des auteurs (le « chant des sirènes » est, au mieux une illusion, au pire un piège mortel) mais rien dans le documentaire ne laisse transparaître une crainte devant le nouveau matériau et ses nombreuses exploitations possibles.

##### **4.3. Le « design » et le corps comme objet : la fiction**

La technologie est un facteur essentiel de progrès dans une société future. Les prototypes de la technologie offrent le potentiel de devenir des technologies du monde réel en complétant les désirs utopiques des humains. La technologie est supérieure aux êtres humains. Le style de vie et les structures des villes exercent un contrôle sur et créent un sentiment d'aliénation des protagonistes (Ahmad & Mahmood, 2020). Ainsi, quand le cinéma montre le corps objet et la prothèse et la greffe, avec Cronenberg dans *Crimes of the Future.*, le design n'est jamais loin, soit dans une forme critique (Nicole Tran Ban Vang), soit dans une forme prospective, innovante (Bart Hess et Philips Design).

#### **4.4. Les objets iconiques : les téléphones et les véhicules**

Le cinéma peut aussi focaliser sur un objet en particulier, un objet du quotidien, un objet conçu par des designers ; ici, Hitchcock se concentre sur le téléphone et la possible perversion qu'il engendre et dont on voit, dans l'affiche à quel point, il est l'élément central (le titre en Anglais l'annonce, *Dial M for Murder*, et la traduction française l'en éloigne de façon absurde, comme un contresens : *Le crime était presque parfait*). Les designers ont travaillé sur les téléphones pour les améliorer sur le plan ergonomique, comme on voit ici avec l'agence américaine d'Henry Dreyfuss. Et comme le cinéma prend ses désirs pour des réalités, le téléphone change de forme et de fonction plus vite que dans la réalité, comme dans *Star Trek* ou dans le *Prisonnier*. Les usages qui y sont faits anticipent des pratiques qui nous semblent aujourd'hui tout à fait normales.

Quant à la voiture, outre son potentiel filmique de support de travelling, elle fascine les cinéastes dès le début de son histoire. La Ford T, symbole du fordisme, parfait exemple d'aliénation par le travail, n'y échappe pas. Buster Keaton et Fatty Arbuckle, spécialistes du démantèlement d'objets manufacturés en détruisent une dans *Le Garage*. Un acheteur qui tombe en panne avec sa nouvelle Ford à la sortie du garage l'abandonne et revient dans le garage pour en demander une autre, qu'il obtient aussitôt.

Tati met en scène un designer de voiture farfelu dans *Trafic*. C'est tout le film qui est dédié à l'univers complexe de la voiture qui n'est pas un objet étudié seul mais dans son système, c'est-à-dire dans ses conséquences sur le monde autour, sur le trafic, sur l'environnement.

Quant à Spielberg, il met en scène un autre dérèglement du système engendré par les véhicules avec *Duel* : quand voiture et poids lourd sont ennemis sur les routes quasi-désertes du sud des États-Unis. L'enjeu semble être celui de la destruction, comme un clin d'œil à l'étymologie économique du terme « consommation » : consumer.

Pour autant, le véhicule est objet de tous les fantasmes. Il est systématiquement réinventé dans les films de « Fantasy ». C'est le cas avec *Dune* mise en scène par Denis Villeneuve, dans la continuité des objets volants à la mode depuis *Star Wars*.

#### **4.5. Le design comme indice du temps du film**

Quand le temps du film raconte un temps révolu pour une seule personne dans un environnement qui change au détriment de cette personne isolée. Le film de W. Becker nous montre comment cet environnement constitué de signes, d'objets, d'indices peut être dérégulé avec peu de choses. Les décors extérieurs et intérieurs de *Good Bye Lenin* sont documentés par un temps présent, passé qui s'entrecroisent subtilement.

La série *Kleo* créée pour Netflix s'amuse de ces codes décalés, de ces temps déplacés.

#### **4.6. Le placement de produits : la relation économique au design**

On ne peut pas parler de design en lien avec le cinéma sans évoquer les produits publicitaires dans le cinéma. On a vu comment Coca s'invite dans une fausse distopie de l'ancienne RDA. On pourrait le penser comme une publicité intrusive. Mais il s'agit plus d'une simple présence du produit à l'écran due à la force iconique et symbolique d'une marque occidentale contre une culture soviétique mourante. Le produit placé, c'est aussi une interaction entre le produit et un acteur. Le produit peut devenir lui-même acteur ou se retrouver sur l'affiche. Une autre possibilité est celle de voir les avantages du produit démontrés dans le film lui-même, ou alors le produit est pensé pour le film, recostumé, adapté (product-like). Il peut y avoir également du mésusage ou une forme de parodie du placement de produits.



## **5. Le design pensé spécialement pour le film**

### **5.1. Quand le design et le cinéma réinventent le monde, ensemble**

Revenons aux avant-gardes et au début du cinéma. En France, les surréalistes s'emparent des formes avant-gardistes pour raconter à leur manière comme Man Ray à partir de la phrase de Mallarmé : « un coup de dé jamais n'abolira le hasard ». Le film est tourné dans une maison de R. Mallet Stevens, marquée par un style art décoratif, géométrisant, construite au-dessus de Hyères, aujourd'hui la Villa Noailles, qui abrite des manifestations de design contemporain...

Moholy Nagy au Bauhaus expérimente les effets cinématiques de la lumière.

Enfin, Vertov propose de transformer le cinéma en un art à part entière en dehors de toute dépendance aux autres formes ou expressions artistiques. Il rejoint en ça toutes les avant-gardes russes en arts et en design (Vkhutemas).

Quand le cinéma parle directement de design, il en parle avec une formidable sensibilité aux matières, couleurs, sons, formes, lumières, ombres, moires, etc. Dans *Papicha*, Mounia Meddour parvient à valoriser la place de la création et de la conception en design de mode comme forme d'expression critique dans des circonstances dramatiques.

### **5.3. Quand le cinéma tourne le design en dérision**

Jacques Tati s'intéresse aux effets du monde sur le quotidien. M. Hulot est le réceptacle des dysfonctionnements et des absurdités. Sa silhouette les magnifie et les combat parfois en vain, parfois avec succès. Il peut s'agir des tuyaux extrudés ou des gadgets techniques de la maison de la sœur de Hulot dans *Mon Oncle*, des fauteuils « modernes » et des open spaces sans signalétique et sans âmes dans *Play Time*, etc.

### **5.4. Quand le design cite le cinéma (plus rare, parce que les designers ne pensent pas beaucoup au cinéma...)**

Parce que Jacques Tati a aimé détester le design et l'architecture de la modernité, le design le lui rend bien et le cite dans ses propositions. Le mobilier de la maison dysfonctionnelle de *Mon Oncle* ou la silhouette longiligne et interrogative de M. Hulot ont ainsi été cités.

## **6. Pour conclure sur la relation « design & cinéma »**

### **6.1. Le design est invention pour le cinéma**

- Le design est une méthode pour faire évoluer le cinéma : objets techniques et systèmes pour filmer, objets à filmer, à décrire
- Le design est un outil pour scénariser, spéculer, « fictionner », créer, concevoir, produire un monde
- Il agit en hors-champ pour aider à raconter, construire une cohérence et contribuer à engendrer des effets indispensables à la diégèse

### **6.2. Le design est diégétique (arabesques). L'exemple de David Lynch**

- Le design est élément absent, résiduel ou présent de l'histoire, de la narration
- Il peut être omniprésent dans sa dimension commerciale plutôt que narrative (il nous rappelle à la vie sociale et consumériste et au cinéma comme industrie)
- Il peut être aussi démesure et destruction (« consommation »)
- Si le design est résiduel, il agit en creux, par nécessité, besoin, souvenir (il agit sur nos vies)
- Le design raconte pour susciter un étonnement, un questionnement
- Le design est personnage, décor matériel, caractère immatériel, symbole

## **6.2. Le design est diégétique (arabesques). L'exemple de David Lynch**

David Lynch est un artiste protéiforme qui pense le cinéma tant dans les absences que par les présences, dans les bizarreries, les incongruités, les horreurs, que dans ce qui est montré, caché, intermédié par les objets ou mis à distance par eux. S'il n'y a pas de dimension commerciale, c'est parce que la narration passe par l'objet qui interagit avec les corps et les vies des acteurs : il agit en creux, par nécessité, besoin, souvenir pour susciter étonnement et questionnement. On le voit dans *Lost Highway* quand l'espace de la maison est habité aux extrémités, quand les protagonistes surveillent les abords de cette même maison par vidéosurveillance interposée. Le téléviseur devient une fenêtre sur une autre réalité. Et, d'ailleurs, comme par hasard, durant les années 90, un designer français, Philippe Starck, outre le mimétisme avec le personnage principal du film *Eraserhead* (1977), son rapport aux produits étranges qu'il conçoit, comme cet ourson en peluche aux mains démultipliées (peut-être un écho à l'enfant informé à la tête de gomme), conçoit des téléviseurs produits par Thomson dont les alures rappellent l'univers de Lynch. D'ailleurs, on peut se demander avec Pierre Bourdieu (2018, p. 216) si Lynch ne s'intéresse pas au design et à l'architecture pour pénétrer encore davantage dans ses films. Je poursuis la citation :

« De notre point de vue, si Lynch est un designer intéressant, ou si son travail peut intéresser le design, ce n'est pas tant à travers tel ou tel aspect stylistique de ses productions, mais plutôt dans la mise en évidence d'une redéfinition nécessaire de la notion d'espace à partir et depuis le cinéma d'abord, à partir et depuis l'hypermédialité dans un deuxième temps. Son approche du design, dans les films, et hors des films est une mise en évidence du fait que les objets de l'architecture et du design doivent désormais se comprendre comme un vaste système relationnel, comme un ensemble d'opérations, un jeu de renvois, de passage d'un objet à un autre, d'un lieu à un autre et d'une temporalité à l'autre.

Les espaces, architectures et objets doivent désormais s'interpréter et se concevoir suivant d'autres modalités, d'autres modes de représentation, d'autres manières de figurer le monde, de faire des mondes, qui permettent aussi la production de nouvelles métaphysiques. De fait, l'aspect le plus intéressant des expériences en design de Lynch repose sans doute sur la tension qu'il établit entre ses images et les espaces ou les objets impossibles qu'elles décrivent.

Son ancrage dans une certaine actualité du design tient aussi dans l'idée que le design n'est pas (ou plus) seulement déterminé par des besoins, des usages mais également par des rêves, des peurs ou des fantasmes, des désirs. S'il fallait évaluer la portée du travail de David Lynch dans les autres arts que celui du cinéma, nous pourrions dire que si le design chez Lynch sait faire preuve d'une efficacité *fantastique* c'est aussi, paradoxalement (et au sens de Roger Caillois), parce qu'il laisse encore à désirer. » (Bourdieu, 2018, p. 216.)

## **6.3. Le design est matière filmique**

- Parce qu'il y a design, il y a représentation de l'objet, de son histoire, de son espace
- Avec le design, il n'y a pas forcément figuration ou narration mais il y a un matériau, de la matière, du volume, des couleurs
- Avec le design résiduel ou présent, il y a film

### **Le design & le cinéma : éléments d'une bibliographie**

- Ahmad, Y., & Mahmood, F. (2020). Representation of Future Lifestyle in Science Fiction Hollywood Movies: Semiotic Analysis of Movie Tomorrowland (2015) for Technological Utopianism. *Journal of Media Studies*, 35(2), 357-388.
- Amengual, B. (1984). *Clefs pour le cinéma (2e ed.)*. Seghers.
- Arana, L. M. L. (2020). Mass Media and the postmodern urban experience. From Metropolis to Blade Runner; from cinema to virtual reality. *Cult. Hist. Digit. J*, 9, 2-12.  
<https://doi.org/10.3989/chdj.2020.002>
- Aumont, J. (1990). *L'image*. Nathan.
- Aumont, J. (2003). L'objet cinématographique et la chose filmique. *Cinémas*, 14(1), 179-203.  
<https://doi.org/10.7202/008963ar>
- Aumont, J., & Marie, M. (1989). *L'analyse des films*. Nathan.
- Aumont, J., Marie, M., Bergala, A., & Vernet, M. (1983). *Esthétique du film*. Nathan.
- Azéma, C., Malaurie, C., & Bourdareau, P. (2019). Bâtir et penser l'habitabilité d'un commun. Réflexions autour de la notion d'usage dans le projet de design. *Ocula*, 20(20), 57-71.  
<https://doi.org/10.12977/ocula2019-6>
- Beaubois, V. (2021). Concevoir des « choses » : le tournant chosique en design. *Critique*, 891-892(8), 691-702. <https://doi.org/10.3917/criti.891.0691>
- Bourdareau, P. (2018). Blue cube & golden club : David Lynch et le design d'(hyper)espace. *Ligeia*, 165-168(2), 205-216. <https://doi.org/10.3917/lige.165.0205>
- Chateau, D. (1983). Diégèse et énonciation. *Communications*(38), 121-154.  
<https://doi.org/10.3406/comm.1983.1571>
- Elsaesser, T. (2013). *Weimar Cinema and After. Germany's Historical Imaginary* (4 ed.). Routledge.  
<https://doi.org/10.4324/9780203388334>
- Esperdy, G. (2007). From Instruction to Consumption: Architecture and Design in Hollywood Movies of the 1930s. *The Journal of American Culture*, 30(2), 198-211. <https://doi.org/10.1111/j.1542-734X.2007.00509.x>
- Fischer, L. (2017). *Cinema by Design. Art Nouveau, Modernism, and Film History*. Columbia University Press.
- Genette, G. (1966). Frontières du récit. *Communications*, 1966(8), 152-163.  
<https://doi.org/10.3406/comm.1966.1121>
- Georgiadou, Z. (2017). Cinema and Architectural Design Education. *artciencia.Com, Revista De Arte, Ciência E Comunicação*(20-21). <https://doi.org/10.25770/artc.11059>
- Harwood, T., Garry, T., & Belk, R. (2020). Design Fiction Diegetic Prototyping: A Research Framework for Visualizing Service Innovations. *Journal of Services Marketing*, 34(1), 59-73.  
<https://doi.org/10.1108/JSM-11-2018-0339>

*Design & cinéma*. Classe préparatoire aux écoles supérieures de cinéma, lycée Marseillevéyre.

Holbrook, M. (2003). A book-review essay on the role of ambi-diegetic film music in the product design of hollywood movies: macromarketing in la-la-land. *Consumption Markets & Culture*, 6(3), 207-230. <https://doi.org/10.1080/1025386032000153786>

Macheret, M. (2022). Le plastique, c'est fantastique. Au cinéma, le plastique a-t-il vraiment une plastique de rêve? *Le Monde* 12/08 [https://www.lemonde.fr/series-d-ete/article/2022/08/12/au-cinema-le-plastique-a-t-il-vraiment-une-plastique-de-reve\\_6137887\\_3451060.html](https://www.lemonde.fr/series-d-ete/article/2022/08/12/au-cinema-le-plastique-a-t-il-vraiment-une-plastique-de-reve_6137887_3451060.html)

Lant, A. (1995). Haptical Cinema. *October*, 74, 45-73. <https://doi.org/10.2307/778820>

Minvielle, N., & Wathelet, O. (2019). *Le design fiction comme outil d'aide à l'innovation [Article de base documentaire]*.

O'Brien, C. (2019). Art Deco and sound cinema. In B. Elliott & M. Windover (Eds.), *The Routledge Companion to Art Deco*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429032165>

Palmer, T. (2006). Style and Sensation in the Contemporary French Cinema of the Body. *Journal of Film and Video*, 58(3), 22-32. <http://www.jstor.org/stable/20688527>

Pool, R. F. (2018). The Misconceived Image in Society of American Art Deco Architecture and Design. *The International Journal of the Image*, 9(2), 37-53. <https://doi.org/10.18848/2154-8560/CGP/v09i02/37-53>

Rieusset-Lemarié, I. (2017). Des arts décoratifs au cinéma : incidences heuristiques du contour, de l'ornement et de l'arabesque dans l'esthétique d'Étienne Souriau. *Nouvelle revue d'esthétique*, 19(1), 107-125. <https://doi.org/10.3917/nre.019.0107>

## **Le design & le cinéma : iconographie détaillée**

### **1. Le design qui décore (films d'époque)**

#### **1.1. L'exemple du rapport du cinéma à la peinture et à son environnement matériel (lumière, objets, espace, corps)**

- Photogramme du film « Girl with a Pearl Earring » de Peter Webber, 2003. © imdb
- 1. L'astronome, dit l'astrologue, 1668, Johannes Vermeer, Pays-Bas. © RMN. 2. La jeune fille à la perle, 1665, J. Vermeer. © Wikipédia. 3. Photogramme du film « Girl with a Pearl Earring » de Peter Webber, 2003. © imdb
- Photogrammes du film « Girl with a Pearl Earring » de Peter Webber, 2003. © imdb

#### **1.2. L'exemple de l'évolution du rapport aux sources, aux références pour « décorer »**

- Photogramme du film « Robin Hood » de Allan Dwan avec Douglas Fairbanks, 1922.
- Photogramme du film « The Adventures of Robin Hood » de Michael Curtiz et William Keighley, avec Errol Flynn et Olivia de Havilland, 1938.
- Photogramme du film « Robin Hood, Prince of the Thieves » de Kevin Reynolds avec Kevin Costner et Morgan Freeman, 1991.
- Photogramme du film « Robin Hood » de Otto Bathurst, avec Taron Egerton et Jamie Foxx, 2018.

### **2. Le design qui « décore » et costume**

#### **2.1. L'ornement : arts décoratifs, avant-gardes et kitsch**

- Photogramme du film « Salomé » de Charles Bryant, 1922 © la cinémathèque
- Photo des costumes de danse du « Ballet Tryadique » par Oscar Schlemmer au Bauhaus, 1922 © artbite
- Clichés extrait du film « Salomé » de Charles Bryant, 1922. © les chroniques de l'art
- Deux danseuses du « Ballet triadique » d'Oscar Schlemmer (Bauhaus), 1922. © MoMA
- Affiche du film « Salomé » de Charles Bryant, 1922. © veniceclayartists.com
- Affiche du ballet triadique d'Oscar Schlemmer, 1922. © wikipédia

#### **2.2. L'ornement au temps de la révélation du « less is more »**

- Photogramme du film pour la Metro-Goldwyn-Mayer, *Our Dancing Daughters* (1928). © ArtsLife
- Photo du film *Susan Lenox: Her Fall and Rise* (1931), Metro-Goldwyn-Mayer's.
- Photogrammes du film de Ernst Lubitsch pour la Paramount, *Trouble in Paradise* (1932). © Smallrooms

### **3. Le design qui projette dans un autre monde**

#### **3.1. Les leçons des avant-gardes pour penser le monde terrible de demain**

- Photogramme de *Metropolis*, Fritz Lang, 1927 © mk2 films
- Affiche du film *Metropolis* de Fritz Lang, 1927 © il cineocchio

#### **3.2. La production de nouveaux mondes (1/2) : entre utopies et enfers**

- Illustrations pour *Just Imagine*, David Butler, 1930, et *Metropolis*, Fritz Lang, 1927 © Luis Miguel Lus Arana
- Photogrammes de *Metropolis*, Fritz Lang, 1927 © Luis Miguel Lus Arana
- 1.1] Aleksandr Medvedkin, *The New Moscow* (*Новая Москва*, Mosfilm, 1938) [1.2] Gaston Quiribet, *The Fugitive Futurist* (Hepworth, 1924) [1.3] Maurice Elvey, *High Treason* (Gaumont British Picture Corporation, 1929) [1.4] Maurice Elvey, *The Tunnel* (Gaumont British Picture Corporation, 1935). © Luis Miguel Lus Arana

*Design & cinéma*. Classe préparatoire aux écoles supérieures de cinéma, lycée Marseillevreyre.

- Le Corbusier (1887-1965). La ville radieuse, 1935. Dessins et maquette. © Arch Daily
- Exposition du monde de demain, exposition universelle de New York, 1939
- Exposition universelle de New York, maquette de New York conservée au musée de Brooklyn, 1964-2022
- Rem Koolhaas, Elia Zenghelis, Madelon Vriesendorp, Zoe Zenghelis. Exodus, or the Voluntary Prisoners of Architecture, 1972
- Photogramme du film *Tomorrowland*, Brad Bird, 2015
- Photogrammes du film *Alien* (20th Century Fox, 1979) et *Blade Runner* (The Ladd Company, 1982) de Ridley Scott. © L. M. L. Arana
- L.A. Metropolis : correspondances iconographiques et conceptuelles entre *Metropolis* et *Blade Runner*. © L. M. L. Arana
- Photogramme du film *Minority Report*, Steven Spielberg, 2002

### **3.3. La production de nouveaux mondes (2/2) : entre continuités et ruptures**

- Adaptation de Fahrenheit 451 de Ray Bradbury par François Truffaut, 1966
- Adaptation de *Fahrenheit 451* de Ray Bradbury par Ramin Bahrani, 2018.
- Photogrammes (champ, contre-champ et décors vides) de 2001, Space Odyssey, 1968, Stanley Kubrick. Chauffeuse Djinn, #0680. Modèle créé en 1963. Olivier Mourgue (né en 1939), designer, France, 1967. Édition Airborne (fondée vers 1950, Royaume-Uni), 1964.
- Décor de l'hôtel spatial de la série « For All Mankind », 2021. Fauteuils Svanen (le cygne) édités par F. Hansen depuis 1956, Arne Jacobsen, designer.
- Arne Jacobsen (1902-1971), designer, éditeur Fritz Hansen (fondée en 1872). Fauteuil Svanen, 1956. Sous-titre : Le Cygne
- Stanley Kubrick, 2001, A Space Odyssey, 1968. Photogramme du film: chambre à coucher de style Louis XVI. Décor conçu par Harry Lange dans les studios de Londres

## **4. Le design qui raconte le temps « contemporain » du film**

### **4.1. Le déplacement de caméra comme « design » : le travelling**

- Les films Lumière : quelques secondes de mouvement
- Le travelling avec steadycam, invention technique de Garrett Brown en 1973, reprise pour le film *Shining* de Stanley Kubrick, 1980
- Le traveling avec steadycam, invention technique modifiée, déréglée pour le film « Full Metal Jacket » de Stanley Kubrick, 1987
- Le steadycam de *Shining*, celle de Full Metal Jacket et la caméra transportée dans les airs (Skycam, du même inventeur Garrett Brown) et au sol dans *Birdy* de Alan Parker, 1984

### **4.2. Le « design » dans sa genèse : le documentaire**

- Photogramme du documentaire *Le chant du Styryène*, Alain Resnais, 1958 (scénario et texte de Raymond Queneau). Le plastique œuvre d'art ( !)
- Photogramme du documentaire *Le chant du Styryène*, Alain Resnais, 1958 (scénario et texte de Raymond Queneau). Le moule qui donne forme au plastique.

### **4.3. Le « design » et le corps comme objet : la fiction**

- *Crimes of the Future*, David Cronenberg, 2022. La prothèse.
- *Crimes of the Future*, David Cronenberg, 2022. La greffe.

- Nicole Tran Ba Vang (née en 1963), designer de mode, photographe, artiste. Collection printemps/été 2001. Sans-titre 06, Photographie, 120x120cm
- Bart Hess (Artiste multimédias néerlandais et chercheur en nouvelles matières) & Lucy McRae (artiste et designer australienne, ancienne danseuse classique) pour Philips design probes. Philips Design, « Bubelle », prototypes de robes programme de recherche SKIN, 2006. Bardé de capteurs, le vêtement change de couleur selon l'état émotif de son porteur.

#### **4.4. Les objets iconiques : les téléphones et les véhicules**

- Photogramme du film *Dial M for Murder*, Alfred Hitchcock, 1954. L'appel côté « mari ». © talk film society
- Photogramme du film *Dial M for Murder*, Alfred Hitchcock, 1954. L'appel, côté scène de meurtre. © talk film society
- Affiche américaine du film *Dial M for Murder*, Alfred Hitchcock, 1954 © imdb
- Henry Dreyfuss (1904-1972), designer. Agence H. Dreyfuss & Associates et Bell Telephone Laboratories Model 500 telephone, 1953
- Série *Star Trek*, Gene Roddenberry, 1966 © StarTrek.com
- Série *The Prisoner*, Patrick McGoohan, 1967 © Wired
- Mise en œuvre des techniques industrielles de rationalisation des productions (massification et préfabrication)
- Buster Keaton and Roscoe (Fatty) Arbuckle in another Model T, *The Garage*, 1920. © mftca
- Photogrammes du générique du film *Trafic*, Jacques Tati, 1971 © Art of the title
- Photogramme du film *Duel*, Steven Spielberg, 1978 © The New York Times
- Croquis pour le film *Dune*, Denis Villeneuve, 2020
- Illustration des « vaisseaux amiraux des Astreides » pour le film *Dune*, Denis Villeneuve, 2020
- Illustration des vaisseaux « hébergeurs » pour le film *Dune*, Denis Villeneuve, 2020

#### **4.5. Le design comme indice du temps du film**

- Photogramme du film *Good bye Lenin*, Wolfgang Becker, 2003. L'enlèvement des statues de Lénine dans Berlin. © Slate
- Photogramme du film *Good bye Lenin*, Wolfgang Becker, 2003. Déploiement d'une affiche Coca Cola. © Slate
- Affiche *Good bye Lenin*, Wolfgang Becker, 2003 © Studio Babelberg
- *Good bye Lenin*, Wolfgang Becker, 2003 © <https://minimalmovieposters>
- *Good bye Lenin*, Wolfgang Becker, 2003. Intérieur berlinois de l'Allemagne de l'Est © Art Department Studio Babelberg
- Meuble encastré MDW 60 VEB Deutsche Werkstätten Hellerau, couverture du catalogue (1967) © <https://zeithistorische-forschungen.de/3-2006/4592>
- Meuble encastré MDW 60 VEB DWH, détail du catalogue (1967) © <https://zeithistorische-forschungen.de/3-2006/4592>
- Photogramme de la série *Kleo*, Viviane Andereggen & Jano Ben Chaabane, 2022, Traban © Netflix

#### **4.6. Le placement de produits : la relation économique au design**

- Le placement de produits
  1. Simple présence du produit à l'écran
  2. Interaction entre le produit et un acteur
  3. Lorsque le produit devient lui-même acteur
  4. Le placement produit est sur l'affiche !
  5. Les avantages du produit sont démontrés
  6. Le produit est customisé pour le film (product-like)
  7. Le mésusage
  8. Quand les placements de produits parodient les placements de produits

## 5. Le design pensé spécialement pour le film

### 5.1. Quand design et cinéma réinventent le monde, ensemble

- Photogrammes du film *Les mystères du château du Dé*, Man Ray, 1929 © YouTube
- Robert Mallet-Stevens (1886-1945), France. Propriété du vicomte de Noailles à Hyères, 1923
- Photogrammes du film *Ein Lichtspiel (Schwarz, Weiss, Grau)*, Laszlo Moholy-Nagy, 1930 © YouTube
- Paul Klee, Walter Gropius, László Moholy-Nagy. Manuscrits et imprimés de 1925 © RMN
- Photogrammes du film *L'homme à la caméra*, Dziga Vertov, 1929 © YouTube
- Vkhutemas, Zakhar Bykov, Kiosque démontable à livres, 1923 ©
- Photogrammes du film *Papicha*, Mounia Meddour, 2019 © Wexner Center for the Arts & Irenebridation

### 5.2. Quand le cinéma tourne le design en dérision

- Photogrammes de *Playtime*, Jacques TATI, 1967

### 5.3. Quand le design cite le cinéma (plus rare, parce que les designers ne pensent pas beaucoup au cinéma...)

- Jacques Tati, *Mon oncle*, 1958. Les meubles originaux dont le designer est inconnu, ont disparu. Ils sont réédités par Domeau & Pérès depuis 2005. Cette réédition est limitée à huit exemplaires.
- Dominique Mathieu (né en 1970), designer, France. Guéridon le Clou et Jacques Tati.

## 6. Pour conclure sur la relation « design & cinéma »

### 6.1. Le design est invention pour le cinéma

- Le design est une méthode pour faire évoluer le cinéma : objets pour filmer, objets à filmer, outils pour scénariser
- Il agit en hors-champ pour aider à raconter, construire une cohérence
- Il contribue à engendrer des effets indispensables à la diégèse

### 6.2. Le design est diégétique (arabesques)

- Le design est élément absent ou présent de l'histoire, de la narration
- Il peut être absent mais agissant en creux, par nécessité, besoin, souvenir
- Il peut être omniprésent dans sa dimension commerciale plutôt que narrative

### - Le design est personnage, décor matériel, immatériel, symbole

### 6.2. Le design est diégétique (arabesques) : l'exemple de David Lynch

- Photogrammes du film *Lost Highway*, David Lynch, 1997 © sources diverses
- Philippe Starck // téléviseur SABA, 1994 © sources *Tim Thom* et divers
- Philippe Starck, designer, photos des années 90 // Photogramme du film *Eraserhead* de David Lynch, 1977 // David Lynch, 1992. DR
- Les activités artistiques de David Lynch : la peinture, le dessin, la photographie, la gravure, la sculpture, la musique et le cinéma. © <https://www.pacegallery.com/artists/david-lynch/>

### 6.3. Le design est figuration, représentation, narration, espace, volume, couleurs, matériau, matières

- Parce qu'il y a design, il y a représentation de l'objet, de son histoire, de son espace
- Avec le design, il n'y a pas forcément figuration ou narration mais il y a un matériau, de la matière, du volume, des couleurs
- Vaisseau « hébergeur » pour le film *Dune*, Denis Villeneuve, 2020 vs Vaisseau amiral pour le *Dune* de David Lynch, 1984