
Mémoire de fin d'études : " Comment l'utilisation de l'architecture devient -elle un élément de référence dans les séries télévisées? Les cas de Stranger Things et d'Arcadia".

Auteur : Louis, Joséphine

Promoteur(s) : Cohen, Maurizio; De Visscher, Lisa

Faculté : Faculté d'Architecture

Diplôme : Master en architecture, à finalité spécialisée en art de bâtir et urbanisme

Année académique : 2023-2024

URI/URL : <http://hdl.handle.net/2268.2/21243>

Avertissement à l'attention des usagers :

Tous les documents placés en accès ouvert sur le site le site MatheO sont protégés par le droit d'auteur. Conformément aux principes énoncés par la "Budapest Open Access Initiative"(BOAI, 2002), l'utilisateur du site peut lire, télécharger, copier, transmettre, imprimer, chercher ou faire un lien vers le texte intégral de ces documents, les disséquer pour les indexer, s'en servir de données pour un logiciel, ou s'en servir à toute autre fin légale (ou prévue par la réglementation relative au droit d'auteur). Toute utilisation du document à des fins commerciales est strictement interdite.

Par ailleurs, l'utilisateur s'engage à respecter les droits moraux de l'auteur, principalement le droit à l'intégrité de l'oeuvre et le droit de paternité et ce dans toute utilisation que l'utilisateur entreprend. Ainsi, à titre d'exemple, lorsqu'il reproduira un document par extrait ou dans son intégralité, l'utilisateur citera de manière complète les sources telles que mentionnées ci-dessus. Toute utilisation non explicitement autorisée ci-avant (telle que par exemple, la modification du document ou son résumé) nécessite l'autorisation préalable et expresse des auteurs ou de leurs ayants droit.



UNIVERSITÉ DE LIÈGE – FACULTÉ D'ARCHITECTURE

« Comment l'utilisation de l'architecture devient-elle un élément de référence dans les séries télévisées ?
Les cas de Stranger Things et d'Arcadia. »

Travail de fin d'études présenté par Joséphine Louis en vue de l'obtention du grade de Master en

Architecture

Sous la direction de : Maurizio Cohen et Lisa De Visscher

Année académique 2023 - 2024

Remerciements

Je souhaite tout d'abord exprimer ma profonde gratitude envers mon promoteur, Maurizio Cohen et ma co-promotrice, Lisa De Visscher, pour leurs conseils éclairés, leurs suivis attentifs et leurs engagements tout au long de l'élaboration de ce travail.

Ensuite, je tenais particulièrement à remercier Julian Mont, Marie Renson, Sandrine Vanhoutte et Louise Louis pour la relecture et la correction de ce travail.

Enfin, je souhaite exprimer ma reconnaissance envers ma famille et mes amis pour leur soutien indéfectible tout au long de mes études.

TABLE DES MATIÈRES

| | | |
|-------|--|----|
| 1 | Introduction | 9 |
| 2 | Problématique | 12 |
| 3 | Méthodologie | 15 |
| 4 | État de l'art..... | 19 |
| 5 | « Stranger Things »..... | 26 |
| 5.1 | Les différents lieux de tournage..... | 30 |
| 5.2 | Journal de bord | 37 |
| 5.2.1 | Saison 1, épisode 1 : La disparition de Will Byers | 38 |
| 5.2.2 | Saison 1, épisode 2 : La barjot de Maple Street | 47 |
| 5.2.3 | Saison 1, épisode 3 : Petit papa Noël | 52 |
| 5.2.4 | Saison 1, épisode 4 : Le corps | 57 |
| 5.2.5 | Saison 1, épisode 5 : La puce et l'acrobate | 59 |
| 5.2.6 | Saison 1, épisode 7 : Le bain..... | 62 |
| 5.2.7 | Saison 1, épisode 8 : Le monde à l'envers | 64 |
| 6 | « Arcadia » | 69 |
| 6.1 | Les différents lieux de tournage..... | 73 |
| 6.2 | Journal de bord | 81 |
| 6.2.1 | Saison 1, épisode 1 : La chute..... | 82 |
| 6.2.2 | Saison 1, épisode 2 : Sous pression..... | 85 |
| 6.2.3 | Saison 1, épisode 3 : Remords et trahisons | 89 |

| | | |
|-------|---|-----|
| 6.2.4 | Saison 1, épisode 5 : Situation nouvelles | 92 |
| 6.2.5 | Saison 1, épisode 6 : Le bonheur des uns..... | 94 |
| 6.2.6 | Saison 1, épisode 7 : Dans le secret | 96 |
| 6.2.7 | Saison 1, épisode 8 : Le marionnettiste..... | 97 |
| 7 | Le détournement de l'architecture | 98 |
| 7.1 | Arcadia..... | 99 |
| 7.1.1 | Musée royal des beaux-arts d'Anvers..... | 100 |
| 7.1.2 | Maison Provinciale d'Anvers | 102 |
| 7.1.3 | Le quartier des Arènes | 104 |
| 7.1.4 | Le crématorium d'Hofheide..... | 106 |
| 7.1.5 | Radio Kootwijk..... | 108 |
| 7.1.6 | Musée scientifique Phaeno | 110 |
| 7.1.7 | Les Espaces d'Abraxas..... | 112 |
| 7.1.8 | Les Arènes de Picasso..... | 114 |
| 7.2 | Stranger Things | 116 |
| 7.2.1 | Maison Wheeler | 117 |
| 7.2.2 | Maison Byers | 118 |
| 7.2.3 | Laboratoire d'Hawkins | 120 |
| 8 | Conclusion | 122 |
| 9 | Bibliographie..... | 126 |

LISTE DES FIGURES

| | |
|---|----|
| Figure 1 : Dessin de la ville d'Hawkins | 29 |
| Figure 2 : maison des Wheeler | 31 |
| Figure 3 : maison des Sinclair | 32 |
| Figure 4 : maison des Henderson | 33 |
| Figure 5 : maison des Byers | 34 |
| Figure 6 : maison des Harrington..... | 35 |
| Figure 7 : le laboratoire d'Hawkins | 36 |
| Figure 8 - 23 : capture d'écran de la série Stranger Things sur la plateforme Netflix | 41 |
| Figure 24 – 26 : plan schématique de la course-poursuite de Will et le démogorgon..... | 42 |
| Figure 27 – 60 : capture d'écran de la série Stranger Things sur la plateforme Netflix..... | 49 |
| Figure 61 - 63 : plan schématique de la fuite de Joyce | 50 |
| Figure 63 - 146 : capture d'écran de la série Stranger Things sur la plateforme Netflix | 68 |
| Figure 147 : carte des différents lieux de tournage d'Arcadia..... | 72 |
| Figure 148 : Bâtiment administratif de la province d'Anvers | 74 |
| Figure 149 : entreprise de haute technologie | 74 |
| Figure 150 : le quartier des Arènes..... | 74 |
| Figure 151 : le quartier des arcadiens..... | 74 |
| Figure 152 : le crématorium d'Hofheide | 75 |
| Figure 153 : le tribunal d'Arcadia | 75 |
| Figure 154 : faire du vélo sur l'eau, Bokrijk | 75 |
| Figure 155 : paysage de la ville d'Arcadia | 75 |
| Figure 156 : le barrage de la Gileppe | 76 |
| Figure 157 : service d'orientation des scores | 76 |
| Figure 158 : réserve naturelle de Soester | 76 |
| Figure 159 : paysage extérieur de la ville d'Arcadia..... | 76 |
| Figure 160 : radio Kootwijk..... | 77 |
| Figure 161 : caserne frontalière d'Arcadia | 77 |
| Figure 162 : le waterloopbos..... | 77 |
| Figure 163 : le champ des souvenirs | 77 |

| | |
|---|-----|
| Figure 164 : musée scientifique Phaeno | 78 |
| Figure 165 : le service de sécurité Het Schild | 78 |
| Figure 166 : les Arènes de Picasso | 78 |
| Figure 167 : hôpital d'Arcadia..... | 78 |
| Figure 168 : les espaces d'Abraxas..... | 79 |
| Figure 169 : résidence pour les Acardiens..... | 79 |
| Figure 170 : les Arcades du lac | 79 |
| Figure 171 : les Arcades d'Arcadia | 79 |
| Figure 172 : intérieur du musée royal des beaux-arts d'Anvers | 80 |
| Figure 173 : intérieur du service d'orientation..... | 80 |
| Figure 174 - 238 : capture d'écran de la série d'Arcadia sur la plateforme Papadustream | 97 |
| Figure 244 - 247 : capture d'écran de la série d'Arcadia sur la plateforme Papadustream | 100 |
| Figure 239 - 243 : photos prises lors de la visite..... | 100 |
| Figure 248 - 250 : photos prises lors de la visite..... | 102 |
| Figure 249 : capture d'écran de la série d'Arcadia sur la plateforme Papadustream..... | 102 |
| Figure 251 – 254 : photos prises lors de la visite | 104 |
| Figure 255 - 257 : capture d'écran de la série d'Arcadia sur la plateforme Papadustream | 104 |
| Figure 258 - 260 : crématorium d'Hofheide | 106 |
| Figure 261 - 263 : capture d'écran de la série d'Arcadia sur la plateforme Papadustream | 106 |
| Figure 264 - 265 : radio Kootwijk..... | 108 |
| Figure 266 - 267 : capture d'écran de la série d'Arcadia sur la plateforme Papadustream | 108 |
| Figure 270 – 271 : capture d'écran de la série d'Arcadia sur la plateforme Papadustream | 110 |
| Figure 268 – 269 : musée scientifique Phaeno..... | 110 |
| Figure 275 – 277 : capture d'écran de la série d'Arcadia sur la plateforme Papadustream | 112 |
| Figure 272 – 274 : les Espaces D'Abraxas | 112 |
| Figure 278 – 279 : les arènes de Picasso | 114 |
| Figure 280 – 283 : capture d'écran de la série d'Arcadia sur la plateforme Papadustream | 114 |
| Figure 284 – 287 : capture d'écran de la série Stranger Things sur la plateforme Netflix..... | 117 |
| Figure 288 – 291 : capture d'écran de la série Stranger Things sur la plateforme Netflix..... | 118 |
| Figure 292 – 295 : capture d'écran de la série Stranger Things sur la plateforme Netflix..... | 120 |

1 INTRODUCTION

Dans un monde dominé par les images et les médias, où les réseaux sociaux influencent notre vie quotidienne, l'architecture joue un rôle important en façonnant les décors et en influençant nos émotions.

C'est lors d'un séminaire que j'ai pu constater que nous vivions dans une société visuelle. Nous sommes constamment connectés pour suivre les dernières actualités, tendances vestimentaires, publications influentes sur Instagram et nouvelles séries populaires.

Face à cette effervescence autour des réseaux sociaux et des médias, je me suis interrogée, en tant qu'étudiante en architecture, sur ce qui capte mon attention dans cette société visuelle. En discutant des séries télévisées lors de notre cours, j'ai réalisé l'importance de l'architecture comme référent visuel puissant dans ces œuvres.

Dans cet univers médiatique en constante évolution, l'architecture est devenue un élément visuel clé, capable de créer des atmosphères, de raconter des histoires et de susciter des émotions. Elle sert à construire des décors authentiques, donnant vie aux lieux où se déroulent les intrigues et permettant aux spectateurs de s'immerger dans ces mondes fictifs. Les séries télévisées exploitent souvent l'architecture pour renforcer l'identité des personnages et des lieux, offrant ainsi une expérience visuelle et narrative enrichie.

Cette prise de conscience m'a poussée à approfondir ma compréhension de l'impact de l'architecture dans les médias. Je suis interpellée par la manière dont les séries utilisent les bâtiments, les structures et les paysages urbains pour créer des univers uniques et captivants. L'objectif de cette étude sera d'explorer un nouvel aspect de l'architecture dans le monde du cinéma.

C'est dans cette optique que j'ai choisi de placer les séries télévisées au cœur de mon mémoire, en utilisant l'architecture comme personnage principal. La série « *Stranger Things* » me servira de référence. Avec son univers dystopique et ses décors évocateurs, elle parvient à nous plonger dans les années 80 tout en nous immergeant dans les mystères de « *l'Upside Down* », une dimension parallèle sombre et dangereuse du monde réel.

L'objectif de ce mémoire est d'explorer comment l'architecture devient un élément de référence dans les séries télévisées et d'approfondir ma compréhension de son rôle dans le cinéma. Pour enrichir cette analyse, j'ai également étudié la série récemment diffusée, « *Arcadia* ». Originaire des Pays-Bas et de la Flandre, cette série dystopique propose une vision innovante des bâtiments emblématiques, certains étant filmés en Belgique. Compte tenu de son contexte futuriste dystopique, j'ai trouvé pertinent d'utiliser « *Arcadia* » comme point de comparaison avec « *Stranger Things* », afin d'analyser de manière comparative comment ces deux séries mettent en valeur l'architecture dans leur narration respective.

Cette introduction nous amène à la question de recherche suivante :
« Comment l'utilisation de l'architecture devient-elle un élément de référence dans les séries télévisées ? Les cas de *Stranger Things* et *d'Arcadia*. »

2 PROBLÉMATIQUE

La série américaine « *Stranger Things* », réalisée par les frères Duffer, présente une petite ville fictive appelée Hawkins, située dans l'Indiana, qui nous plonge dans les années 80. Cette ville particulièrement calme est composée principalement de maisons unifamiliales de différentes classes sociales, et se trouve être le théâtre des aventures de quatre enfants, dont les vies sont bouleversées par la disparition de l'un d'entre eux.

Le succès de cette série dystopique s'explique en grande partie par ses nombreuses références culturelles qui rappellent l'époque des années 80, attirant non seulement les spectateurs nostalgiques de cette décennie, mais aussi les jeunes générations curieuses de la découvrir. Cependant, la ville de Hawkins est une création entièrement fictive des réalisateurs. Les différents bâtiments utilisés dans la série ont été soigneusement sélectionnés pour leur architecture, contribuant ainsi à l'atmosphère unique de Hawkins. Ce casting architectural, tout aussi important que celui des comédiens, joue un rôle crucial dans la narration visuelle de la série.

La problématique centrale de ce mémoire est donc de comprendre comment l'architecture peut devenir un personnage principal dans une série télévisée. En particulier, nous nous demanderons comment, dans le cas de « *Stranger Things* », des maisons existantes, situées dans différentes régions et époques, réussissent à créer une ville fictive cohérente et captivante, tout en jouant un rôle central dans la série.

Pour approfondir mon sujet, une deuxième série sera étudiée sous la même thématique que « *Stranger Things* » et comparée à celle-ci. Il s'agit de la série dystopique futuriste « *Arcadia* », réalisée par Philippe De Schepper.

« *Arcadia* » est une série néerlandais-flamande, réalisée par Tim Oliehoek et sortie en 2023. Elle se déroule dans un futur postapocalyptique où la société est régie par un système strict appelé « *Arcadia* ». Ce qui distingue particulièrement « *Arcadia* » de « *Stranger Things* », c'est l'utilisation de bâtiments familiers pour les téléspectateurs flamands. Les décors incluent des architectures locales emblématiques, rendant la série particulièrement immersive pour le public. Par exemple, des bâtiments typiques de la région flamande comme la maison provinciale d'Anvers ou encore le quartier des Arènes de Renaat Braem sont utilisés, permettant aux spectateurs de s'identifier facilement aux lieux.

En revanche, la série « *Stranger Things* » est destinée à un public international et utilise des décors américains des années 80, créant une atmosphère nostalgique et évocatrice pour un large éventail de spectateurs. La série intègre des références culturelles universelles et des lieux fictifs, comme la ville de Hawkins, qui bien que fictive, est représentative des petites villes américaines.

Les objectifs des deux séries diffèrent donc en fonction de leurs publics cibles et de leurs intrigues. « *Arcadia* » vise principalement un public

régional, utilisant des éléments visuels locaux pour renforcer l'immersion, tandis que « *Stranger Things* » s'adresse à un public global avec une esthétique nostalgique et des références culturelles variées. Ces différences permettent d'explorer comment l'architecture et le choix des décors influencent la réception et l'immersion des spectateurs dans des contextes culturels distincts.

Dans cette étude, l'objectif principal n'est pas d'analyser l'architecture du point de vue technique ou constructif, mais plutôt de se concentrer sur ses utilisations sociales, son rôle politique et sa portée culturelle. C'est précisément ce cadre qui a guidé mes recherches dans le domaine des « *Cultural Studies* ».

Les « *Cultural Studies* » constituent un domaine de recherche interdisciplinaire qui se penche sur l'étude des cultures populaires, des médias et de leur impact sur la société. Les chercheurs en cultural studies examinent les pratiques culturelles en tant que produits de la société, influencées par les relations de pouvoir et les hiérarchies sociales. Ce champ de recherche a eu un impact significatif dans de nombreux domaines, notamment les études littéraires, cinématographiques, médiatiques, et bien d'autres (Van Damme, 2004).

Il est donc important de souligner que l'architecture ne se limite pas à des aspects physiques ou techniques, mais peut également être étudiée du

point de vue de ses utilisations sociales, de son rôle politique et de sa signification culturelle. Dans le cadre des « *Cultural Studies* », il est proposé d'adopter une approche qui dépasse les études de réception et d'interprétation, qui souvent opposent la culture commerciale à la culture populaire. L'objectif est d'explorer les dimensions historiques et idéologiques des séries, ainsi que leurs capacités à représenter des objets en mobilisant des imaginaires culturels, sociaux, fictionnels, ... et à susciter des réflexions liées à la réalité. Tout comme un personnage, l'architecture peut jouer un rôle plus ou moins important dans une série. Sa représentation peut servir de moyen pour transmettre des indices sur le discours de la série, et parfois elle apparaît simplement comme un décor, reflétant une époque et devenant ainsi un objet historique (Suma, 2020).

3 MÉTHODOLOGIE

Cette recherche vise à explorer la manière dont l'architecture est représentée dans les séries télévisées, en prenant pour cas d'étude « *Stranger Things* » et « *Arcadia* ». L'objectif est d'examiner comment l'architecture, en tant qu'élément visuel et symbolique contribue à la narration et à l'atmosphère des séries et comment elle est perçue différemment de sa fonction originale.

Ce travail se distinguera par son approche, étant orienté davantage vers une analyse visuelle plutôt que scientifique. Il s'inscrit dans le cadre des « *Cultural Studies* » dont l'objectif est de mettre en avant la relation entre l'architecture et le récit de la série. Pour confronter une série à une analyse scientifique, il est nécessaire d'utiliser des méthodes et des outils distincts permettant de saisir les dimensions sociales, culturelles et sensorielles d'un territoire. Ces éléments s'ajoutent aux aspects formels tels que la technique, les matériaux et les compositions. L'approche critique et politique est plus largement exploitée dans les « *Cultural Studies* » car elle repose sur l'interprétation des usages, des comportements et des interactions sociales des individus dans un contexte territorial spécifique. C'est pourquoi ce travail adopte une mise en page horizontale, en raison de l'importance de l'analyse visuelle. Les images seront donc l'outil principal de ce projet de fin d'études, permettant de réaliser une analyse personnelle.

Ce TFE comprend douze grands chapitres : une introduction, une problématique, un état de l'art, un corps du travail constitué de sept chapitres, une conclusion, une bibliographie reprenant toutes les références sollicitées dans la rédaction et une table des matières situant la structure énoncée dans ce paragraphe.

Afin d'établir une base solide, l'ouvrage commencera par une revue des travaux existants sur la relation entre l'architecture, le cinéma et les séries télévisées. Cette phase préparatoire permettra de constituer une base de données utile pour les analyses ultérieures.

Les deux séries choisies pour l'étude sont « *Stranger Things* », qui se déroule dans un contexte dystopique des années 80, et « *Arcadia* », qui est située dans un futur dystopique. Ces séries ont été sélectionnées en raison de leur traitement distinct de l'architecture dans des contextes temporels différents, ce qui permet une analyse comparative intéressante.

Le travail commencera par une analyse de chaque série afin de mettre le lecteur dans le contexte de l'histoire. L'analyse des espaces architecturaux débutera par une recherche préliminaire sur la manière dont les réalisateurs et les décorateurs ont conçu les espaces dans chaque série. Cela impliquera l'examen des documents de production et des interviews avec les créateurs.

Ensuite, pour maintenir un fil conducteur tout au long du travail, une fiche d'identité sera établie pour les bâtiments importants de chaque série. Ces fiches expliqueront les caractéristiques architecturales de chaque bâtiment ainsi que leur rôle dans la série, facilitant ainsi l'identification des bâtiments pour la suite du travail.

Dans un premier temps, un visionnage continu sera entrepris pour observer les notions théoriques abordées dans la littérature scientifique sur le sujet. Le projet sera illustré à l'aide de captures d'écran et les résultats obtenus seront interprétés. L'analyse se concentrera spécifiquement sur la première saison des séries afin d'examiner chaque scène du scénario en détail. Une attention particulière sera portée aux lieux, aux territoires et à leur architecture afin de saisir leur rôle indirect souvent négligé par le spectateur, mais qui a un impact significatif. Après avoir étudié les notions théoriques et la littérature relative à la série, celle-ci sera revisitée sous un angle totalement nouveau. Ces connaissances permettront de dépasser les apparences à l'écran et de comprendre le fonctionnement des systèmes sous-jacents qui structurent cette architecture artificielle et scénographiée, appelée décor.

Pour ce faire, un journal de bord sera maintenu pour consigner ces nouvelles observations et documenter les différentes interprétations qui en émergent. Chaque scène y sera répertoriée, avec une mention précise de l'épisode et du minutage correspondant. Une analyse du territoire

permettra de distinguer des éléments spécifiques du contexte et de comprendre leur impact sur l'environnement. Pour illustrer ces observations, des scènes évocatrices seront sélectionnées afin de mettre en évidence les éléments concernés, comme le lieu, les personnages et leur statut, ainsi que le scénario qui s'y déroule. Ces illustrations seront réalisées à partir de captures d'écran de la série. Ces choix de scènes sont donc essentiels car ils seront représentatifs de l'analyse réalisée dans le cadre de ce projet.

La même méthodologie sera appliquée aux deux séries pour permettre une évaluation comparative du traitement de l'architecture. Ce journal de bord inclura également des dessins illustrant le plan et le parcours de la caméra, ainsi que celui de l'acteur dans l'espace filmé. Ce travail présentera la relation entre l'espace et le scénario de la série. Cette analyse aidera à répondre à la question du rôle de l'architecture en tant qu'acteur et à offrir une représentation graphique de la relation entre la dimension spatiale et la dimension sociale dans la série.

Le dernier chapitre se penchera sur la manière dont l'architecture est détournée et adaptée dans les séries télévisées en utilisant les analyses menées dans le journal de bord. En prenant « *Stranger Things* » et « *Arcadia* » comme cas d'études, ce chapitre explorera comment les éléments architecturaux sont transformés pour remplir des fonctions narratives et symboliques spécifiques, telles que la création de suspense, la

mise en scène de drames émotionnels ou la représentation de mondes alternatifs. Il examinera également comment ces transformations influencent la perception du spectateur et contribuent à l'immersion dans l'univers de la série.

Un aspect particulier de l'étude consistera à comparer les bâtiments fictifs d'« *Arcadia* » avec leurs équivalents réels en Belgique. Pour ce faire, une analyse comparative sera réalisée sur site, incluant des visites pour évaluer la qualité et l'authenticité des espaces, ainsi que pour prendre des photos sous des angles similaires à ceux montrés dans la série. Cette démarche permettra de discuter des écarts entre la représentation architecturale à l'écran et la réalité, offrant ainsi un éclairage sur les choix de scénographie et leur impact sur la narration.

Enfin, une conclusion générale résumera les principales découvertes de l'étude, en expliquant comment l'architecture devient un élément de référence et un outil narratif dans les séries télévisées, en particulier à travers les exemples de « *Stranger Things* » et « *Arcadia* ». Cette conclusion proposera également des perspectives pour des recherches futures suggérant des pistes pour approfondir l'analyse des relations entre l'architecture, la narration et la perception visuelle dans d'autres contextes médiatiques et culturels.

Dans ce projet, plusieurs limites ont été rencontrées. Tout d'abord, en raison de la sortie relativement récente des séries « *Stranger Things* » et « *Arcadia* », il n'existe que très peu d'études de cas spécifiques à ces œuvres ce qui a nécessité de fonder notre analyse principalement sur nos observations personnelles. De plus, il n'a pas été possible de visiter les lieux de tournage des différentes scènes de ces séries limitant ainsi notre compréhension des environnements architecturaux réels. Enfin, notre étude s'est concentrée uniquement sur deux séries et plus spécifiquement sur leur première saison. Afin d'être plus complet, l'analyse aurait pu inclure une autre série dystopique ou bien étendre la réflexion aux saisons ultérieures de ces deux séries.

4 ÉTAT DE L'ART

Dans l'univers captivant de « *Stranger Things* », la petite ville de Hawkins, avec ses mystères et ses secrets, devient un terrain fertile pour explorer les intersections entre le cinéma et l'architecture. De manière similaire, « *Arcadia* » et ses bâtiments emblématiques constituent un cadre propice à une telle exploration. Pour mener à bien cette étude, il est crucial de comprendre l'origine de la connexion entre l'architecture et le cinéma et de déterminer comment l'appliquer aux séries choisies.

L'ouvrage « *Cinéma et architecture, la relève de l'art* », rédigé par Clotilde Simond, met en avant l'importance de la relation entre le cinéma et l'architecture dans la pensée artistique et la conception de l'espace au XXe siècle. Elle souligne un dialogue dynamique entre ces deux domaines artistiques, caractérisé par une interaction constante où chacun a profité des avancées de l'autre. Cet échange a donné lieu à un afflux d'œuvres, de concepts et de débats qui ont influencé notre perception de l'espace architectural et de la narration cinématographique (Simond, 2009).

« *Stranger Things* », avec ses multiples références aux films des années 80, s'inscrit dans cette symbiose entre cinéma et architecture. Les créateurs de la série utilisent des décors minutieusement construits pour évoquer l'atmosphère spécifique de cette époque. En effet, les maisons et les bâtiments publics de Hawkins sont choisis pour rappeler les structures typiques des banlieues américaines des années 80, ce qui renforce

l'authenticité historique et culturelle de la série. Les décors ne se contentent pas de servir de toile de fond ; ils sont intégrés de manière significative à l'intrigue, contribuant à l'immersion des spectateurs dans cet univers rétro.

Clotilde Simond explore également les débuts du cinéma expérimental, où les pionniers tels que les cinéastes d'avant-garde allemands et soviétiques ont exploré les capacités de la caméra pour créer de nouveaux espaces cinématographiques. Des réalisateurs comme Walter Ruttmann, Sergei Eisenstein et Dziga Vertov ont utilisé le montage pour construire des espaces visuels dynamiques, anticipant ainsi la représentation et l'expérience de l'architecture à travers le médium cinématographique (Simond, 2009). Leur travail a ouvert la voie à une compréhension plus profonde de la manière dont le cinéma peut manipuler l'espace et le temps pour créer des expériences narratives immersives.

Ces méthodes restent pertinentes dans les séries contemporaines. Dans « *Stranger Things* », la création du monde à l'envers de Hawkins, connu aussi sous le nom d'*Upside Down*, a été réalisée avec des effets spéciaux sophistiqués pour le rendre le plus réaliste possible. En ce qui concerne la série « *Arcadia* », les bâtiments emblématiques comme le bâtiment administratif d'Anvers ont été modifiés à l'aide de montages numériques, afin de les intégrer de manière cohérente dans l'univers de la série.

Simond explique que des architectes visionnaires comme « Le Corbusier » et Ludwig Mies van der Rohe ont incorporé des principes cinématographiques dans leur conception de l'espace architectural. « Le Corbusier » a, par exemple, développé le concept de « *promenade architecturale* », invitant les occupants à traverser l'espace de manière fluide et dynamique, à l'image du spectateur traversant un film. Les idées de montage et de découpage spatial ont également influencé la disposition des formes et des volumes dans les projets architecturaux de cette époque (Simond, 2009). Cette conception de la promenade architecturale se manifeste également dans « *Arcadia* », où les personnages se déplacent dans la ville, entourés de monuments, les traversant de manière à donner l'impression qu'ils ne sont que des bâtisses ordinaires.

L'autrice explore également l'émergence du cinéma de science-fiction ayant joué un rôle crucial dans la représentation de l'architecture future et des villes utopiques ou dystopiques. Des films emblématiques tels que « *Metropolis* » de Fritz Lang offrent des visions spectaculaires de mégalofoles verticales, anticipant ainsi les défis et les possibilités de l'urbanisme moderne (Simond, 2009). Cette perception de la ville futuriste est palpable dans la série « *Arcadia* » qui plonge les spectateurs dans un futur postapocalyptique. « *Arcadia* » utilise des bâtiments contemporains, les retravaillant à l'aide des nouvelles technologies pour les imaginer dans un futur dystopique.

L'ouvrage de Simond met également en avant le rôle crucial des technologies numériques qui ont ouvert de nouvelles perspectives pour la collaboration entre le cinéma et l'architecture. Des outils de modélisation 3D avancés permettent aux cinéastes de créer des mondes virtuels complexes, tandis que les architectes explorent les possibilités de la réalité virtuelle pour simuler et expérimenter des espaces architecturaux avant leur construction (Simond, 2009). Par exemple, la série « *Stranger Things* » utilise la modélisation 3D pour créer des décors virtuels détaillés, et « *Arcadia* » emploie la réalité augmentée pour superposer des éléments futuristes sur des structures existantes, enrichissant ainsi la narration visuelle.

En outre, la collaboration entre le cinéma et l'architecture ne se limite pas à la création visuelle. Elle influence également la manière dont les histoires sont racontées et les émotions sont transmises. Les environnements architecturaux peuvent devenir des personnages à part entière, ajoutant une profondeur narrative et émotionnelle aux séries. C'est le cas dans « *Stranger Things* ». Ainsi, Hawkins et l'Upside Down ne sont pas seulement des décors, mais jouent un rôle central dans le développement de l'intrigue et des personnages. De même, dans « *Arcadia* », où la ville et ses bâtiments contribuent à l'atmosphère dystopique, influençant les interactions et les trajectoires des personnages.

Par ailleurs, Jean Mottet explore dans ses travaux le rôle central de la maison dans le monde de la télévision. Il souligne comment cet espace devient un instrument d'analyse pour comprendre la relation entre l'individu et l'espace (Mottet, 2005). Dans « *Stranger Things* », plusieurs maisons jouent un rôle crucial dans le développement de la série, notamment la maison des Byers, où toute l'intrigue commence. Ce lieu devient un foyer de tensions et de révélations, représentant à la fois la dynamique familiale et les forces surnaturelles à l'œuvre. La maison des Byers, avec ses murs couverts de lettres de l'alphabet et de lumières clignotantes, incarne le point de contact entre le monde réel et *l'Upside Down*, symbolisant la fragilité et la résilience humaine face à l'inconnu.

Ensuite, Éric Maigret et Guillaume Soulez cherchent à comprendre le phénomène de la critique dans la sériephilie. Ils expliquent que l'analyse de ce phénomène est plus pertinente si elle prend en compte trois dimensions: géopolitique, socio-culturelle et esthétique. Les séries incarnent de manière emblématique la culture contemporaine car elles parviennent à combiner ces trois dimensions pour développer leurs potentialités formelles. Elles jouent un rôle crucial dans la construction de l'identité culturelle et dans les débats sociétaux qui en découlent (Soulez & Maigret, 2007). L'analyse de ces auteurs trouve une résonance particulière dans « *Stranger Things* », qui, à travers sa recreation minutieuse des années 80 et ses personnages diversifiés, touche un large public pouvant facilement

s'identifier à ses héros. De même, « *Arcadia* » utilise ces dimensions pour créer une narration riche et complexe, attirant des spectateurs de tout horizon.

Sandra Laugier rejoint les propos de Maigret et Soulez, abordant également l'importance des séries dans notre culture contemporaine. Elle les considère comme des formes d'expression artistique méritant une attention sérieuse et une analyse approfondie. Laugier met en avant le potentiel des séries à traiter des questions sociales, politiques et morales. Ces questions sont au cœur de la série « *Arcadia* » qui plonge les spectateurs dans un futur dystopique où la population vit sous une dictature. La série cherche à montrer comment serait notre monde sous un régime de surveillance constante et de privation de libre arbitre. Laugier examine également comment les séries peuvent refléter et façonner notre compréhension du monde, en abordant des sujets tels que la famille, l'amour, le travail, la sexualité, la politique et la violence. Elle souligne l'importance des séries en tant que phénomènes communautaires, explorant comment elles peuvent rassembler les spectateurs, stimuler des discussions et créer une expérience partagée qui renforce le lien social et favorise un sentiment d'appartenance à une communauté (Laugier, 2019).

Virginie Martin partage le point de vue de Sandra Laugier, en considérant les séries comme un art majeur de notre époque. Selon elle, les séries exercent une influence profonde sur notre société et notre manière de

penser, car elles reflètent les préoccupations et les problématiques contemporaines, tout en suscitant des débats et des réflexions sur des sujets tels que l'identité, les relations, le pouvoir et la moralité. Martin met en évidence comment les séries ont contribué à remodeler notre culture et notre manière de raconter des histoires (Martin, 2021).

Dans cette même perspective, Sophie Suma examine diverses séries télévisées telles que *Dallas* (1978-1991), *Breaking Bad* (2008-2013) et *Mad Men* (2007-2015), et s'interroge quant à leur influence sur l'architecture et aux valeurs qu'elles véhiculent. « *Que nous apprennent les séries sur l'architecture des villes ou des zones urbaines ? Les représentations architecturales dans les séries influencent-elles la construction des villes dans le monde réel ? Comment l'architecture est-elle représentée dans l'espace d'une série ?* », sont autant de questions qu'elle se pose. De plus, l'auteur réfléchit à la dimension pédagogique des séries télévisées et à leur capacité à retranscrire l'histoire d'un bâtiment ou d'une structure (Suma, 2020). Cette analyse est particulièrement pertinente pour la série « *Arcadia* », qui réinvente les fonctions originales de bâtiments emblématiques en les transformant en quelque chose de totalement différent. La série nous offre une nouvelle perspective sur l'architecture que nous connaissons, nous poussant à imaginer des usages innovants pour des structures familières.

Ensuite, Suma développe que l'architecture en tant que discipline intellectuelle et pratique, se situe dans des contextes très variés et ne peut être pratiquée de manière isolée, car elle est interconnectée avec de nombreuses autres disciplines. C'est pourquoi il est logique que les recherches en architecture soient pluridisciplinaires. Elle mentionne le travail de Kenneth Michael Hays, un historien américain de l'architecture, associé aux « *Cultural Studies* » anglo-saxonnes et anglo-américaines. En 1986, Hays a fondé la revue *Assemblage*, qui a marqué le domaine de la recherche architecturale grâce à sa diversité disciplinaire, regroupant des approches variées autour des questions liées à l'architecture ou découlant d'elle. La tentative de Hays d'élargir les sujets de recherche architecturaux à des thèmes contemporains tels que l'identité, la violence, la politique, la sexualité et les médias a incité les chercheurs à sortir de leurs cadres habituels et à adopter des perspectives plus larges (Marcillon & Younès, 2022, p.160-163).

Suma explore comment les productions culturelles, en particulier les séries télévisées, peuvent représenter l'architecture. Elle souligne que les séries parlent souvent d'autres sujets, ce qui les rend intéressantes car elles permettent d'échapper à une analyse purement formelle et esthétique du bâti. Ainsi, elle se questionne sur la contribution des séries télévisées aux études d'architecture. Selon l'auteur, les séries peuvent être utiles car elles montrent des personnages vivants et interagissant avec l'architecture,

inscrivant celle-ci dans des contextes temporels différents de la réalité et la liant à des problématiques sociales. Sans acteurs ni contextes spécifiques, l'architecture ou les bâtiments ne témoignent pas des événements passés et de leur impact sur les personnes impliquées. Les séries animent l'architecture en la mettant en mouvement, rétablissant ainsi les liens entre l'histoire et les objets qui la représentent. De manière plus expressive, elles exposent les problématiques que l'architecture soulève ou engendre (Marcillon & Younès, 2022, p.160-163).

Dans cette optique, ce travail vise à explorer l'importance de l'architecture dans les séries, en lui accordant le rôle principal et en démontrant comment elle peut enrichir la narration et refléter les enjeux sociaux contemporains. Par exemple, dans « *Arcadia* », l'architecture joue un rôle central en illustrant un futur dystopique, où les bâtiments familiers sont transformés pour refléter les contraintes et les possibilités d'une société postapocalyptique. Ce type de représentation architecturale permet aux spectateurs de réfléchir sur l'usage et la signification des espaces dans notre propre monde.

Cependant, selon Jean-Louis Cohen, l'architecture bénéficie depuis un certain temps d'une attention renouvelée de la part des médias dans tous les domaines. L'auteur affirme que celle-ci entretient des liens particuliers avec la communication, étant elle-même l'un des médias les plus anciens. Contrairement à d'autres formes d'art, comme le cinéma ou la peinture,

Cohen soutient que la télévision ne diffuse pas véritablement l'architecture, mais plutôt des images animées des bâtiments. Selon lui, les films ne parviennent pas à reproduire pleinement l'expérience spatiale concrète, entraînant ainsi des distorsions significatives, notamment dans la représentation des usages et des modes d'habitation. Un effet médiatique particulier, que l'auteur appelle la « condensation », se manifeste par la réduction d'une configuration spatiale complexe à une image simplifiée et aplatie. La véritable découverte de cette configuration complexe ne peut se faire que par une déambulation lente. À l'exception de certains films qui offrent une approche progressive de l'espace construit, la télévision a souvent tendance à simplifier les bâtiments en les réduisant à des formes basiques et limitées en nombre. Cette simplification télévisuelle rappelle en quelque sorte les pratiques de l'École des Beaux-Arts, où l'évaluation, en particulier lors des jurys de concours, favorisait l'impact visuel plutôt que la compréhension approfondie des espaces (Cohen, 2001).

De plus, Cohen explique que cette simplification médiatique de l'architecture contribue à une perception biaisée des espaces architecturaux, où les aspects fonctionnels et historiques des bâtiments sont souvent négligés au profit de l'esthétique visuelle. Il est crucial de considérer comment les représentations architecturales dans les médias influencent notre compréhension et notre appréciation de l'architecture réelle. Cette perspective nous invite à réfléchir sur l'importance de

l'expérience directe et tangible des espaces architecturaux, et sur la manière dont les médias peuvent à la fois enrichir et limiter notre perception de ces espaces (Cohen, 2001).

Enfin, Steven Jacobs, dans « *The Wrong House : The Architecture of Alfred Hitchcock* », nous rappelle que l'architecture dans le cinéma ne se limite pas à des structures physiques, mais devient un élément narratif à part entière. Hitchcock, comme les créateurs de « *Stranger Things* » ou encore d'« *Arcadia* », utilise l'architecture pour modeler l'expérience émotionnelle du spectateur, créant des environnements qui renforcent le suspense et l'atmosphère de la série. Jacobs explique que l'histoire de l'architecture s'étend aux représentations dans les médias, où la création d'espaces narratifs prend le pas sur la forme architecturale brute. Cette approche est adoptée avec succès dans « *Stranger Things* » qui plonge les spectateurs dans l'univers unique et captivant de Hawkins, et par « *Arcadia* », où l'architecture joue un rôle clé dans la représentation du contrôle et de la surveillance (Jacobs, 2013).

En effet, dans « *Stranger Things* », les maisons et bâtiments emblématiques de la petite ville de Hawkins sont plus que de simples décors : ils sont des personnages à part entière qui contribuent à l'intrigue. La maison des Byers, par exemple, devient un lieu de tension et de mystère, où les frontières entre le monde réel et l'Upside Down se brouillent. De même, les structures d'« *Arcadia* » sont transformées pour illustrer un futur dystopique, utilisant

l'architecture pour commenter et critiquer les enjeux sociaux et politiques contemporains. Ces séries montrent comment l'architecture peut être utilisée de manière créative pour renforcer la narration et immerger les spectateurs dans des mondes complexes et évocateurs.

Pour conclure, l'interconnexion entre l'architecture et les médias est profonde et possède de multiples facettes. Les médias, en particulier la télévision et le cinéma, ont le pouvoir de façonner notre perception de l'architecture, tout en utilisant cette dernière pour enrichir la narration et créer des expériences visuelles et émotionnelles immersives.

5 « STRANGER THINGS »

« *Stranger Things* » est une série de science-fiction et d'horreur qui se déroule dans les années 1980. Elle a été créée par les frères Duffer, Matt et Ross. Elle suit un groupe de 4 enfants, qui vivent dans la petite ville fictive d'Hawkins, dans l'Indiana. Ils se retrouvent plongés dans des événements surnaturels et mystérieux après la disparition de leur ami, Will Byers.

L'intrigue débute avec la disparition de Will et l'apparition d'une étrange fille aux pouvoirs télékinétiques, surnommée Eleven, échappée d'un laboratoire secret. Les enfants découvrent alors l'existence d'une dimension parallèle, appelée le « Monde à l'Envers », peuplée de créatures terrifiantes prénommées « *Démogorgons* ». Cette dimension est accessible par des portails. Une fois ces portails franchis, les téléspectateurs se retrouvent dans la partie sombre d'Hawkins, où le contexte est le même mais agrémenté d'une touche d'horreur avec des tentacules qui recouvrent les maisons ou encore des particules flottant dans l'air comme si le temps était en pause.

La série mélange suspense, aventure et fantastique, tout en rendant hommage à la culture pop des années 80, en particulier aux films de Steven Spielberg et aux romans de Stephen King. « *Stranger Things* » est aussi une histoire sur l'amitié, la loyauté et le courage face à l'inconnu.

C'est par la première saison de cette série que va débiter mon étude. Afin de bien comprendre le lien entre l'architecture et la série, il est important de remettre l'histoire dans son contexte existant.

Tout d'abord, la ville d'Hawkins est une ville fictive, inventée par les réalisateurs. La série a principalement été tournée en Géorgie, aux États-Unis, notamment dans la ville d'Atlanta et ses environs, tels que Jacksonville, Douglasville, et le comté de Gwinnett. Cet état du sud des États-Unis offre des incitations fiscales attractives pour les productions cinématographiques et télévisuelles. Ces crédits d'impôt peuvent réduire considérablement les coûts de production, rendant la région très populaire pour les tournages.

La région autour d'Atlanta offre une variété de décors qui peuvent facilement représenter la petite ville fictive d'Hawkins, Indiana, avec ses zones résidentielles typiques, ses forêts, et ses infrastructures urbaines. Cette diversité permet de créer l'atmosphère nostalgique des années 80 que la série cherche à évoquer (Interiors, 2016). Atlanta et ses alentours disposent également de studios modernes et de services de production bien développés.

Cette série nous transporte dans un univers fictif et dystopique inspiré des années 80. L'exploration de cette dystopie et de son déplacement temporel influencent l'architecture choisie. Transmettre la représentation du

mouvement dans l'espace-temps à l'écran est un défi, mais les réalisateurs ont réussi à le surmonter avec l'aide de l'architecture. Cela est particulièrement visible dans le monde parallèle d'Hawkins, le monde à l'envers, également appelé *l'Upside Down*. L'architecture y devient un personnage principal car elle sert de point d'ancrage pour les téléspectateurs, qui se retrouvent dans un monde sombre où se cache un monstre. Le public comprend qu'il se trouve dans le monde à l'envers quand il voit le côté obscur de la ville, notamment celui des maisons.

Pour Trujillo, le décorateur, l'un des objectifs majeurs est de conférer aux décors un statut de personnages à part entière au sein de la série. Dans cette optique, il accorde une grande importance à la sélection d'emplacements extérieurs qui captent parfaitement l'atmosphère recherchée, comme la maison des Byers. Devenue un symbole emblématique de la série, cette maison influence la conception des intérieurs en fonction de ses caractéristiques extérieures (Interiors, 2016).

Dans la première saison, la mise en place du contexte de la ville est un moment clé de l'histoire. Au fur et à mesure des épisodes, le téléspectateur va prendre possession des lieux et commencer à identifier les acteurs principaux, mais également les espaces dans lesquels ils vivent et où

commence l'intrigue. C'est ainsi qu'un nouveau personnage principal se révèle, l'architecture. En effet, tout au long de la série, différents bâtiments vont devenir des personnages importants. Ils deviennent des lieux emblématiques dans lesquels toute l'intrigue se déroule.

Pour mieux comprendre l'univers de « *Stranger Things* », un plan redessiné de la ville ainsi qu'un tableau récapitulatif des bâtiments présents dans la série ont été réalisés. Ce tableau détaille les caractéristiques de chaque bâtiment important de la saison, les personnages qui y résident et le rôle de chaque bâtiment dans la série. Chacun de ces lieux joue un rôle essentiel que nous allons explorer à travers le journal de bord de la série¹.

¹ Chaque image du journal de bord a été prise sous forme de capture d'écran sur la plateforme Netflix (Duffer & Duffer, 2016)

Plan de la ville d'Hawkins

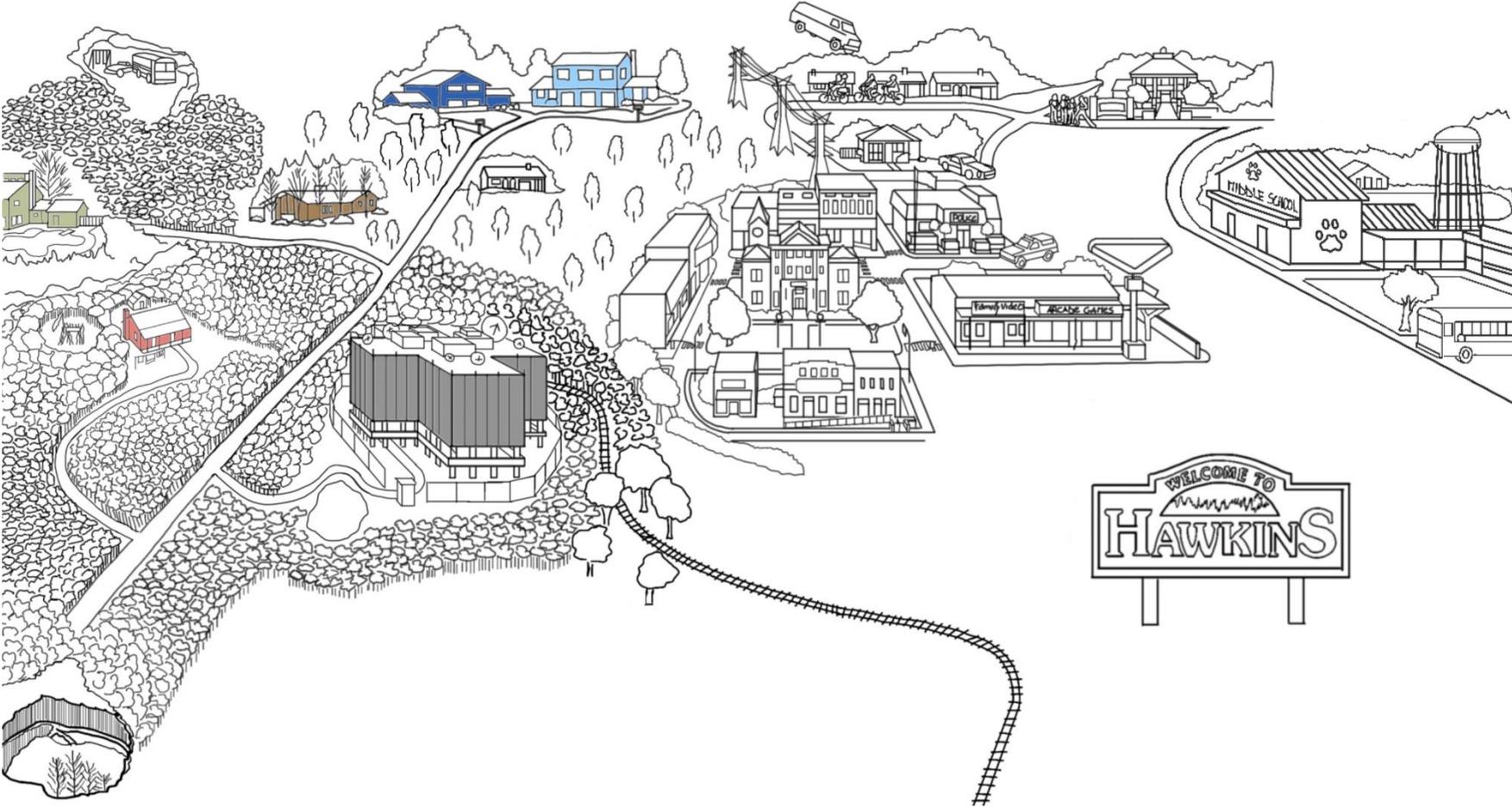


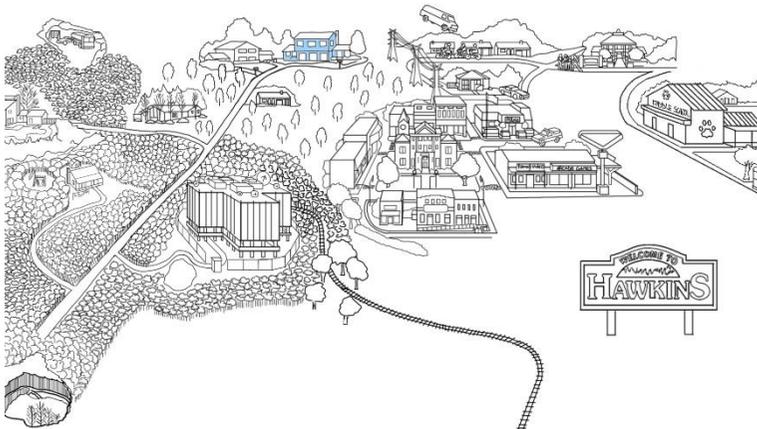
Figure 1 : Dessin de la ville d'Hawkins

5.1 LES DIFFÉRENTS LIEUX DE TOURNAGE

Maison Wheeler



Figure 2 : maison des Wheeler



Personnage :

Maison
familiale de
Nancy et
Mike
Wheeler.

Caractéristiques :

Maison unifamiliale de style
néo-colonial, construite en
1963 et située au 2530 Piney
Wood Lane à East Point, en
Géorgie (Neamt & Neamt,
2024). La maison de Mike
Wheeler dans « *Stranger
Things* » est une
représentation fidèle de
l'architecture typique des
années 80, avec une façade
symétrique, un revêtement en
briques rouges ainsi qu'un
bardage en bois blanc.

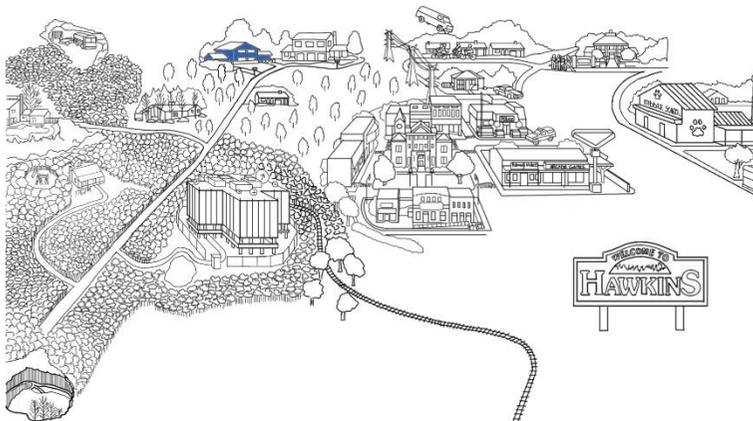
Rôle dans la série :

Cette maison a été sélectionnée avant tout
pour son environnement extérieur,
représentant la stabilité et la normalité de
la classe moyenne américaine des années
80. Néanmoins, elle joue un rôle central
dans la série en tant que lieu de
rassemblement des personnages
principaux. C'est dans cette maison que
Mike et ses amis se retrouvent pour
élaborer des plans, partager des
informations et développer des stratégies
afin de faire face aux menaces surnaturelles
et aux défis qu'ils rencontrent. La maison
devient ainsi un symbole de camaraderie et
de résistance face à l'inconnu, offrant un
contraste entre son apparence et les
événements qui s'y déroulent.

Maison Sinclair



Figure 3 : maison des Sinclair



Maison
familiale de
Lucas et
Erica Sinclair.

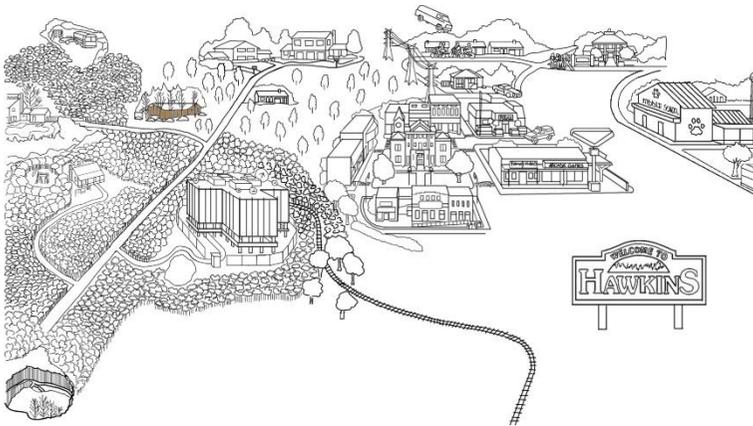
Maison unifamiliale construite en 1962 et située au 2550 Piney Wood Lane à East Point, en Géorgie (Neamt & Neamt, 2024). C'est une résidence typique des années 80. L'habitation est de style traditionnel américain, avec une architecture simple et fonctionnelle. La façade est symétrique et revêtue d'un bardage en bois horizontal, caractéristique des maisons de banlieue de l'époque.

La maison des Sinclair, voisine de celle des Wheeler, s'intègre dans un quartier typique de la classe moyenne à Hawkins. Dans « *Stranger Things* », elle joue un rôle secondaire mais significatif en représentant le mode de vie de Lucas et de sa famille. Bien que son implication directe dans l'intrigue soit limitée, la maison renforce l'image de la famille Sinclair comme faisant partie de la classe moyenne aisée de la ville. Ce cadre familial contraste avec les événements surnaturels qui perturbent la tranquillité du quartier. En mettant en scène une famille typique de la classe moyenne dans un environnement stable, la série souligne la perturbation causée par les forces surnaturelles et l'importance de la normalité dans un monde de plus en plus chaotique.

Maison Henderson



Figure 4 : maison des Henderson



Maison
familiale de
Dustin
Henderson.

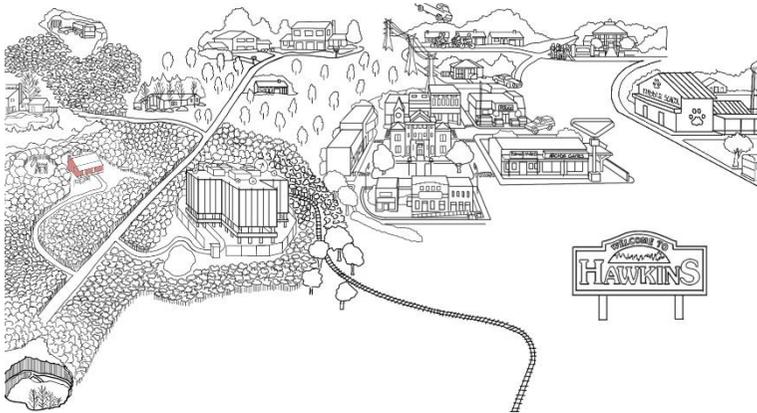
Maison unifamiliale construite en 1960 et située au 2886 Piney Wood Drive à East Point, en Géorgie (Neamt & Neamt, 2024). Cette demeure de plain-pied se distingue par sa position légèrement surélevée par rapport à la rue et possède un revêtement extérieur en bardage bois, typique de l'époque.

La maison de Dustin, jouant un rôle secondaire dans la série, est un peu à l'écart de celle de Mike. Sa sélection pour représenter la banlieue d'Hawkins contribue à renforcer l'authenticité visuelle de l'univers de « *Stranger Things* ». Située dans un quartier résidentiel typique des années 80, elle incarne parfaitement l'atmosphère de la petite ville américaine, avec ses maisons de plain-pied et son architecture sobre. Cet environnement permet de contextualiser le quotidien de Dustin et de ses amis, ajoutant une dimension réaliste aux aventures fantastiques qui se déroulent dans la série.

Maison Byers



Figure 5 : maison des Byers



Maison
familiale de
Will,
Jonathan et
Joyce Byers.

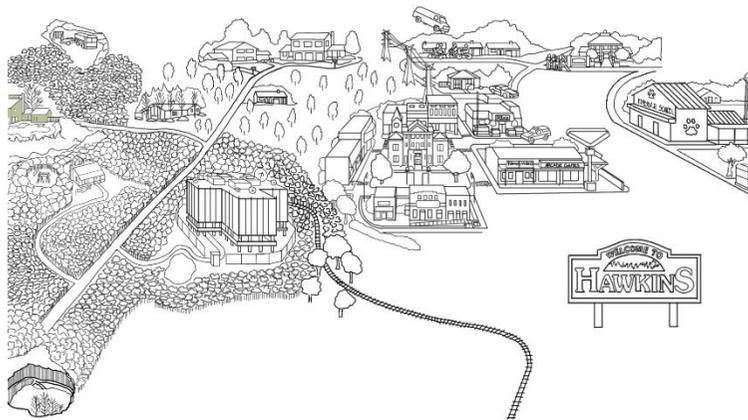
Maison unifamiliale située au
149 Coastline Road à
Fayetteville, en Géorgie
(Neamt & Neamt, 2024). La
maison des Byers est une
résidence modeste de style
« ranch », typique des zones
rurales américaines des
années 80. Elle est de plain-
ped avec une façade en bois
et un toit à faible pente.
L'extérieur est simple, avec de
petites fenêtres et un petit
porche à l'avant. À l'intérieur,
la maison est compacte et
fonctionnelle. Cette maison
réflète la vie simple et les défis
économiques d'une famille de
la classe ouvrière des années
80.

La maison des Byers joue un rôle central et
symbolique dans « *Stranger Things* »,
marquant le début de l'intrigue avec la
disparition de Will. Située en périphérie
d'Hawkins, elle est entourée d'un
environnement boisé, ajoutant à son aura
isolée et mystérieuse. Au fur et à mesure
que la série progresse, la maison devient un
reflet de la dégradation de la vie familiale
sous l'effet des événements surnaturels. Les
murs couverts de messages et les lumières
de Noël clignotantes pour communiquer
avec le Monde à l'Envers illustrent le chaos
et la peur. Ainsi, la maison des Byers
symbolise l'impact psychologique et
émotionnel des forces surnaturelles sur la
famille et la communauté, passant de
refuge à un lieu de terreur et de lutte, et
devenant un personnage à part entière dans
la série.

Maison Harrington



Figure 6 : maison des Harrington



Maison
familiale de
Steve
Harrington.

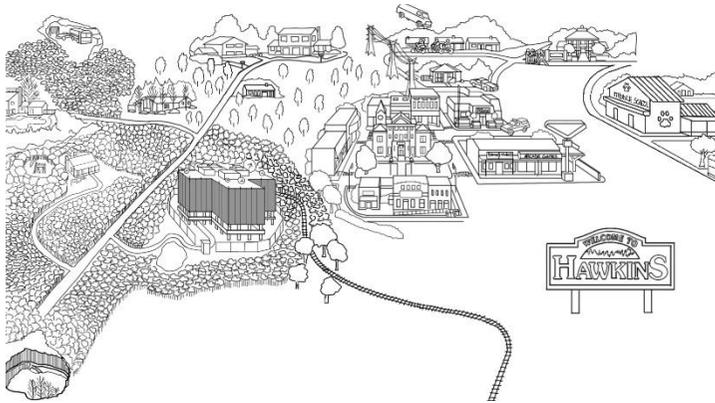
Maison unifamiliale de style
néo-colonial, construite en
1976 et située au 8253 Carlton
Road à Riverdale (Neamt &
Neamt, 2024). Répartie sur
deux étages et composée d'un
bardage en bois, cette maison,
par sa superficie et son
aménagement extérieur,
reflète la richesse de ses
occupants.

La maison des Harrington montre la
position socio-économique élevée de la
famille dans la communauté d'Hawkins. Elle
se distingue nettement des maisons plus
modestes des autres personnages, mettant
en évidence les différences de classe et les
dynamiques sociales au sein de la série. Son
emplacement isolé dans une zone boisée
contribue à l'atmosphère de suspense et de
danger avec le monstre qui rôde dans les
bois. La maison, avec son cadre élégant mais
isolé, devient un lieu de contraste où les
apparences de sécurité et de luxe se
heurtent aux réalités terrifiantes de
l'intrigue surnaturelle.

Laboratoire d'Hawkins



Figure 7 : le laboratoire d'Hawkins



Laboratoire dans lequel Eleven a grandi.

Ancien institut de santé mentale de Géorgie, le laboratoire d'Hawkins a été construit en 1965. Il est situé au 1256 Briarcliff Road NE à Atlanta (Griffith, 2024). Ce bâtiment est un exemple typique de style brutaliste, isolé de la ville, enfoui dans les bois et entouré de grandes barrières, le laboratoire est délibérément conçu pour tenir la population à distance. Cette mise en scène orchestrée vise à maintenir un secret total sur les activités internes, suscitant des spéculations et des craintes parmi les habitants. Ce choix d'isolement et de mystère accentue le sentiment d'oppression, tout en soulevant des questions sur l'éthique et les motivations des expériences menées en son sein.

Le laboratoire d'Hawkins joue un rôle central et perturbateur dans la petite ville tranquille d'Hawkins, en introduisant de la peur, du mystère et de l'intrigue. Son architecture brutaliste, en nette opposition aux habitations typiques des années 80, lui confère une allure austère et menaçante. Isolé de la ville, enfoui dans les bois et entouré de grandes barrières, le laboratoire est délibérément conçu pour tenir la population à distance. Cette mise en scène orchestrée vise à maintenir un secret total sur les activités internes, suscitant des spéculations et des craintes parmi les habitants. Ce choix d'isolement et de mystère accentue le sentiment d'oppression, tout en soulevant des questions sur l'éthique et les motivations des expériences menées en son sein.

5.2 JOURNAL DE BORD

5.2.1 Saison 1, épisode 1 : La disparition de Will Byers

6 novembre 1983, Hawkins Indiana.

49 : 02



48 : 29

48 : 20



L'introduction du Laboratoire de Hawkins dans les premières minutes joue un rôle important afin d'établir le ton et les éléments clés de l'intrigue. Avec son architecture composée de 3 grands volumes qui viennent faire front à la caméra, il ancre l'histoire dans un contexte scientifique mystérieux et menaçant. Ses lignes épurées et ses installations industrielles symbolisent la froideur et l'inhumanité de la science poussée à l'extrême, imprégnant l'histoire d'une atmosphère de tension.

La course-poursuite qui s'ensuit renforce ce sentiment de danger imminent, apportant une dynamique visuelle et émotionnelle qui capte immédiatement l'attention du spectateur. Les longs couloirs labyrinthiques et les espaces austères du laboratoire intensifient le sentiment d'urgence et d'isolement, soulignant la nature oppressante et secrète des opérations qui s'y déroulent.

Le choix du réalisateur d'utiliser le Laboratoire d'Hawkins de cette manière sert à établir un cadre narratif, où l'architecture même du lieu devient un personnage à part entière, contribuant à la tension et au mystère de la série.

47 : 43



Le réalisateur, en passant d'un laboratoire habité par un monstre à une maison unifamiliale, incite les téléspectateurs à percevoir le laboratoire comme un endroit de terreur et la maison comme un lieu de sécurité. Cette transition vise à créer un contraste entre les deux environnements, renforçant ainsi la tension narrative.

La maison des Wheeler nous permet de voir comment vit la famille de Mike et offre un aperçu de l'aménagement typique d'une habitation des années 80. Les éléments de décoration, les couleurs et les objets du quotidien recréent fidèlement l'atmosphère de l'époque, ajoutant de la nostalgie et de l'authenticité à la série.

47 : 00

46 : 16



En utilisant ces deux lieux de manière juxtaposée, le réalisateur accentue les thèmes centraux de la série, tels que l'innocence confrontée à l'horreur et la fragilité de la sécurité familiale face à des forces extérieures menaçantes.

45 : 07

44 : 27



Le fait que les enfants puissent se déplacer en vélo tard le soir, sans crainte, suggère aux téléspectateurs que Hawkins est une ville sûre où les déplacements autonomes des enfants sont considérés comme normaux et sans danger.

43 : 59

43 : 50



Cette séquence permet également d'examiner la répartition spatiale des maisons dans la ville. Il est notable que la maison de Will est la plus éloignée des autres et se situe à proximité du laboratoire. Cette disposition spatiale est significative : en plaçant la maison de Will loin des autres maisons et près du laboratoire, le réalisateur établit un lien visuel et narratif entre la menace qui émane du laboratoire et la vulnérabilité de Will. B

43 : 06
42 : 50



A



B

42 : 48
42 : 36



C



D

42 : 07
42 : 03



E



F

Figure 8 - 23 : capture d'écran de la série *Stranger Things* sur la plateforme Netflix

Dans cette scène, Will fait face au Démogorgon, déclenchant une course-poursuite qui offre aux téléspectateurs un aperçu de sa maison alors qu'il cherche désespérément de l'aide. L'architecture de la maison joue un rôle central, agissant comme un rempart entre Will et le monstre à l'extérieur. Toutefois, cette barrière se révèle insuffisante lorsque le Démogorgon pénètre à l'intérieur, forçant Will à fuir un lieu qui, jusqu'à présent, incarnait la sécurité et le refuge.

Cette séquence met en avant la fragilité de la sécurité domestique, un thème récurrent dans les œuvres d'Alfred Hitchcock. En effet, Hitchcock utilisait souvent l'architecture domestique pour refléter les états émotionnels des personnages et les tensions sous-jacentes.

De manière similaire, la maison de Will devient un personnage à part entière, symbolisant la vulnérabilité et la menace. La transformation de la maison de refuge en lieu de terreur rappelle comment Hitchcock manipulait les attentes du public concernant la sécurité domestique (Jacobs, 2013).

Plan schématique de la course-poursuite de Will et du Démogorgon

43 : 06 – 41 : 13

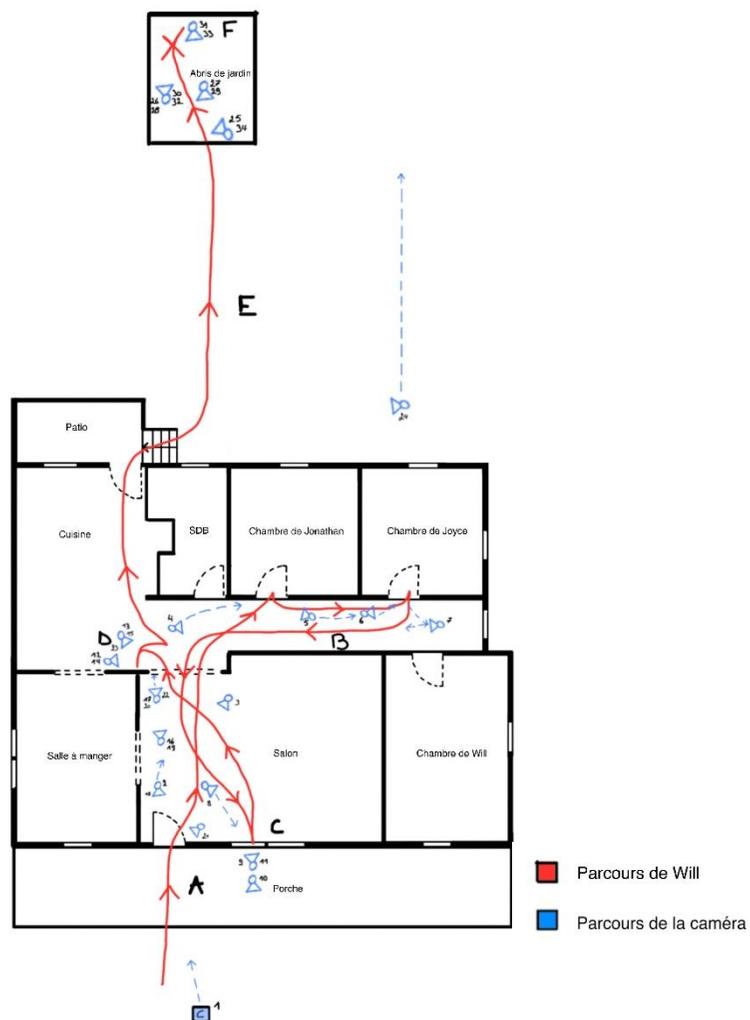
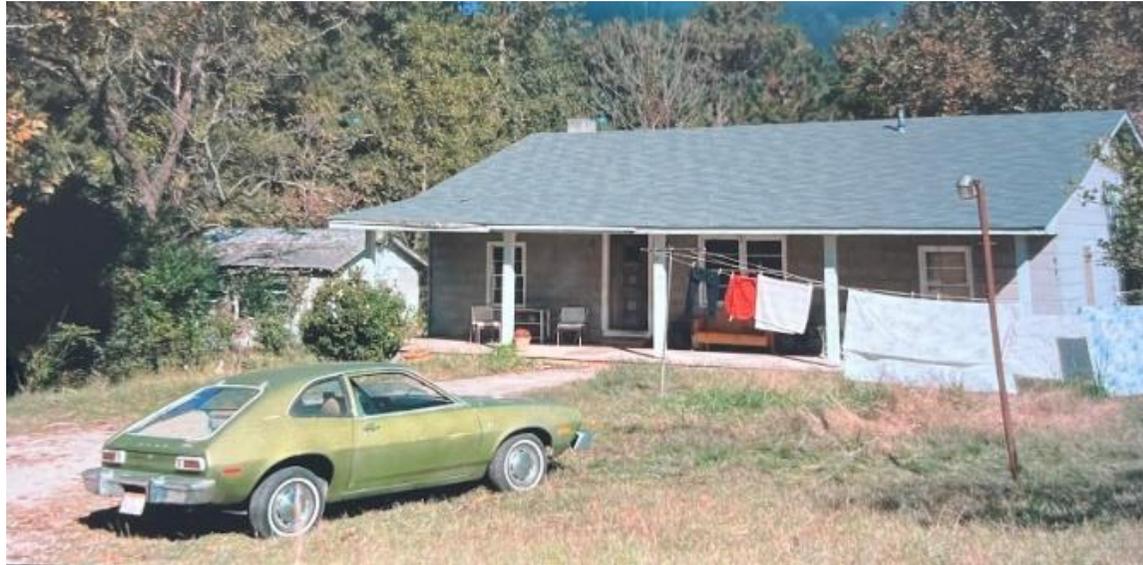


Figure 24 – 26 : plan schématique de la course-poursuite de Will et le démogorgon



L'analyse du mouvement de la caméra possède un rôle important dans la mise en scène, souvent négligé par le spectateur focalisé sur les personnages. La caméra, en tant qu'acteur à part entière, guide notre perception de l'espace et de l'architecture, accentuant des détails invisibles ou hors champ. Dans des séries comme « Stranger Things », elle occupe un espace plus vaste que les personnages, renforçant la tension narrative et modifiant notre perception des lieux. Ainsi, elle ne se contente pas de capturer l'action mais structure notre expérience visuelle et influence subtilement notre compréhension de l'histoire.

38 : 17



En revenant sur un cadrage montrant la maison de Will de l'extérieur, en pleine journée, le réalisateur introduit une nouvelle vision du lieu aux téléspectateurs, rétablissant ainsi son rôle de foyer sécurisé. La lumière du jour, traditionnellement associée à la clarté et à la sécurité, est utilisée pour contrer l'atmosphère menaçante créée par l'obscurité nocturne. En offrant une vue apaisante de la maison, le réalisateur cherche à établir un sentiment de normalité et de confort, redonnant ainsi une certaine sérénité après les moments de tension.

Le cadrage intérieur, montrant la maison habitée sans aucune trace d'intrusion du monstre, renforce cette impression de sécurité. La maison met également en évidence la vie quotidienne des personnages à travers des détails personnels et des interactions familiales, soulignant qu'elle reste un refuge malgré les menaces externes. Cela permet également de montrer la dynamique familiale et les défis de la mère célibataire vivant avec ses deux garçons. La mise en scène révèle ainsi comment la maison est à la fois un lieu de protection et un reflet de la vie ordinaire des personnages.

38 : 15

38 : 12

37 : 47



35 : 29

35 : 20



Le rôle de l'école dans la série rappelle aux téléspectateurs l'âge et l'insouciance des personnages principaux, en soulignant leur quotidien d'adolescents confrontés à des préoccupations typiques de leur génération.

30 : 15

30 : 10



Le retour au laboratoire avec la mise en scène de l'agitation des employés, accentue l'idée que quelque chose d'étrange s'est produit la veille. Le réalisateur utilise un mouvement de caméra qui parcourt le bâtiment pour souligner les nouvelles limitations d'accès mises en place, suggérant une perturbation majeure ayant entraîné des mesures de sécurité renforcées. Cette technique de mise en scène guide les téléspectateurs vers le sous-sol du laboratoire, un espace désormais isolé et protégé.

29 : 10

29 : 04



Le sous-sol, plongé dans l'obscurité, est marqué par la présence de pellicules blanches flottantes, qui donne l'impression que l'espace est figé dans le temps. Les marques visibles sur les murs servent de témoins silencieux de l'intrusion, signalant que quelque chose d'important a eu lieu dans cet espace.

28 : 45
28 : 27



27 : 42
26 : 55



26 : 11
25 : 46



La mise en avant de la seule porte ouverte, source unique de lumière dans le sous-sol, est une décision narrative clé. Elle attire l'attention des spectateurs et suggère que cette porte est le point central de la résolution des mystères entourant le laboratoire. L'éclairage qui émane de cette porte contraste fortement avec l'obscurité environnante, symbolisant l'accès potentiel à des réponses ou à des vérités cachées. Cette stratégie de mise en scène non seulement guide l'interprétation du public mais accentue également le suspense en posant une question implicite : qu'est-ce qui se trouve derrière cette porte ?

La scène où Eleven est perdue dans les bois et pénètre chez un restaurateur pour trouver de la nourriture, comparée à celle des trois garçons à l'école, accentue la vulnérabilité et l'isolement d'Eleven face à la normalité et à la sécurité des garçons. La cuisine du restaurant représente un espace de survie pour Eleven, en contraste avec l'ordre et la sécurité de l'école. Ce changement de scène met en évidence les disparités de leurs conditions de vie.

17 : 22

17 : 13



Le coup dans le mur, conséquence de la disparition de Will, sert de trace physique et tangible de son expérience traumatisante. Cette marque sur le mur est une preuve concrète de l'événement, rappelant aux téléspectateurs que quelque chose de significatif et de dangereux s'est produit. Les traces laissées par Will et l'intrusion de la police établissent une continuité entre le passé et le présent, soulignant l'impossibilité pour les personnages de retrouver une normalité intacte.

15 : 06

15 : 04



En montrant la famille Wheeler dans un cadre domestique stable et harmonieux, le réalisateur souligne la disparité entre les différentes expériences de vie dans la série. La tranquillité de la salle à manger des Wheeler, avec ses rituels familiaux ordinaires, accentue la vulnérabilité et l'instabilité vécues ailleurs. La maison Wheeler symbolise un refuge de normalité dans un monde perturbé par des événements surnaturels et des menaces constantes.

5.2.2 Saison 1, épisode 2 : La barjot de Maple Street

56 : 05
55 : 50



52 : 57
52 : 51



En attribuant au sous-sol la fonction de repère des enfants, le réalisateur souligne l'idée d'un monde secret et protégé, caché de la surveillance et du contrôle des adultes. De plus, l'esthétique du sous-sol, souvent sombre et confinée, contraste avec les autres espaces de la maison, créant une atmosphère de mystère et d'intimité. Cette utilisation de l'espace et de la lumière permet au réalisateur de manipuler les émotions du spectateur, renforçant le sentiment de danger extérieur et de refuge intérieur.

Le réalisateur choisit de positionner la caméra au niveau du regard des enfants pour permettre aux téléspectateurs de partager leurs perceptions et de se connecter à leur point de vue. Cette technique renforce l'immersion du public dans l'espace.

30 : 54
30 : 40



La maison des Byers manifeste des transformations subtiles, reflet du stress croissant de Joyce après la disparition de Will. Ces changements, bien que mineurs en apparence, témoignent de l'impact profond de la situation sur le quotidien familial.

17 : 54
12 : 28



La maison de Steve, caractérisée par sa couleur neutre et son lattage vertical en bois, s'intègre au paysage boisé environnant. La terrasse extérieure, conçue pour être en connexion directe avec la forêt, renforce cette intégration naturelle, créant une continuité fluide entre l'habitation et son environnement.

10 : 33
10 : 15



A



B

09 : 06
08 : 35



C



D

08 : 04
07 : 54



E



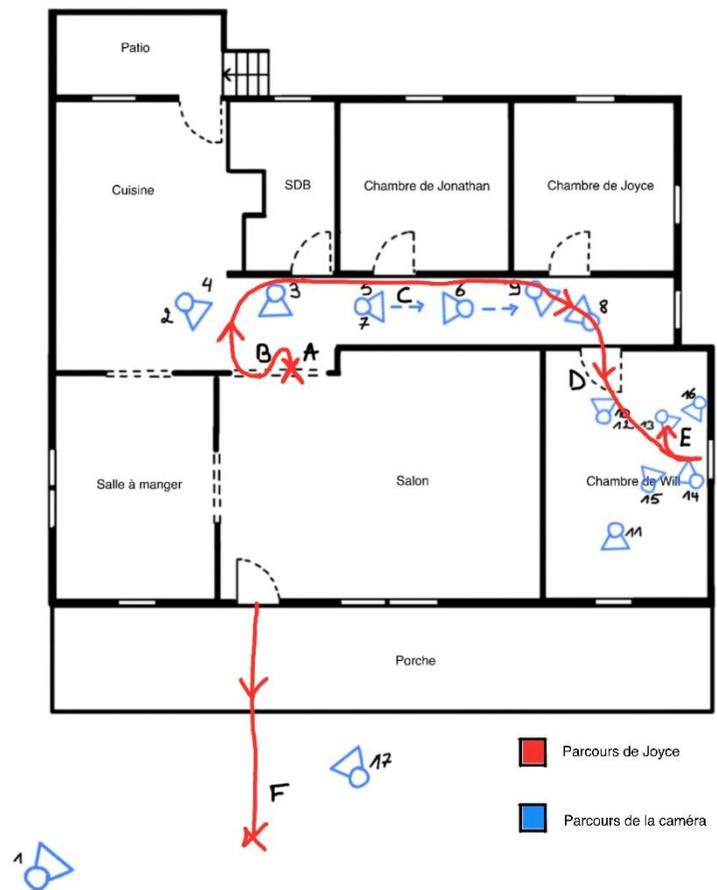
F

Figure 27 – 60 : capture d'écran de la série
Stranger Things sur la plateforme Netflix

En utilisant les lumières de la maison comme moyen de communication, le réalisateur transforme un élément quotidien en un outil narratif puissant, symbolisant l'espoir et la connexion entre deux mondes. Cette approche visuelle et conceptuelle sert à intensifier le suspense et l'émotion, en mettant en avant le contraste entre la banalité de l'environnement domestique et la menace surnaturelle du Monde à l'Envers. La maison devient un personnage à part entière, un pont entre la réalité et l'inconnu.

Plan schématique de la fuite de Joyce

10 : 37 – 07 : 54



Plutôt que de simplement suivre l'action, la caméra s'attarde sur les expressions de Joyce et ses réactions, capturant ses émotions. Ce choix de mise en scène montre une utilisation stratégique de l'espace intérieur. Contrairement à une scène de poursuite où la caméra couvrirait de larges zones, ici elle se concentre sur un espace plus restreint, privilégiant les mouvements subtils pour montrer l'enfermement émotionnel du personnage. Cette proximité de Joyce avec l'espace limité met en avant la tension psychologique plutôt que l'action physique, accentuant ainsi la claustrophobie et l'angoisse que ressent le personnage.

Figure 61 - 63 : plan schématique de la fuite de Joyce

06 : 44
06 : 41



04 : 29
03 : 53



03 : 25
03 : 23



Avec sa décoration moderne et épurée, marquée par des couleurs neutres et une tapisserie sans motif, la maison de Steve incarne une sophistication financière qui se distingue des habitations plus traditionnelles des Byers et des Wheeler. Ce choix esthétique n'est pas seulement une question de style, mais un moyen de souligner la position sociale élevée de Steve et de créer un décor qui évoque une certaine distance émotionnelle et physique, mais aussi l'évolution des tendances stylistiques.

Lorsque Barbara se retrouve seule à la piscine, l'éclairage vacillant est utilisé pour accentuer le suspense. Pour le réalisateur, ces lumières clignotantes servent de signal visuel de la présence du Démogorgon, renforçant ainsi l'atmosphère de danger et de tension. En exploitant l'architecture ouverte et vulnérable de la piscine, il intensifie la menace et souligne l'importance de l'environnement dans la création de suspense. Cette approche renforce l'immersion des spectateurs dans l'univers de la série, transformant des éléments du décor en acteurs clés de la narration et augmentant ainsi l'impact émotionnel de la scène.

5.2.3 Saison 1, épisode 3 : Petit papa Noël

52 : 13
51 : 43



51 : 22
48 : 44



Les transitions entre la scène où Barbara est piégée dans le Monde à l'Envers et les événements se déroulant dans la réalité offrent aux spectateurs un premier aperçu de la conception de « l'Upside Down ». Pour le réalisateur, ces retours d'image entre les deux dimensions sont essentiels pour établir une comparaison directe, mettant en évidence les contrastes et les points communs entre les mondes. En utilisant l'environnement familier de la piscine de Steve comme point d'ancrage, même lorsqu'il est transformé en un espace menaçant envahi de tentacules, le réalisateur parvient à maintenir un lien visuel avec le monde réel. Cette approche souligne non seulement l'impact du Monde à l'Envers sur des lieux connus, mais renforce également la tension et l'immersion du spectateur en faisant ressortir l'étrangeté de la dimension parallèle tout en restant ancré dans un décor familier.

47:03
46:42



La scène illustre le désespoir et la détermination de Joyce, en utilisant les lampes comme symboles visuels pour communiquer avec le monde à l'envers. La symbolique de la lumière accentue l'atmosphère surnaturelle et le suspense, enrichissant la profondeur psychologique de l'histoire et engageant les spectateurs dans une expérience émotionnelle intense.

41:03
40:52



Du point de vue de l'image, nous pouvons apercevoir l'entrée du site du laboratoire qui ne sera que très rarement montrée, ce qui donne l'impression que cette entrée doit rester secrète. Cette idée est renforcée quand on voit l'emplacement du laboratoire, en périphérie de la ville, dans les bois, caché par la topographie et délimité par une barrière et un agent de sécurité. Toutes ses installations montrent l'envie de garder une distance entre les habitants et ce qui se passe à l'intérieur.

36:48
36:25



La maison des Byers continue de refléter la folie de Joyce qui s'étend dans toute la maison maintenant. Elle y cloue des lumières de Noël aux murs, laissant des marques qui rappelleront les événements passés.

36 : 00



Cette image utilise une perspective à hauteur d'homme pour mettre en valeur la monumentalité du laboratoire, faisant ressortir sa grandeur par rapport aux personnages. En plaçant la caméra à cette hauteur, le réalisateur amplifie l'impression de puissance et de mystère du bâtiment, renforçant ainsi l'impact visuel et narratif de l'espace. En soulignant la disproportion entre les individus et le bâtiment, cette composition contribue à la mise en scène du laboratoire comme un lieu de science et de pouvoir, tout en accentuant le sentiment d'intimidation et de crainte chez les spectateurs.

34 : 08
33 : 57



La transition entre la surface du laboratoire et son sous-sol illustre un motif cinématographique courant : le mal ou le danger est souvent caché en dessous de la vue des spectateurs. En opposant la surface, synonyme de science et de rationalité, au sous-sol, représentant l'obscurité et les secrets, le réalisateur renforce la tension narrative et la peur.

33 : 46



33 : 16
33 : 10



Le passage du laboratoire, où Eleven a grandi, à la maison familiale des Wheeler, et y trouve refuge, met en lumière un contraste significatif entre ces deux environnements. Cette transition accentue la différence entre un espace conçu pour le développement et le bien-être d'un enfant et un lieu aseptisé, dépourvu de chaleur humaine et de confort. Ce contraste est une critique visuelle et narrative des différents types de foyers qui façonnent l'expérience de l'enfant. Le laboratoire, rigide et contrôlé, symbolise un environnement structuré mais déshumanisé, tandis que la maison des Wheeler représente un espace familial chaleureux. Cette juxtaposition renforce la thématique de l'aliénation et du refuge, montrant comment les environnements influencent profondément l'état émotionnel et psychologique d'Eleven.

28 : 29



28 : 22



Cette transformation progressive de la maison de Will illustre comment l'architecture peut être modifiée pour refléter des états émotionnels et psychologiques profonds. L'installation de lampes de Noël dans tout le séjour ne se limite pas à une simple décoration ; elle modifie la perception de l'espace domestique en le transformant en un lieu de communication surnaturelle. En saturant l'espace commun de lumières, l'architecture de la maison devient un terrain d'expression visuelle du désespoir de Joyce. Les lampes, initialement associées à des moments festifs et réconfortants, se transforment en éléments symboliques de la tension et du chaos émotionnel. Cette intervention dans l'espace architectural affecte la fonctionnalité et l'esthétique du foyer. Le séjour, traditionnellement un lieu de rassemblement familial, est envahi par un désordre visuel qui reflète l'état mental de Joyce. Cette modification de l'espace domestique accentue le contraste entre la normalité et l'irrationnel, renforçant la notion que la maison est maintenant le lieu de la tension et du conflit intérieur.

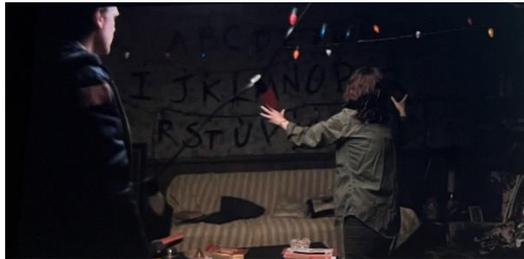
5.2.4 Saison 1, épisode 4 : Le corps

50 : 58
49 : 39



La maison des Byers incarne le chaos et la détresse de Joyce face à une situation qui la dépasse. L'état de la maison, désormais négligée et en désordre, symbolise sa perte de contrôle. Les divagations de Joyce, combinées au décor désordonné, mettent en avant sa descente progressive dans la folie. Ce cadre dépeint non seulement son désarroi mais aussi son incapacité à maintenir un semblant de normalité, transformant la maison en reflet tangible de sa souffrance mentale.

49 : 30
49 : 10



47 : 33
45 : 50



11 :17
11 :02



10 :41
09 :46



09 :08
08 :57



Lorsque Will appelle Joyce depuis le monde à l'envers, la série transcende les limites conventionnelles de la maison, symbolisant la rupture entre les dimensions. Joyce, en pleine confusion face à cette situation, tente désespérément de retrouver son fils en sortant de la maison, mais il demeure introuvable car il se trouve dans un autre univers. Cette scène bouleverse la perception traditionnelle des dimensions pour les téléspectateurs, révélant un portail dissimulé derrière la tapisserie, qui se résorbe ensuite pour redevenir un mur. La maison, autrefois refuge, devient un espace de perturbation physique et psychologique, illustré par Joyce tentant de détruire le mur pour rejoindre Will. Cette scène souligne la fragilité des frontières spatiales.

5.2.5 Saison 1, épisode 5 : La puce et l'acrobate

53 : 29
53 : 13



52 : 46
51 : 35



48 : 40
48 : 13



Dans cet épisode, la convergence des trois bâtiments principaux (la maison de Will, le laboratoire et la maison de Mike), illustre habilement les dynamiques narratives et symboliques de la série. La maison de Will, à la fois lieu du personnage disparu et point de connexion entre les deux mondes, sert de pivot central autour duquel se déroulent les événements. Le laboratoire, où Hopper explore les différents espaces de l'institut en quête de Will, représente l'intrusion de la science et du secret dans l'univers de la série. Enfin, la maison de Mike, avec son sous-sol devenu lieu de refuge, marque le début de la compréhension des enfants face à « l'Upside Down ».

47 : 19
47 : 10



46 : 28
45 : 47



Le croisement de ces trois espaces ne se limite pas à une simple juxtaposition géographique : il révèle les interconnexions entre les personnages et les thèmes de la série. La maison de Will représente l'impact du monde parallèle sur le quotidien, le laboratoire incarne les mystères scientifiques et les dangers qui en découlent, tandis que la maison de Mike symbolise l'espoir et la résilience face à l'inconnu. Ensemble, ces espaces enrichissent la narration en illustrant la complexité des relations entre les personnages et leur environnement, tout en renforçant les motifs récurrents de la série.

20 : 26
20 : 20



La chambre d'Eleven dans le laboratoire est conçue pour évoquer l'ambiance d'une cellule de prison : ses murs blancs, dépouillés de toute décoration, et le mobilier réduit au strict minimum indique une atmosphère de confinement austère. L'absence de fenêtre et la présence d'une caméra de surveillance accentuent l'isolement total d'Eleven du monde extérieur, renforçant l'idée de détention. Toutefois, des éléments comme la taille du lit et un dessin sur le mur, unique touche décorative, signalent que cet espace, bien que fonctionnellement répressif, est destiné à une enfant. Cette juxtaposition entre austérité et éléments enfantins met en avant la déshumanisation et la manipulation auxquelles Eleven est soumise.

19 : 10
18 : 47



L'espace expérimental, avec le « bain » en son centre, reflète une conception méticuleuse du réalisateur visant à évoquer l'architecture des installations gouvernementales hautement sécurisées et top secrètes de la première période de la guerre froide. Cette intention stylistique renforce l'authenticité historique et la crédibilité de l'environnement. Cette évolution spatiale symbolise la continuité et l'escalade des expérimentations secrètes.

5.2.6 Saison 1, épisode 7 : Le bain

39 : 18
38 : 41



34 : 15



34 : 02
33 : 45



Dans cette séquence, le réalisateur exploite l'architecture du quartier résidentiel de Hawkins pour créer un contraste frappant entre l'ordinaire et le surnaturel. Lorsque Eleven utilise sa télékinésie pour propulser une camionnette, le réalisateur juxtapose cette manifestation de pouvoir surnaturel avec l'architecture du quartier. Cette mise en scène souligne la dissonance entre le cadre familial et les événements extraordinaires, mettant en évidence comment le surnaturel envahit et transforme un environnement domestique typique.

L'intrusion des scientifiques dans la maison des Wheeler altère fondamentalement la perception architecturale de cet espace. Originellement conçu et perçu comme un refuge sécurisant pour les enfants, la maison est soudainement compromise par l'incursion de forces extérieures. Cette transformation montre la vulnérabilité des environnements privés face à des intrusions non sollicitées, démontrant comment l'architecture d'une maison peut rapidement passer d'un symbole de sécurité et de confort à une scène de tension et de menace.

25 : 50
21 : 07



20 : 15
19 : 20



Le déplacement du refuge des enfants de la maison de Mike à celle de Will est une décision stratégique pour intensifier la tension narrative et souligner la dynamique évolutive des lieux de sécurité. La maison de Mike, devenue vulnérable à l'intrusion des scientifiques, perd son rôle protecteur, ce qui permet de repositionner la maison de Will comme nouveau sanctuaire. En faisant de la maison de Will le nouvel ancrage pour les personnages, le réalisateur exploite habilement cet espace qui avait auparavant servi de lien entre Joyce et « l'Upside Down ». Ce transfert de rôle accentue non seulement la flexibilité des lieux dans la série, mais aussi la manière dont ils s'adaptent aux changements dramatiques.

5.2.7 Saison 1, épisode 8 : Le monde à l'envers

50 : 03
50 : 00



La détérioration de la maison des Byers symbolise la pénétration croissante du surnaturel dans le monde quotidien. La maison finit par devenir un piège pour le Démogorgon, illustrant la capacité des personnages à adapter leur environnement pour affronter les menaces. Cette transformation souligne la dynamique entre la désintégration domestique et la résilience stratégique, montrant comment un espace autrefois sûr et familial peut devenir une arme contre le danger.

47 : 05



L'envahissement des tentacules qui recouvrent les murs du laboratoire illustre comment cet espace scientifique conçu pour l'ordre et la recherche, est perturbé et déstabilisé par la présence de forces surnaturelles. Cette transformation architecturale exprime non seulement la menace croissante que représente le Monde à l'Envers, mais aussi la vulnérabilité des structures humaines face à des intrusions incontrôlables. La dégradation fonctionnelle du laboratoire devient ainsi un symbole de l'effritement des frontières entre le monde connu et l'inconnu.

46 : 10
43 : 32



39 : 49
39 : 35



La maison de Will devient un espace stratégique où chaque pièce joue un rôle spécifique dans la confrontation avec le Démogorgon. Le séjour, avec le Démogorgon surgissant du plafond, est le lieu central du conflit. Le couloir est transformé en piège grâce à l'attrape-ours, tandis que la chambre de Will sert de refuge. Cette répartition des espaces accentue la tension et la dynamique de la scène.

39 : 27



38 : 36
34 : 22



33 : 14
33 : 02



L'interconnexion entre le Monde à l'Envers et le monde réel, telle qu'illustrée par la maison des Byers, met en évidence l'importance de l'architecture dans la création d'une passerelle entre ces deux dimensions. Les lampes deviennent des symboles de cette connexion transdimensionnelle. Elles transcendent leur fonction décorative pour jouer un rôle important dans la narration, en soulignant la frontière subtile mais significative entre les deux mondes.

32 : 30
32 : 25



10 : 47
10 : 39



Le retour à la normalité dans les maisons des Wheeler et des Byers est utilisée pour mettre en lumière l'évolution des personnages et l'impact émotionnel des événements sur leur vie quotidienne. En maintenant l'architecture domestique inchangée, les réalisateurs créent un contraste visuel et émotionnel puissant : l'environnement familier des personnages reste le même, mais leur expérience et leur perception du monde ont profondément changé. Ce choix permet de jouer avec les attentes des téléspectateurs. En montrant que tout semble redevenu normal, les réalisateurs instaurent une tension sous-jacente laissant planer une question implicite : jusqu'à quand cette tranquillité apparente va-t-elle durer ? Cela crée une anticipation et un suspense, incitant les téléspectateurs à rester attentifs aux signes de nouveaux bouleversements.

09 : 02
08 : 47



05 : 26
05 : 12



04 : 44
04 : 14



04 : 08
04 : 01



Chez les Wheeler, la réintégration du sous-sol comme refuge pour les enfants, accompagnée des décorations de Noël, est conçue pour symboliser un retour à la normalité et un rétablissement des dynamiques familiales. Le réalisateur utilise ces éléments pour créer un contraste avec les moments de crise précédents, illustrant ainsi la résilience des personnages tout en maintenant une connexion visuelle avec le temps des fêtes qui offre un sentiment de confort et de routine. En revanche, la maison des Byers, malgré son retour à une fonction de maison familiale, est marquée par l'absence de décorations de Noël. Ce choix visuel est un reflet direct de la persistance du traumatisme et du poids des événements récents. En omettant les décorations festives, le réalisateur présente subtilement que, bien que la crise soit résolue, les cicatrices émotionnelles persistent. Cette absence devient un symbole de la difficulté pour l'espace de retrouver complètement son caractère normal.

Figure 63 - 146 : capture d'écran de la série *Stranger Things* sur la plateforme Netflix

6 « ARCADIA »

« *Arcadia* » est une série télévisée dystopique, d'origine néerlando-flamande, sortie en 2023. Elle nous projette dans un futur où la Terre a été dévastée par une série de catastrophes environnementales et sociales. Pour sauver l'humanité, le gouvernement a instauré un système rigide appelé « *Arcadia* ». Ce système est conçu pour garantir la survie de l'humanité en maintenant un équilibre parfait entre les ressources naturelles et la population.

L'histoire se concentre sur la famille Hendriks vivant dans la société hautement réglementée d'« *Arcadia* ». La famille est composée de Pieter Hendriks, sa femme Margo, et leurs 4 filles. Chaque habitant dans cette société est noté sur une échelle appelée « *le Point* ». Plus ce score est élevé, plus l'accès aux ressources, aux droits et aux privilèges est important.

Les Hendriks mènent une vie stable, jusqu'à ce que le gouvernement découvre que Pieter a falsifié les scores de ses enfants afin qu'elles conservent un score élevé. Cette révélation déclenche une série d'événements qui exposent les failles et les injustices du système *Arcadia*. Pieter est alors arrêté et envoyé en exil pour sa faute. Sa famille se doit désormais avancer dans un monde où son statut est désormais en péril.

« *Arcadia* » est une série qui, comparée à « *Stranger things* », n'est pas universelle. En effet, ses téléspectateurs sont pour la plupart des personnes qui habitent en Belgique, ou encore aux Pays-Bas. Il s'agit donc d'un public

plus local. Ce qui distingue cette série, ce sont ses lieux de tournage. Elle est particulièrement reconnue pour son utilisation de bâtiments célèbres de diverses régions comme décor ayant donné vie à la ville d'*Arcadia*. Ce choix a permis aux téléspectateurs de se projeter plus facilement dans la série car celle-ci leur rappelle un décor existant qui pourtant n'est pas le même que dans la réalité.

Dans cette série, on peut identifier des bâtiments emblématiques, étant représentés d'une manière totalement différente de ce à quoi nous sommes habitués. Avant le tournage en 2022, le réalisateur Oliehoek, le directeur de la photographie Cousijn ainsi que le décorateur Loyens se sont concertés afin de déterminer l'atmosphère souhaitée pour la ville d'*Arcadia*. Ils ont opté pour un style de rétrofuturisme qui se reflète non seulement dans l'architecture brutaliste des années 1970, mais aussi dans le choix des accessoires de la série (Witman, 2023).

Le choix de cette architecture en béton a un effet saisissant, et apporte aussi une atmosphère froide et sinistre qui correspond à la société de contrôle totale dépeinte dans « *Arcadia* ». La série suit un schéma classique de dystopie, où les individus sont surveillés électroniquement. Ceux qui enfreignent les normes strictes de comportement sont exilés au-delà d'un mur, dans un désert. Le mur lui-même est représenté par l'emblématique Radio Kootwijk, une cathédrale en béton située sur le terrain sablonneux

de la Veluwe. Son éloignement en fait un choix idéal pour représenter la frontière dans le contexte de la série (Witman, 2023).

Le chef décorateur, Kurt Loyens, explique que la construction intégrale des décors n'était pas envisageable d'un point de vue financier, ce qui l'a amené à utiliser des bâtiments existants en Belgique et dans les pays voisins. Il souligne que l'architecture en béton, connue pour sa robustesse et son style brutaliste, se prêtait parfaitement à la représentation de l'État totalitaire et de la société de recyclage décrits dans « *Arcadia* ». Pour accentuer l'aspect menaçant du bâtiment provincial d'Anvers, des effets numériques ont été appliqués pour lui donner une architecture imposante en béton, tout en conservant les fenêtres pivotantes et triangulaires distinctives de la façade, afin de représenter le service de sécurité d'*Arcadia* (Denolf, 2023).

L'intrigue de la série est facilement accessible pour les téléspectateurs, offrant ainsi la possibilité d'apprécier pleinement la direction artistique. Les décors, non seulement impressionnants, sont également manipulés de manière judicieuse. Chaque bâtiment suit systématiquement un style brutaliste ou géométrique moderne, chacun dans sa propre forme, créant ainsi un exemple remarquable de langage de conception. En outre,

« *Arcadia* » utilise un nombre bien plus élevé de lieux que la moyenne des séries, avec au moins 10 sites différents, tous étant des œuvres architecturales exceptionnelles. Les directeurs artistiques comprennent l'efficacité du béton dans les décors dystopiques, et les nombreux lieux révélés offrent aux spectateurs l'opportunité de s'engager dans un jeu de découverte, un peu comme dans un quiz de localisation (Sanders, 2023).

Afin d'interpréter au mieux les différents bâtiments qui composent la ville d'*Arcadia*, un tableau récapitulatif détaillé a été élaboré. Ce tableau inclut les caractéristiques architecturales de chaque bâtiment, leur emplacement précis, ainsi que leur rôle et importance dans l'intrigue de la série. Ensuite, un journal de bord² a été créé pour examiner l'impact de l'architecture dans les différentes scènes. Enfin, une analyse photographique approfondie comparera les bâtiments réels à leur représentation artistique dans la série, en confrontant des photos authentiques avec les images de la série. Cette analyse cherchera à mettre en évidence les choix de production et les ajustements esthétiques apportés pour servir l'histoire.

² Chaque image du journal de bord a été prise sous forme de capture d'écran sur la plateforme Papadustream (De Schepper & Perquy, 2023)

Carte des différents lieux de tournage

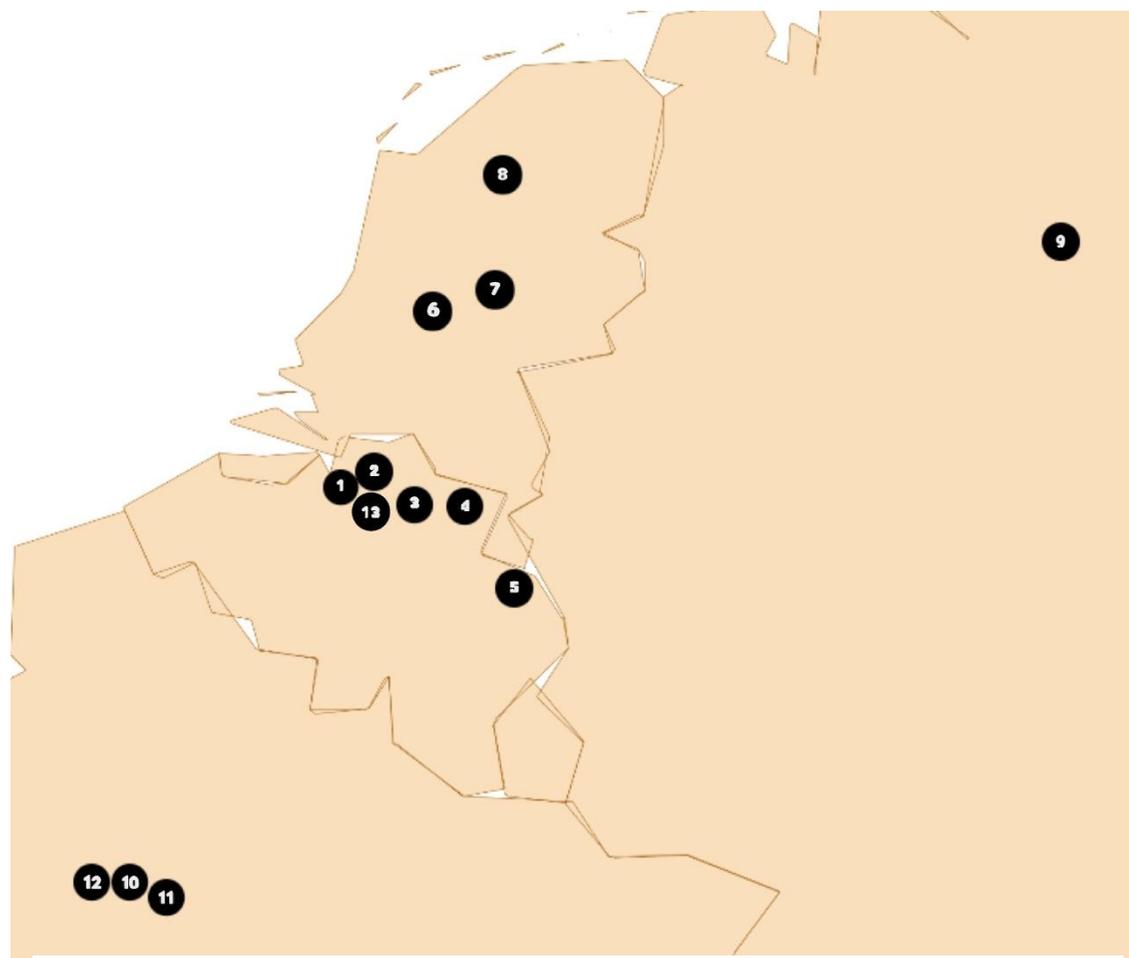


Figure 147 : carte des différents lieux de tournage d'Arcadia

6.1 LES DIFFÉRENTS LIEUX DE TOURNAGE

Bâtiment existant
Bâtiment administratif de la province
d'Anvers (1)



Figure 148 : Bâtiment administratif de la province d'Anvers

Caractéristiques

Il s'agit du nouveau bâtiment administratif de la province d'Anvers réalisé par Xaveer De Geyter Architectes. Cet immeuble de bureaux situé au cœur de la ville, se distingue par sa structure compacte et pivotante. Grâce à son niveau de détail impressionnant, il devient un nouveau point de repère emblématique (Provinciehuis, n.d.).

Bâtiment dans la série

Entreprise de haute technologie



Figure 149 : entreprise de haute technologie

Rôle dans la série

Ce bâtiment joue le rôle de l'entreprise de haute technologie qui a créé les puces qui surveillent les habitants d'Arcadia. Il a été retravaillé numériquement afin de lui donner un aspect de béton volumineux tout en gardant les caractéristiques de la façade existante (W. Denolf, 2023).

Le quartier des Arènes (2)



Figure 150 : le quartier des Arènes

Le quartier des Arènes, conçu par Renaat Braem dans les années 60, est un exemple marquant d'architecture brutaliste. Ces logements sociaux se trouvent sur le site historique du Fort de Deurne (W. Denolf, 2023).

Le quartier des Arcadiens



Figure 151 : le quartier des arcadiens

C'est dans ce quartier que vivent les habitants d'Arcadia avec le score le plus bas, les plus miséreux. Ils sont mis à l'écart de la société.

Le crématorium d'Hofheide (3)



Figure 152 : le crématorium d'Hofheide

Le crématorium d'Hofheide, conçu par les architectes Cousée & Goris et le cabinet espagnol « RCR Arquitectes », se présente comme un sarcophage monumental entouré d'un plan d'eau. Le béton jaune-brun et l'acier corten brun-rouille évoquent les strates du sol environnant et harmonisent le bâtiment avec le paysage (W. Denolf, 2023).

Faire du vélo sur l'eau, Bokrijk (4)



Figure 154 : faire du vélo sur l'eau, Bokrijk

En 2016, les architectes de « Lens°ass » ont réalisé la conception de cette piste cyclable particulière, où il est possible de faire du vélo sur l'eau (Vlaams Architectuurinstituut vzw, 2023b).

Le tribunal d'Arcadia



Figure 153 : le tribunal d'Arcadia

Le crématorium de Hofheide symbolise le contrôle ultime de la société sur les individus, reflétant la finalité des décisions autoritaires. Son architecture moderne et austère représente la froideur et l'efficacité du régime. En tant que lieu de passage entre la vie et la mort, il critique la manière dont le pouvoir transforme et manipule les identités, effaçant les dissidents et les indésirables.

Paysage de la ville d'Arcadia



Figure 155 : paysage de la ville d'Arcadia

Ce paysage dans Arcadia offre un contraste avec la monumentalité des bâtiments de la ville ainsi qu'avec les éléments dystopiques marqués par la surveillance et le contrôle. Cela accentue les différences entre un environnement oppressif et un espace de liberté et de tranquillité.

Le barrage de la Gileppe (5)



Figure 156 : le barrage de la Gileppe

Le barrage de la Gileppe est un barrage hydraulique situé dans les Hautes-Fagnes de la Belgique. Le maître d'œuvre était l'ingénieur liégeois Eugène Bidaut. Il a été inauguré en 1878 et comporte deux figures emblématiques : la tour panoramique et le célèbre Lion. La tour mesure 78 mètres de haut et est entièrement vitrée. Elle offre une vue imprenable sur le site et la région (*Barrage De La Gileppe Jalhay*, 2016).

Réserve naturelle de Soester (6)



Figure 158 : réserve naturelle de Soester

Ce paysage provient de Soester Duinen à Soest, aux Pays-Bas. Cette réserve naturelle de cinq cents hectares dans la province d'Utrecht abrite des bancs de sable, des landes et des forêts (W. Denolf, 2023).

Service d'orientation des scores



Figure 157 : service d'orientation des scores

Le barrage de la Gileppe introduit la frontière entre Arcadia et le reste du monde. Il symbolise les divisions sociales et économiques de cet univers dystopique. La structure brutaliste qui représente le bâtiment du service d'orientation des scores dans Arcadia, a été créée numériquement en reprenant le pilier de la structure existante de la tour (W. Denolf, 2023).

Paysage extérieur de la ville d'Arcadia



Figure 159 : paysage extérieur de la ville d'Arcadia

Arcadia est une société fortifiée qui, dans la série, relègue les habitants jugés moins méritants vers un monde extérieur inhospitalier. Ce monde est illustré par un vaste paysage de dunes, formant un contraste frappant avec l'enceinte sécurisée de la ville.

Radio Kootwijk (7)



Figure 160 : radio Kootwijk

Radio Kootwijk, est une « cathédrale » datant de 1918, qui servait autrefois de parc d'émetteurs sur la Veluwe. Elle a joué un rôle important dans les communications entre les Pays-Bas et leurs colonies au début du XXe siècle. Ce monument art déco en béton est ouvert au public depuis 2005, après que la communication par satellite a rendu le complexe obsolète (W. Denolf, 2023).

Caserne frontalière d'Arcadia



Figure 161 : caserne frontalière d'Arcadia

Cette caserne se trouve à la frontière de la ville d'Arcadia et du monde extérieur où sont exilés les déchus. Ce bâtiment a été retravaillé numériquement afin de lui enlever ses ornements et d'y insérer le mur qui sépare les Arcadiens du monde extérieur (W. Denolf, 2023).

Le Waterloopbos (8)



Figure 162 : le waterloopbos

Le Waterloopbos, construit en 1950 au Pays-Bas, était un site de recherche hydraulique avec des installations d'essai pour la défense contre les inondations. Dans les années 1990, les modèles informatiques ont rendu ce laboratoire en plein air superflu, permettant à la nature de reprendre ses droits. C'est devenu une œuvre d'art paysagère, avec ses longs murs en béton (W. Denolf, 2023).

Le Champ des Souvenirs



Figure 163 : le champ des souvenirs

Le champ des souvenirs est un mémorial pour les victimes qui ont été tuées lors de l'attaque contre le système, provoquant cette dictature. C'est dans cet endroit que la famille Hendricks se retrouve afin de parler librement, sans être observée ou écoutée.

Musée scientifique Phaeno (9)



Figure 164 : musée scientifique Phaeno

Le musée scientifique Phaeno, construit en 2005, en Allemagne, par Zaha Hadid, crée un espace urbain sous un paysage artificiel de collines et de vallées. Il abrite 250 stations expérimentales sur la science et la technologie. Sa conception avant-gardiste utilise des coffrages individuels et du béton coulé sur place, contrairement aux méthodes traditionnelles (*EUMiesAward*, n.d.).

Les Arènes de Picasso (10)



Figure 166 : les Arènes de Picasso

Les Arènes de Picasso, érigées par l'architecte espagnol Manuel Núñez Yanowsky en 1985 à Noisy-le-Grand à Paris, forment un quartier intégrant des logements sociaux, des commerces et un lycée autour d'une place octogonale. La silhouette du site est marquée par deux imposants bâtiments cylindriques surnommés localement « les camemberts » (W. Denolf, 2023).

Le service de sécurité Het Schild



Figure 165 : le service de sécurité Het Schild

Le service de sécurité Het Schild se distingue par son architecture imposante, symbolisant l'autorité et le contrôle de la ville. L'ajout de deux étages au bâtiment renforce cette impression de puissance, le rendant encore plus menaçant. La structure, avec ses lignes austères et matériaux robustes, évoque la rigidité du régime de sécurité en place.

Hôpital d'Arcadia



Figure 167 : hôpital d'Arcadia

Les Arènes de Picasso sont intéressantes pour jouer le rôle d'hôpital dans Arcadia en raison de leur architecture unique et moderne, marquée par des formes géométriques audacieuses. Le contraste visuel entre leur design distinctif et l'environnement urbain traditionnel peut souligner l'importance et la sophistication de l'hôpital dans la série.

Les espaces d'Abraxas (11)

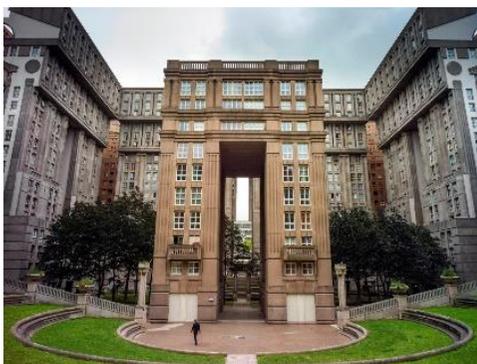


Figure 168 : les espaces d'Abraxas

Les espaces d'Abraxas sont un complexe résidentiel construit par l'architecte Ricardo Bofill en 1983 à Noisy-le-Grand en France. Inspirée par le style néoclassique, l'architecture intègre des éléments tels qu'un amphithéâtre, des colonnes et un arc de triomphe. Ce site a été utilisé comme décor dans des œuvres telles que la trilogie Hunger Games et Game of Thrones (W. Denolf, 2023).

Les Arcades du Lac (12)



Figure 170 : les Arcades du lac

Les Arcades du Lac, conçues en 1981, se trouvent autour d'un lac artificiel au sud-ouest de Versailles. Ricardo Bofill y a construit 676 maisons dans des bâtiments massifs en béton. Les immeubles résidentiels sont disposés en quadrillage autour d'une place centrale et de jardins géométriques. Bofill a créé six immeubles alignés, s'étendant comme une jetée dans le lac (W. Denolf, 2023).

Résidence pour les Acardiens



Figure 169 : résidence pour les Acardiens

Les espaces d'Abraxas jouent un rôle crucial en symbolisant la surveillance omniprésente et l'impersonnalité. Leur architecture monumentale et circulaire crée une atmosphère de contrôle et de déshumanisation où les habitants sont constamment observés. Cette configuration critique une société autoritaire et répressive, accentuant les thèmes de la série sur la restriction de la liberté et de l'expression personnelle.

Les Arcades d'Arcadia



Figure 171 : les Arcades d'Arcadia

Le premier épisode de la série Arcadia se déroule autour de ce monument où une scène de course-poursuite se joue. Cet espace emblématique introduit l'environnement dans lequel la série évolue, mettant en avant l'architecture unique et le cadre dystopique qui caractérisent Arcadia.

Intérieur du musée royal des Beaux-Arts d'Anvers (13)



Figure 172 : intérieur du musée royal des beaux-arts d'Anvers

Le Musée royal des Beaux-Arts de Anvers a été rénové par KAAAN Architect. Il s'agit d'un patrimoine précieux qui a subi des modifications importantes dans les espaces intérieurs, tout en conservant son patrimoine existant intact selon le principe de la boîte (Koninklijk Museum Voor Schone Kunsten, s. d.).

Intérieur du service d'orientation



Figure 173 : intérieur du service d'orientation

Ce bâtiment a principalement été utilisé pour représenter différents espaces intérieurs dans divers bâtiments d'Arcadia : l'intérieur du service d'orientation des scores (y compris les services d'urgence) et celui de l'usine de puces.

6.2 JOURNAL DE BORD

6.2.1 Saison 1, épisode 1 : La chute

00 : 14

00 : 37



02 : 43

02 : 55



03 : 00

03 : 10



Le premier épisode de la série Arcadia commence par une course-poursuite à travers la ville, plongeant immédiatement le téléspectateur dans l'action. Ce choix narratif permet de situer rapidement le cadre spatial de la série. La poursuite débute dans le quartier des arènes à Anvers, une zone habitée par la population avec le score le plus bas, et se poursuit ensuite dans les arcades du lac à Paris, où réside une population ayant un score plus élevé. Ce contraste spatial est souligné par des ellipses temporelles qui montrent la ville sous différents angles.

La réalisation utilise un mouvement de caméra à hauteur d'œil, permettant au téléspectateur de percevoir l'environnement comme s'il y était. Cette perspective immersive offre une vision réaliste des décors urbains. Les bâtiments imposants qui dominent le champ visuel donnent une impression d'unité architecturale malgré les différences géographiques entre Anvers et Paris. La hauteur impressionnante des édifices contribue à cette homogénéité visuelle et renforce l'idée d'un espace urbain cohérent et oppressant.

06 : 50
13 : 51



Le barrage, par sa taille et sa fonctionnalité, incarne le contrôle et la régulation, thèmes récurrents dans la série. Il illustre l'importance de l'architecture en tant qu'outil de pouvoir et de séparation, posant ainsi les bases pour la suite de l'histoire.

18 : 00
18 : 06



Le service de sécurité Het Schild ne se contente pas d'être une simple infrastructure, il incarne la fonction qu'il sert. Les deux étages supplémentaires ne sont pas seulement un ajout architectural mais une déclaration de force et de surveillance accrue. Les espaces intérieurs, remplis de technologies de surveillance et de salles de contrôle, sont délibérément cachés à la vue des citoyens afin d'accentuer le mystère et la peur autour de l'institution.

26 : 55
27 : 00



Le crématorium, avec son architecture longitudinale intégrée dans un paysage verdoyant, contraste avec l'environnement bétonné des bâtiments imposants. Ce contraste est accentué par sa fonction de tribunal, où se décident des vies. La juxtaposition entre son apparence sereine et la gravité de ses activités souligne une ironie tragique et critique les institutions dissimulant leur dureté derrière des façades apaisantes, amplifiant ainsi le drame et les contradictions de la condition humaine.

39 : 55
40 : 25



Le rez-de-chaussée, avec ses salles d'interrogatoire et ses soldats, symbolise une position subalterne, tandis que les étages supérieurs, réservés à des grades élevés comme la « vigie », représentent une élévation en influence et en pouvoir. Cette conception architecturale renforce l'idée que ceux qui sont en position de pouvoir non seulement dirigent, mais ont également une vue d'ensemble littéralement et métaphoriquement, sur les activités en cours. L'architecture accentue la séparation des rôles tout en soulevant des questions sur les dynamiques de pouvoir.

40 : 40
41 : 06



La représentation architecturale du mur autour d'Arcadia met en évidence une volonté de protection et d'isolement. Avec une vue panoramique, elle accentue sa grandeur et son imposante longueur. Ce mur, perçu comme une forteresse inébranlable, symbolise une barrière infranchissable entre Arcadia et le monde extérieur. Cependant, cette architecture peut aussi créer une sorte de prison pour ses habitants, limitant leur liberté et leur accès au monde extérieur et mettant en lumière les tensions entre sécurité et liberté.

41 : 35



Le bureau de la réviseuse, lumineux et spacieux, contraste fortement avec les espaces sombres des subalternes au rez-de-chaussée. Cette luminosité et la grande baie vitrée offrant une vue panoramique sur la ville d'Arcadia symbolisent le pouvoir et l'autorité de la réviseuse.

6.2.2 Saison 1, épisode 2 : Sous pression

03 : 23



La maison des Hendriks se distingue des autres logements d'Arcadia par son design minimaliste, ses voiles de béton et ses larges baies vitrées. Située en périphérie de la ville, entourée de bois et d'un jardin, elle symbolise prestige et privilège, contrastant avec les appartements plus modestes des Arcadiens aux scores inférieurs. Le logement est spacieux et lumineux, il reflète leur statut élevé puisque la taille et la qualité des habitations sont directement liées au score de chaque individu. Cette corrélation crée une hiérarchie visible et renforce les inégalités sociales, réservant richesse et confort à une élite de citoyens, ce qui met en évidence un fossé socio-économique significatif au sein de la communauté.

05 : 25



La caserne de la porte sud se distingue par sa verticalité à la frontière de la ville, délimitée par un mur imposant. Isolée au milieu d'un paysage désertique sans présence humaine, elle symbolise vigilance et contrôle. Le contraste avec l'environnement désertique renforce son rôle de bastion de surveillance. La caserne incarne une autorité distante et inflexible, créant une séparation physique et psychologique entre les gardiens et les habitants. Cette architecture présente la dichotomie entre sécurité et confinement, protection et oppression, invitant à réfléchir sur les implications du pouvoir et de l'autorité.

17 : 23
18 : 07



La diminution du score de la famille Hendricks les a contraints à quitter un logement spacieux et lumineux pour un espace plus petit, sombre, et sans jardin. Cette transition illustre les effets directs des fluctuations de score sur les conditions de vie, mettant en évidence les inégalités sociales exacerbées par le système de notation. Le changement de leur habitat symbolise non seulement une perte de confort mais aussi de qualité de vie.

18 : 17



La liberté de mouvement des habitants est régulée par le score de leur puce qui détermine l'accès à différents espaces de la ville. Les personnes ayant un score élevé bénéficient de moins de restrictions et peuvent accéder à des zones plus prestigieuses tandis que celles ayant un score bas sont confinées à des espaces limités. Ce système met en évidence une hiérarchisation sociale où la mobilité devient un privilège, renforçant les inégalités et créant une segmentation géographique qui accentue les divisions sociales et les tensions entre les différents groupes de la population.

30 : 15
30 : 34



La tour du service d'orientation des scores, perchée au-dessus du barrage et dominant Arcadia, symbolise le contrôle et la surveillance centralisés. Sa position élevée et sa vue panoramique sur la ville accentuent son rôle de régulation et d'observation, illustrant le pouvoir omniprésent exercé sur les habitants.

30 : 49
36 : 48



L'intérieur de la tour du service d'orientation est conçu selon un design épuré et lumineux qui crée une illusion de transparence et d'ordre, tout en symbolisant le contrôle et la surveillance omniprésents. Les miroirs amplifient le sentiment d'observation constante tandis que l'escalier en colimaçon représente la centralisation du pouvoir. La présence des soldats accentue l'aspect autoritaire et intrusif du système, révélant la rigueur et la déshumanisation du contrôle exercé sur les habitants.

38 : 50



Le paysage extérieur à Arcadia est un désert aride, accentuant l'isolement de la ville. La caserne du sud, située à la frontière, se distingue comme le seul point de repère dans cet environnement stérile, symbolisant la séparation entre l'ordre de la ville et l'inhospitalité du monde extérieur. Cette configuration géographique fait ressortir le contrôle et la défense exercés par Arcadia, mettant en avant les thèmes de régulation et d'exclusion.

42 : 57



Les façades des habitations monochromes et neutres à Arcadia sont une décision esthétique marquante du réalisateur, illustrant le caractère impersonnel de la ville. Cette palette de couleurs austères suggère une uniformité et une absence d'individualité, symbolisant l'incapacité des habitants à s'approprier leur espace de vie. L'expression personnelle est limitée, chaque habitation se fond dans une homogénéité oppressante. Ainsi, cette décision esthétique critique subtilement mais efficacement la déshumanisation et la standardisation de la vie urbaine moderne.

45 : 00



Le champ des souvenirs est un espace qui permet aux Arcadiens d'honorer les disparus et de se remémorer le passé, échappant ainsi à la surveillance omniprésente de la ville. Les grands remparts en béton et l'absence de caméras confèrent à cet endroit une dimension de liberté, où les habitants peuvent se déplacer et s'exprimer sans contrainte. Ce lieu devient un symbole de résistance passive et de persistance de l'humanité face à un système autoritaire. Il contraste fortement avec le reste de la ville où contrôle et surveillance dominent.

46 : 26



6.2.3 Saison 1, épisode 3 : Remords et trahisons

03 : 52

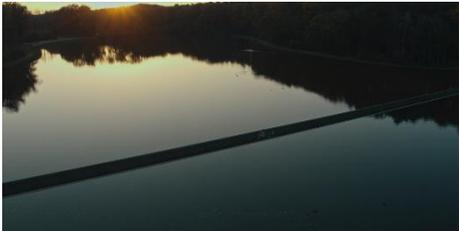
03 : 55



La disposition circulaire des espaces d'Abraaxas favorise une surveillance passive et active entre voisins, chacun étant constamment sous le regard de l'autre. Les bâtiments de par leur grandeur, écrasent les habitants les rendant insignifiants et accentuant leur sentiment d'oppression. Cette architecture symbolise la domination et la déshumanisation des individus dans un environnement autoritaire.

07 : 27

07 : 32



Le réalisateur utilise le paysage de Bokrijk et l'activité de faire du vélo sur l'eau pour symboliser la nature, la liberté et l'innovation. Bokrijk, avec ses paysages pittoresques contraste avec l'environnement dystopique d'Arcadia, mettant en évidence les tensions entre un cadre oppressif et un espace harmonieux. Le vélo sur l'eau représente la libération de la surveillance constante d'Arcadia, en proposant une vision plus harmonieuse et sereine de la vie.

15 : 54
16 : 14



19 : 22
22 : 58



25 : 09
25 : 34



L'entrée du service de sécurité est un espace entièrement fermé sans vue sur l'extérieur et éclairé uniquement par de la lumière artificielle. Il est conçu pour isoler les détenus du reste du monde, abolissant toute notion de temps. Cette architecture oppressante symbolise une rupture totale avec la réalité extérieure, exacerbant le sentiment de désorientation et d'isolement. Les espaces d'interrogatoire sont exigus et contraignent les détenus à une proximité inconfortable avec les inspecteurs. L'absence de fenêtres dans ces pièces renforce l'isolement, coupant encore davantage les personnes interrogées du monde extérieur. Cette disposition architecturale vise à maximiser le contrôle psychologique ce qui intensifie le sentiment de confinement et de vulnérabilité.

Le but de la perquisition dans la série est de venir déstabiliser le rôle de la maison en tant que refuge pour la famille. L'installation d'appareils de surveillance transforme la maison en une source de problèmes et d'intrusion. En se mêlant de la vie privée des résidents, cette action fait perdre à la maison son caractère protecteur, montrant ainsi les effets déshumanisants de la surveillance et l'impact négatif sur le sentiment de sécurité domestique.

28 : 30
28 : 37



L'architecture de l'espace de travail de Luz est utilisée pour critiquer la déshumanisation et la standardisation dans le milieu professionnel. La prédominance du blanc et l'uniforme des employés créent un environnement aseptisé et impersonnel, effaçant les distinctions individuelles et transformant les employés en éléments anonymes et interchangeables. Cette uniformité visuelle fait ressortir la culture de conformité et la perte d'identité personnelle.

34 : 54
35 : 42



Ce camp contraste avec l'architecture ordonnée et contrôlée d'Arcadia, mettant en avant les disparités entre deux mondes opposés. Son architecture improvisée évoque une forteresse avec ses remparts et son mirador. En faisant ressortir la différence entre les structures imposées par des autorités et celles construites par nécessité et solidarité, le réalisateur souligne la capacité humaine à résister et à créer des espaces de refuge même dans les circonstances les plus difficiles.

6.2.4 Saison 1, épisode 5 : Situation nouvelles

04 : 00



Le bâtiment de l'entreprise de puces se distingue par sa façade en béton légèrement torsadée et ses fenêtres triangulaires, reflétant le logo de l'entreprise et illustrant son identité visuelle axée sur l'innovation. À l'intérieur, l'épuration radicale avec des murs et des sols blancs et l'absence de décoration met l'accent sur la fonctionnalité et l'efficacité. L'escalier ajoute un rythme au mur et introduit une dynamique dans un espace autrement uniforme. Globalement, l'architecture du bâtiment allie un design extérieur distinctif à une esthétique intérieure austère, mettant en avant la priorité donnée à la technologie et à l'efficacité.

04 : 20



04 : 26



04 : 56



Le bureau de Jaak, richement décoré et orné, reflète sa personnalité et son désir d'afficher sa richesse et son extravagance. Cet espace saturé d'éléments décoratifs marque son statut socio-économique et sert à affirmer son succès ainsi que son pouvoir et contraste avec les espaces plus épurés.

06 : 28



Dans la série, le réalisateur choisit de ne jamais montrer la façade de l'hôpital par laquelle Ana entre, en se concentrant uniquement sur le monument « le camembert » des arènes de Picasso en arrière-plan. Cette approche dépersonnalise l'hôpital en le réduisant à un symbole architectural plutôt qu'à un espace concret. En plongeant directement dans les espaces intérieurs sans montrer la transition, le réalisateur critique l'abstractisation et la déshumanisation des institutions, présentant leur caractère distant et inaccessible tout en invitant les téléspectateurs à réfléchir sur cette représentation.

18 : 16



L'endroit où Anna s'est fait kidnapper ressemble à un tunnel souterrain. En utilisant ce lieu, le réalisateur veut montrer que les conspirations contre le gouvernement se déroulent à l'abri des regards, sous terre. Dans le monde cinématographique, il est fréquent que les complots soient dissimulés dans des sous-sols, des endroits cachés et isolés du monde extérieur.

6.2.5 Saison 1, épisode 6 : Le bonheur des uns

22 : 12



Le mouvement de la caméra, associé à la place Picasso, accentue la charge émotionnelle de cette séquence. La monumentalité de la place joue un rôle crucial en ajoutant une dimension de gravité à la scène. En se positionnant en arrière-plan, elle magnifie la scène et réduit les acteurs à une échelle plus petite, amplifiant ainsi leur vulnérabilité et intensifiant l'impact émotionnel. Cette utilisation de l'architecture comme un élément visuel puissant illustre comment l'environnement peut influencer la perception des personnages et des émotions, renforçant ainsi le message narratif de la séquence.

22 : 20



23 : 48
24 : 22



24 : 32



27 : 40
27 : 56



La déambulation du caporal et de l'inspecteur de la sûreté à travers la caserne est conçue pour offrir une première vue approfondie de l'intérieur du bâtiment. En guidant les personnages à travers divers espaces, le réalisateur utilise leur mouvement pour exposer la configuration architecturale de la caserne. Cette approche permet non seulement de dévoiler la disposition des lieux mais aussi de créer une dynamique visuelle qui reflète les relations entre les personnages et leur environnement. La manière dont les acteurs se déplacent à travers la caserne devient ainsi un outil essentiel pour comprendre et interpréter l'espace, accentuant l'impact de l'architecture sur l'intrigue et le développement des personnages. Le mouvement des acteurs dans la caserne devient ainsi un reflet moderne de la « balade architecturale » de « Le Corbusier » qui a souvent souligné l'importance du parcours à travers un espace pour en saisir pleinement les qualités et la fonction.

L'arène des espaces d'Abraxas est un exemple de l'utilisation de la structure pour enrichir la narration visuelle. La forme circulaire de l'arène, rappelant les amphithéâtres romains, et les deux sorties stratégiquement placées, renforcent l'allusion aux combats de gladiateurs. L'architecture enveloppante de l'arène crée une atmosphère d'intimité et de confinement où chaque mouvement des acteurs est amplifié par la monumentalité de l'espace. Cette disposition circulaire renforce l'idée d'un espace dédié à la confrontation où les spectateurs sont immergés dans l'action.

6.2.6 Saison 1, épisode 7 : Dans le secret

03 : 58
04 : 17



La tour des services d'orientation des scores se distingue par sa capacité à offrir une vue panoramique sur le barrage, exploitant pleinement la topographie environnante. La conception architecturale du bâtiment, avec ses poutres apparentes, joue un rôle crucial en guidant naturellement le regard du spectateur vers le paysage et les acteurs, ce qui établit ainsi une direction visuelle claire. La faible hauteur de l'espace limite l'ampleur de la vue, créant une atmosphère intime et confinée qui suggère une intention délibérée de dissimuler les personnages des caméras. Cette contrainte spatiale renforce la tension dramatique de la scène.

05 : 30
07 : 19



Le bâtiment cylindrique des arènes de Picasso en arrière-plan s'insère dans le cadre avec une présence imposante, semblable à celle d'une tour de surveillance du quartier. Leur architecture distincte et leur position stratégique ajoutent une dimension de vigilance et de contrôle à la scène, illustrant leur rôle symbolique et esthétique dans l'environnement urbain.

6.2.7 Saison 1, épisode 8 : Le marionnettiste

03 : 42



05 : 59



06 : 20



13 : 13



Figure 174 - 238 : capture d'écran de la série d'Arcadia sur la plateforme Papadustream

L'installation des chercheurs dans l'entreprise de technologie crée une esthétique visuelle qui incarne l'ordre, la régularité et le contrôle. La symétrie et la blancheur des espaces renvoient à une atmosphère clinique et impersonnelle, accentuant la discipline et l'organisation rigide de ce cadre professionnel. Cette mise en scène visuelle permet de présenter la hiérarchie et la standardisation inhérentes à ce type d'environnement.

Le changement de caméra qui nous emmène vers le camp extérieur où aucun emplacement n'est défini et où chacun s'installe là où il y a de la place, présente un contraste frappant. Ici, le réalisateur utilise l'absence de structure pour évoquer une atmosphère de liberté, de désordre et de spontanéité. Le cadre ouvert et l'arrangement aléatoire des individus contribuent à créer un sentiment d'authenticité et de vie chaotique, en opposition directe avec la rigidité du monde technologique.

Le contraste entre l'ordre méticuleux et le chaos libre suggère une critique subtile des effets de l'environnement sur le comportement humain. L'architecture symétrique de l'entreprise technologique peut être perçue comme étouffante et déshumanisante tandis que la désorganisation du camp extérieur, bien que chaotique, offre une forme de liberté et d'individualité.

7 LE DÉTOURNEMENT DE L'ARCHITECTURE

7.1 ARCADIA

Afin d'analyser les choix architecturaux du réalisateur dans la série « *Arcadia* », une visite à Anvers a permis d'examiner les bâtiments dans leur contexte d'origine et leurs fonctions initiales. Cette visite montre comment ces bâtiments ont été détournés de leur fonction et transformés pour répondre aux besoins narratifs de la série.

Dans cette analyse critique, nous souhaitons mettre en avant notre ressenti et notre perception de ces bâtiments emblématiques, ainsi que leur impact visuel et symbolique dans la série. En explorant les bâtiments sur place, nous avons pu observer les contrastes entre leur utilisation originelle et leur réinterprétation dans le cadre d'« *Arcadia* ». Cette approche permet non seulement de comprendre les choix artistiques du réalisateur, mais aussi d'évaluer comment ces transformations contribuent à la construction de l'atmosphère et des thèmes de la série, tels que la renaissance et la paix ou encore la dictature et la surveillance.

En complément de cette analyse de terrain, nous réaliserons également une analyse photographique des autres bâtiments représentés dans la série. Bien que nous n'ayons pas eu l'occasion de les visiter, nous utiliserons des images récoltées sur Internet et des arrêts sur image effectués dans le journal de bord. Cette méthode nous permettra d'approfondir l'examen de

leur matérialité et de leur rôle dans la série, tout en comparant leur représentation visuelle à leur réalité architecturale.

Cette analyse photographique, associée à notre expérience et à nos impressions personnelles consignées dans le journal de bord, fournira une vue d'ensemble de la manière dont les bâtiments ont été intégrés et adaptés dans le contexte narratif d'« *Arcadia* ».

7.1.1 Musée royal des beaux-arts d'Anvers



Figure 239 - 243 : photos prises lors de la visite

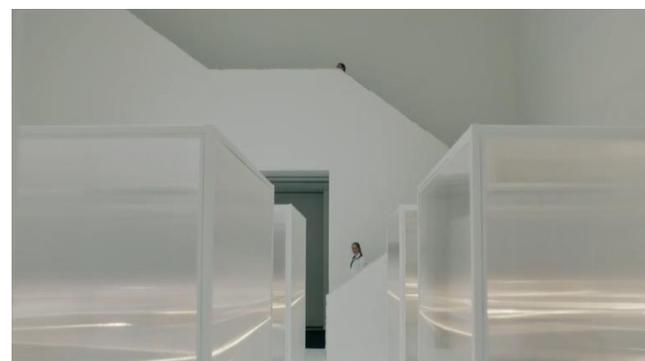


Figure 244 - 247 : capture d'écran de la série d'Arcadia sur la plateforme Papadustream

Nous avons commencé par visiter le Musée royal des beaux-arts d'Anvers, récemment rénové. Ce projet de rénovation visait à moderniser le bâtiment, agrandir les espaces d'exposition et restaurer les éléments historiques. Les nouvelles salles ajoutées au musée jouent un rôle clé dans le décor intérieur d'« *Arcadia* ». En particulier, la salle de l'art moderne, avec ses murs blancs et son sol en carrelage blanc, se distingue par son esthétique épurée et sa luminosité.

En entrant dans cette pièce, la première impression est celle d'une pureté presque surnaturelle. Les reflets des tableaux sur le sol en carrelage blanc créent une atmosphère qui semble transporter les visiteurs dans un autre monde. Cet espace incarne parfaitement le thème de la série, où la puce qui façonne le monde d'*Arcadia* est conçue pour instaurer la paix. Ce choix n'est pas anodin. La blancheur immaculée de la salle symbolise la renaissance et la pureté, des thèmes centraux dans la série.

La puce, élément central de l'intrigue, est censée apporter un nouveau départ pour l'humanité, un monde de paix et non de guerre. La matérialité blanche en tant que symbole de renaissance accentue le contraste entre le monde corrompu du passé et le nouvel ordre utopique que la puce promet de créer. Cette juxtaposition entre l'architecture moderne et les idéaux utopiques de la série permet de réfléchir à la manière dont l'espace physique peut influencer et renforcer les thèmes narratifs.

La rénovation du musée, entreprise par le cabinet d'architectes « Claus en Kaan », a été minutieuse, respectant à la fois l'héritage historique du bâtiment tout en introduisant des éléments contemporains. Cette dualité entre l'ancien et le moderne reflète également le conflit présent dans « *Arcadia* » entre le passé et le futur. La salle de l'art moderne, avec sa conception minimaliste, offre un environnement qui est à la fois intemporel et avant-gardiste, un espace qui pourrait tout aussi bien appartenir au monde actuel qu'à l'utopie technologique imaginée dans la série (*Koninklijk Museum Voor Schone Kunsten*, n.d.).

En outre, le choix d'utiliser l'espace d'art moderne pour symboliser un monde purifié et pacifié dans « *Arcadia* » montre l'importance de l'art et de l'esthétique dans la construction d'une nouvelle société. La pureté des lignes et la clarté de l'espace rappellent les idéaux modernistes de fonctionnalité et de beauté, tout en suggérant un futur où l'harmonie et l'ordre prévalent.

En conclusion, la rénovation du Musée royal des beaux-arts d'Anvers et l'utilisation de ses espaces dans « *Arcadia* » offre une réflexion profonde sur le pouvoir de l'architecture et de l'art à symboliser et à influencer les idéaux sociaux. La blancheur immaculée de la salle de l'art moderne ne fait pas seulement écho aux thèmes de la série, mais évoque également un dialogue entre le passé et l'avenir, entre la réalité et l'utopie.

7.1.2 Maison Provinciale d'Anvers



Figure 249 : capture d'écran de la série d'Arcadia sur la plateforme Papadustream



Figure 248 - 250 : photos prises lors de la visite

Ensuite, nous nous sommes rendus à la maison provinciale d'Anvers, démolie en 2013 et remplacée par une nouvelle construction conçue par l'architecte Xaveer De Geyter. Achevé et inauguré en 2018, ce bâtiment est un exemple remarquable de durabilité et de modernité, intégrant des technologies avancées pour le chauffage et le refroidissement sans utiliser de combustibles fossiles (Nouvelle Maison Provinciale Anvers, n.d.).

À notre arrivée, nous avons été surpris de découvrir ce bâtiment futuriste au milieu d'un parc entouré d'habitations traditionnelles. L'inclinaison distinctive de la structure symbolise une orientation résolue vers l'avenir, un choix esthétique qui reflète bien l'ambition de durabilité et d'innovation du projet. Cette caractéristique en fait un choix idéal pour son rôle dans la série, où il est présenté comme un centre scientifique visant à améliorer l'avenir grâce à la fabrication d'une nouvelle puce.

Cependant, pour correspondre parfaitement à son rôle dans la série, le bâtiment a subi des modifications numériques, comme l'illustrent les photos. Il a été retravaillé pour paraître plus massif et encore plus imposant qu'il ne l'est en réalité : plusieurs étages ont été supprimés, et les derniers niveaux du bâtiment ont été modifiés en remplaçant les ouvertures par le logo d'Arcadia, composé de triangles qui rappellent les ouvertures triangulaires originales de la façade.

Ces modifications soulèvent des questions intéressantes sur la perception de l'architecture dans les médias visuels. Tandis que les transformations numériques servent les besoins narratifs de la série, elles modifient également l'essence du bâtiment, offrant une réflexion sur la flexibilité et la malléabilité de l'architecture contemporaine face aux exigences des récits médiatiques.

7.1.3 Le quartier des Arènes



Figure 251 – 254 : photos prises lors de la visite



Figure 255 - 257 : capture d'écran de la série d'Arcadia sur la plateforme Papadustream

Dans un troisième temps, nous avons exploré le quartier des Arènes situé en périphérie du centre d'Anvers. Pour y accéder, nous avons traversé diverses ruelles bordées de maisons unifamiliales modestes, souvent mitoyennes, s'élevant sur un ou deux étages et parées de briques. En contraste avec ces habitations traditionnelles, nous nous sommes retrouvés face à des bâtiments imposants distincts par leur hauteur et leur direction longitudinale formant un rempart visuel.

Ces constructions, œuvres de Renaat Braem érigées en 1960, témoignent d'une autre époque. Braem, l'un des architectes modernistes les plus influents de Belgique était profondément marqué par des idées progressistes et fonctionnelles. Son objectif était d'améliorer les conditions de vie des habitants grâce à une architecture bien pensée. Les bâtiments des Arènes, initialement conçus comme une utopie de logements sociaux, reflètent cette vision ambitieuse (*Arenawijk*, n.d.).

Cependant, l'usage de ces bâtiments dans la série « *Arcadia* » montre un changement radical de perception. Ces logements, autrefois symboles d'espoir et de progrès sont présentés comme une dystopie. Dans la série, ils servent de décor à un quartier où les habitants en fonction de leur score social, vivent dans des conditions précaires. Ce choix de cadre met en avant la transformation de ces structures architecturales autrefois utopiques, en symbole de dégradation et de marginalisation.

En visitant le site, nous avons observé que ces logements sont aujourd'hui presque inoccupés, illustrant leur déclin. Cette évolution de l'utopie moderniste à une réalité presque dystopique, présente la fragilité des idéaux architecturaux face aux changements sociaux et économiques. Les bâtiments de Braem jadis visionnaires, posent désormais la question de la durabilité et de l'adaptation des structures modernes aux besoins changeants de la société.

Dans cette analyse, il est important de considérer le contexte historique de la construction de ces bâtiments. Dans les années 60, la Belgique était en pleine reconstruction après la Seconde Guerre mondiale. L'optimisme de l'époque se traduisait par des projets ambitieux visant à offrir de meilleures conditions de vie à tous. Braem, influencé par le mouvement moderniste et les principes de « Le Corbusier », cherchait à créer des espaces fonctionnels, lumineux et accessibles (*Arenawijk*, n.d.).

Cependant, l'évolution des besoins sociaux, économiques et technologiques ont transformé la perception de ces bâtiments. Ce qui était autrefois perçu comme innovant et avant-gardiste peut aujourd'hui sembler obsolète et inadéquat. De l'utopie moderniste de Renaat Braem à la dystopie contemporaine présentée dans « *Arcadia* », ces structures nous invitent à réfléchir sur la pérennité des solutions architecturales face aux dynamiques sociales changeantes.

7.1.4 Le crématorium d'Hofheide



Figure 258 - 260 : crématorium d'Hofheide



Figure 261 - 263 : capture d'écran de la série d'Arcadia sur la plateforme Papadustream

Le choix du crématorium d'Hofheide pour jouer le rôle du tribunal dans la série « *Arcadia* » est un choix audacieux et hors du commun. Cette décision suscite une réflexion sur la manière dont le réalisateur a pu envisager l'utilisation d'un crématorium pour représenter un tribunal. Le crématorium d'Hofheide se distingue nettement des crématoriums traditionnels. Perdu dans la végétation, il est conçu avec des matériaux qui se fondent dans le paysage intégrant parfaitement l'édifice à son environnement naturel.

De plus, ce bâtiment se démarque des autres structures de la série grâce à l'utilisation d'acier corten brun et de béton jaune-brun, créant un contraste avec les monuments en béton gris omniprésents. Sa longueur directionnelle tranche également avec la grandeur des autres institutions d'« *Arcadia* ». Le bardage vertical en acier corten évoque un alignement de troncs d'arbres, renforçant l'intégration visuelle dans le paysage boisé environnant.

À l'intérieur, la lumière naturelle qui pénètre par des ouvertures stratégiques confère à l'espace une authenticité unique et une ambiance sereine. Cependant, c'est l'auditorium du crématorium qui est utilisé pour représenter la salle d'audience, transformant ainsi l'atmosphère accueillante et chaleureuse du lieu en un espace de jugement sévère. Dans la série, c'est dans ce bâtiment que le sort des Arcadiens est décidé : doivent-ils rester dans la ville sécurisée ou être expulsés au-delà de la

frontière ? Cette expulsion synonyme de condamnation à mort, établit un lien entre les fonctions du crématorium et du tribunal.

L'association entre un lieu de deuil et un lieu de jugement dans « *Arcadia* » enrichit la série, accentuant le sentiment de fatalité et d'injustice perçu par les personnages et les spectateurs. Le crématorium d'Hofheide avec sa matérialité distinctive et son intégration harmonieuse dans le paysage, devient un personnage à part entière, incarnant la dualité de la vie et de la mort, de la justice et de l'inhumanité.

7.1.5 Radio Kootwijk



Figure 264 - 265 : radio Kootwijk



Figure 266 - 267 : capture d'écran de la série d'Arcadia sur la plateforme Papadustream

Radio Kootwijk est une œuvre architecturale de style art déco, construite en béton par Julius Luthmann en 1920. Située en pleine nature, cette ancienne station de radiotélégraphie a servi à diverses fins, notamment pour l'espionnage pendant la Seconde Guerre mondiale et pour des transmissions maritimes et aériennes jusqu'en 1998. Radio Kootwijk représente une dualité entre patrimoine culturel et réserve naturelle (Monumentaal Zendcomplex Radio Kootwijk, n.d.).

Dans la série « *Arcadia* », Radio Kootwijk se voit attribuer une nouvelle fonction en se transformant en « Caserne porte sud ». Son rôle est de créer une frontière fictive entre la ville d'Arcadia et le monde extérieur évoquant l'image de la ville médiévale protégée par un mur, où les « ennemis » se trouvent à l'extérieur et les « gentils » à l'intérieur, en sécurité. Le bâtiment est en périphérie de la ville sans habitations aux alentours, renforçant cette notion de séparation et de protection. Le réalisateur a ajouté numériquement un mur afin d'accentuer cette frontière, évoquant le système défensif médiéval avec une tour verticale qui domine le paysage et un mur servant de rempart.

Le choix de Radio Kootwijk pour représenter une caserne militaire est particulièrement pertinent. Pendant la Seconde Guerre mondiale, le site a joué un rôle important dans les activités d'espionnage et de communication, ce qui en fait un symbole historique. Cette connotation patrimoniale enrichit la narration de la série, ajoutant une profondeur et

une authenticité à l'usage militaire fictif du bâtiment, mettant en avant son rôle passé et sa signification culturelle.

7.1.6 Musée scientifique Phaeno



Figure 268 – 269 : musée scientifique Phaeno



Figure 270 – 271 : capture d'écran de la série d'Arcadia sur la plateforme Papadustream

Le Musée Phæno, conçu par Zaha Hadid, est une œuvre emblématique de l'architecture contemporaine caractérisée par son audace et son esthétique futuriste. Sa structure en béton brut, acier et verre, avec ses surfaces inclinées, courbées et facettées, confère au bâtiment un aspect dynamique et organique qui lui vaut d'être souvent comparé à un vaisseau spatial ou à un paysage urbain flottant. Le musée, suspendu au-dessus du sol par des piliers coniques offre un espace sous-jacent dégagé qui favorise une interaction fluide entre son intérieur et l'espace public environnant (Champion & Ortmeyer, 2008).

Ce bâtiment, déjà imposant, a été repensé numériquement pour ajouter deux étages supplémentaires transformant ainsi son rôle et renforçant son autorité visuelle. Désormais, il s'élève non seulement comme une icône architecturale mais aussi comme un symbole de contrôle et de surveillance en harmonie avec son nouveau rôle de service de sécurité. Cette extension verticale, loin d'être purement fonctionnelle, sert à imposer visuellement l'idée d'une surveillance constante rappelant aux habitants leur soumission à un pouvoir omniprésent.

L'adaptation du Phæno à cette nouvelle fonction ne se limite pas à son apparence. Les espaces intérieurs logés dans les piliers coniques ajoutent une dimension supplémentaire à l'édifice. Originellement conçus pour encourager l'exploration et la découverte scientifiques, ces espaces se prêtent désormais parfaitement à leur nouveau rôle. Ils sont transformés

en salles d'interrogatoire et en centres de contrôle totalement isolés du monde extérieur. Cette configuration architecturale accentue la séparation entre les citoyens et le gouvernement, symbolisant la distance et le secret inhérents à un régime autoritaire.

En somme, le Musée Phæno à travers son adaptation numérique et sa réaffectation, incarne une architecture qui ne se contente pas d'abriter des fonctions, mais qui les exprime et les amplifie. L'intégration de nouveaux étages et la réinterprétation des espaces intérieurs illustrent comment un édifice peut être réapproprié pour servir des fins narratives, renforçant son impact à la fois visuel et symbolique.

7.1.7 Les Espaces d'AbraXas



Figure 272 – 274 : les Espaces D'AbraXas



Figure 275 – 277 : capture d'écran de la série d'Arcadia sur la plateforme Papadustream

Les Espaces d'Abraxas, conçus par Ricardo Bofill, sont une œuvre monumentale qui mêle esthétique baroque et références historiques. Composés de trois bâtiments : Le Théâtre, L'Arc, et Le Palacio, ces espaces incarnent une vision audacieuse de l'urbanisme. Le Théâtre, avec ses colonnes de verre et son enveloppe semi-circulaire, crée une scène urbaine impressionnante, mais sa grandeur monumentale contraste avec l'intimité recherchée dans les appartements (Les Espaces D'Abraxas – Ricardo Bofill Taller De Arquitectura, 2017).

Étant un bâtiment emblématique tant dans la réalité que dans le monde cinématographique, le choix des Espaces d'Abraxas s'imposait comme une évidence pour représenter la ville d'Arcadia. Leur agencement rappelle le panoptique de Jeremy Bentham, avec l'Arc au centre évoquant la tour de surveillance et les habitations en arc de cercle semblant fonctionner comme des cellules. Cette disposition suggère une forme de surveillance passive ou active, où les voisins peuvent observer sans être vus, en raison du vis-à-vis créé par l'implantation, reflétant ainsi la surveillance constante des citoyens, thème central de la série.

L'impact visuel de ces bâtiments est tel qu'ils illustrent parfaitement la dictature d'Arcadia sans nécessiter de modifications numériques. En effet, leur architecture monumentale et leur configuration évoquent le contrôle et la surveillance omniprésente, contribuant ainsi à la narration de la série. Cependant, cette monumentalité soulève des questions sur l'équilibre

entre esthétique et fonctionnalité résidentielle. L'architecture de Bofill, bien que puissante visuellement et symbolique, pourrait être perçue comme excessive en termes d'intimité et de confort pour ses résidents, tout en servant efficacement les besoins narratifs et visuels du monde cinématographique.

7.1.8 Les Arènes de Picasso



Figure 278 – 279 : les arènes de Picasso



Figure 280 – 283 : capture d'écran de la série d'Arcadia sur la plateforme Papadustream

Les Arènes de Picasso à Noisy-le-Grand, construites en 1945 par Manuel Núñez Yanowsky, sont un projet architectural qui réinvente les formes classiques des arènes avec une approche moderne. Ce complexe se distingue par ses formes géométriques épurées et l'utilisation de matériaux contemporains comme le béton, le verre et le métal. Le design maximise la lumière naturelle et offre des espaces intérieurs modulables adaptés à divers événements culturels et communautaires. L'architecture est conçue pour s'intégrer harmonieusement dans l'environnement urbain de Noisy-le-Grand tout en devenant un point de repère visuel et culturel. Ce projet allie respect du patrimoine historique et innovation moderne pour créer un espace fonctionnel et attrayant (*Manuel Núñez Yanowsky, Gili Merin · Les Arènes De Picasso, n.d.*).

Dans « *Arcadia* », les Arènes de Picasso jouent le rôle de l'hôpital de la ville ainsi que des résidences destinées aux citoyens à haut score, une utilisation qui confère à ces structures un rôle symbolique majeur. Bien que les bâtiments aient été construits en 1985, leur design futuriste avec des formes géométriques monumentales semble les ancrer dans un avenir lointain en parfaite adéquation avec l'univers de la série. Cette interprétation visuelle renforce la perception de ces arènes comme des éléments emblématiques d'une société avancée, où elles dominent la place et les résidences environnantes.

Dans la série, les Arènes de Picasso apparaissent constamment en arrière-plan, servant de repères visuels pour les téléspectateurs. Cette présence continue assure le fait que les spectateurs associent automatiquement la structure au monde hospitalier et à l'infrastructure de contrôle social de la série. L'ouverture cylindrique située au centre du monument circulaire joue un rôle significatif : elle évoque un œil vigilant, renforçant l'idée de surveillance omniprésente qui caractérise la dictature décrite dans *Arcadia*. Ce design accentue le thème de la surveillance et du contrôle, intégrant subtilement l'architecture dans la narration et soulignant le rôle oppressif de l'institution qu'elle représente.

7.2 STRANGER THINGS

« *Stranger Things* » et « *Arcadia* » adoptent des approches distinctes en ce qui concerne l'utilisation de l'architecture dans la construction de leurs récits, reflétant ainsi des objectifs narratifs et des publics cibles différents.

Tout d'abord, le public cible de « *Stranger Things* » se distingue nettement de celui d'« *Arcadia* ». « *Arcadia* » est une série ancrée dans un contexte local, destinée principalement à des téléspectateurs qui peuvent s'identifier aux paysages et à l'architecture régionale. Cette proximité culturelle permet au public de reconnaître les bâtiments et de s'immerger dans un environnement familier. À l'inverse, « *Stranger Things* » vise un public international, ce qui impose un usage plus universel de l'architecture, à travers des éléments reconnaissables et symboliques, susceptibles de toucher un large éventail de spectateurs.

L'architecture dans « *Stranger Things* » joue un rôle évolutif et symbolique. Au début de la série, les maisons apparaissent comme des espaces domestiques classiques, ancrés dans le quotidien des personnages. Cependant, à mesure que l'intrigue progresse ces structures acquièrent de nouvelles significations. Par exemple, la maison des Byers, simple foyer au départ, devient le lieu de phénomènes surnaturels incarnant ainsi la frontière entre le monde ordinaire et l'extraordinaire. Ce déplacement

symbolique transforme la maison en un personnage à part entière, participant à l'évolution de l'histoire et à l'exploration des thèmes centraux, tels que la peur de l'inconnu et la rupture du quotidien.

En analysant « *Stranger Things* », il devient évident que le choix de chaque bâtiment a été fait selon des critères précis, au moins aussi importants que le casting des personnages, voire plus. L'architecture dans la série ne se contente pas de servir de décor passif, elle joue un rôle actif dans la création et l'évolution de l'intrigue. Chaque espace est conçu pour consolider les thèmes de la série, influencer l'atmosphère et guider les interactions entre les personnages.

La maison des Wheeler par exemple, devient un lieu clé grâce à son sous-sol, un espace qui agit comme un refuge pour les enfants dans lequel ils se retrouvent pour élaborer leurs plans et échapper temporairement aux dangers extérieurs. Ce sous-sol symbolise non seulement la sécurité, mais aussi la frontière entre l'enfance et le monde adulte

7.2.1 *Maison Wheeler*



Figure 284 – 287 : capture d'écran de la série *Stranger Things* sur la plateforme Netflix

7.2.2 Maison Byers

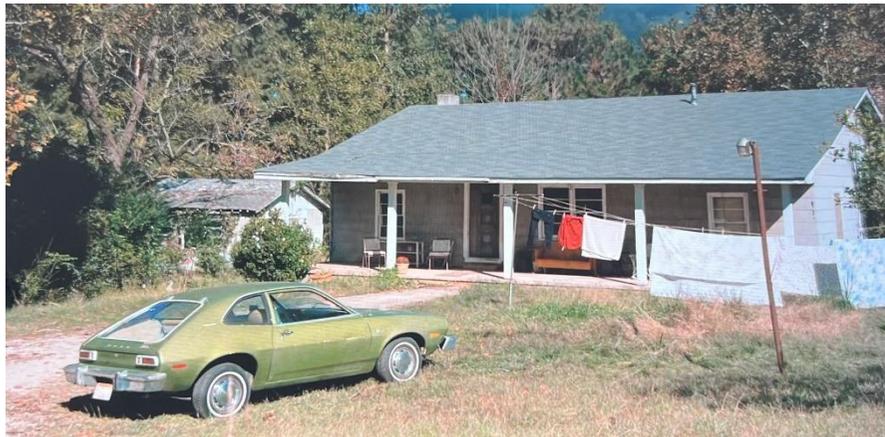


Figure 288 – 291 : capture d'écran de la série Stranger Things sur la plateforme Netflix

De même la maison des Byers qui joue un rôle important dans la narration et dont la configuration plain-pied est essentielle à certaines scènes emblématiques de la série. Si cette maison possédait un étage, la dynamique spatiale aurait été différente, notamment dans la scène des guirlandes de Noël où chaque pièce communique visuellement avec les autres. Cette configuration plain-pied permet de renforcer le sentiment de proximité et d'enfermement, tout en facilitant la mise en scène du surnaturel où l'ensemble de l'espace semble réagir aux événements étranges qui s'y déroulent.

Dans une perspective cinématographique et anthropologique, la maison est un élément fondamental qui dépasse sa fonction utilitaire. Elle représente à la fois un lieu de refuge et de sécurité, mais aussi un espace chargé de significations culturelles et symboliques. En ce sens, « *Stranger Things* » exploite la maison comme un reflet de l'expérience humaine : un lieu où se jouent les drames intimes et où les frontières entre l'intérieur et l'extérieur, le connu et l'inconnu, sont sans cesse redéfinies.

Cette utilisation de l'architecture dans « *Stranger Things* » rappelle des techniques cinématographiques employées par Alfred Hitchcock, où l'espace architectural devient un élément central du suspense et de la psychologie des personnages. Hitchcock a souvent utilisé l'architecture non seulement comme décor, mais aussi comme un protagoniste à part entière, capable de refléter et d'intensifier les tensions émotionnelles. Par exemple,

dans « *Psychose* », la maison de Norman Bates n'est pas seulement un lieu, mais un symbole du passé trouble du personnage, un espace qui incarne ses traumatismes et ses peurs.

De manière similaire, « *Stranger Things* » exploite les bâtiments, notamment les maisons, pour créer une atmosphère de menace et de mystère. La maison des Byers, qui au départ semble être un foyer ordinaire, devient progressivement un espace où les lois de la réalité sont distordues, un lieu où le surnaturel s'invite et où le quotidien est bouleversé. Ce glissement rappelle les manipulations d'Hitchcock, où l'environnement architectural devient une extension de l'état psychologique des personnages, intensifiant le sentiment de danger ou d'inquiétude.

À l'inverse, « *Arcadia* » semble privilégier une approche plus réaliste, où l'architecture sert principalement de reflet de l'identité locale et de la communauté, sans la même charge symbolique ou psychologique. Là où « *Stranger Things* » et Hitchcock utilisent l'architecture pour jouer avec les perceptions du spectateur et créer du suspense, « *Arcadia* » ancre son récit dans une réalité plus tangible, où les bâtiments sont avant tout des éléments du quotidien.

7.2.3 Laboratoire d'Hawkins



Figure 292 – 295 : capture d'écran de la série *Stranger Things* sur la plateforme Netflix

Cependant, le laboratoire d'Hawkins dans « *Stranger Things* » se distingue quant à lui nettement de l'architecture domestique qui caractérise le reste de la ville, jouant un rôle central dans l'atmosphère et la narration de la série. Contrairement aux maisons familiales qui représentent des lieux de refuge et de sécurité, le laboratoire est un espace monumental isolé et inquiétant, dont l'emplacement éloigné de toute civilisation contribue à créer un sentiment de suspense et de mystère.

Architecturalement, le laboratoire contraste par sa froideur et son caractère imposant se dressant comme un symbole de contrôle et de secret. Cette monumentalité n'est pas simplement esthétique, elle sert à renforcer l'idée que ce lieu est à la fois inaccessible et dangereux, un espace où des forces inconnues et potentiellement maléfiques sont à l'œuvre. L'éloignement du laboratoire par rapport aux zones résidentielles d'Hawkins n'est pas anodin, il souligne son rôle d'élément perturbateur séparé du quotidien des personnages mais néanmoins en interaction constante avec leur vie.

À l'intérieur, le laboratoire révèle deux facettes distinctes qui sont essentielles à la construction de l'intrigue. La première est celle qui est visible et d'apparence anodine, composée de simples bureaux et de la sécurité qui gère le site. Cette partie visible sert à tromper l'observateur en donnant une impression de normalité et de fonctionnalité. Cependant, c'est dans la face cachée du laboratoire que la véritable nature du lieu se dévoile

à travers : la chambre d'Eleven, le « bain » sensoriel et surtout le portail menant au Monde à l'Envers. Cet espace souterrain incarne l'essence même de l'intrigue, un lieu où la réalité est déformée et où les lois de la nature sont transgressées.

L'architecture du laboratoire joue un rôle important dans le monde de la série. Dès les premières scènes, le bâtiment devient un catalyseur de tension, notamment par la course-poursuite qui s'y déroule introduisant immédiatement l'idée que quelque chose de dangereux se cache à l'intérieur. Le laboratoire, avec sa façade austère et son intérieur labyrinthique, fonctionne comme une métaphore de l'intrigue elle-même : complexe, cachée et menaçante.

En conclusion, l'architecture dans « *Stranger Things* » est un outil narratif qui évolue en fonction de l'intrigue et qui sert à créer une atmosphère unique. En la contrastant avec l'approche plus locale et réaliste d'« *Arcadia* », on peut voir comment différentes séries utilisent l'espace physique pour renforcer leurs thèmes et toucher leurs publics respectifs.

8 CONCLUSION

Pour conclure, ce travail de fin d'étude a permis de répondre à la question : « Comment l'utilisation de l'architecture devient-elle un élément de référence dans les séries télévisées ? », en prenant comme cas d'étude les séries « *Stranger Things* » et « *Arcadia* ». L'objectif initial de ce projet était de comprendre comment l'architecture pouvait transcender son rôle de simple décor pour devenir un personnage à part entière dans la narration télévisuelle.

Au-delà de leur fonction de divertissement, les séries télévisées peuvent également être considérées comme des objets de recherche pertinents pour explorer l'interaction entre l'architecture et la narration visuelle. Cette étude a établi un lien profond entre le monde cinématographique et l'architecture, mettant en avant la manière dont ces deux domaines se nourrissent mutuellement pour créer des univers immersifs et cohérents.

Le choix de l'architecture est déterminant pour interpréter au mieux l'histoire que la série souhaite raconter. Les acteurs donnent vie à leurs personnages, mais l'architecture doit créer le cadre dans lequel ces personnages évoluent. Elle implante un contexte qui permet au spectateur de se plonger dans l'intrigue. Si l'architecture ne reflète pas correctement l'histoire ou les émotions des acteurs, elle risque de compromettre l'immersion du public dans le monde créé par le réalisateur.

L'analyse de « *Stranger Things* » et « *Arcadia* » montre que l'architecture dépasse largement son rôle de simple décor, devenant un acteur central dans la construction narrative. Ces deux séries, bien qu'ancrées dans des époques et des contextes différents, démontrent comment l'architecture peut non seulement enrichir, mais aussi intensifier l'impact émotionnel de l'histoire.

Dans « *Stranger Things* », l'architecture domestique est utilisée pour souligner l'importance culturelle et symbolique de la maison en tant que lieu de sécurité et de stabilité. Ce cadre rassurant est progressivement perturbé par des événements surnaturels, transformant un environnement familial en un espace de danger et d'incertitude. La maison des Byers, par exemple, devient un miroir tangible de l'effondrement émotionnel de Joyce après la disparition de son fils Will. Les murs autrefois protecteurs, deviennent un lieu de communication avec le monde à l'envers, reflétant la fragilité de la réalité face à l'inconnu. Cette utilisation de l'architecture rappelle les techniques d'Alfred Hitchcock, qui exploitait les espaces domestiques pour révéler les tensions psychologiques sous-jacentes et les dangers latents. Comme chez Hitchcock, où l'architecture domestique est souvent un prolongement des états émotionnels des personnages, la maison de Will dans « *Stranger Things* » évolue en un personnage à part entière. Elle incarne à la fois la vulnérabilité et la menace, illustrant

comment les attentes du public en matière de sécurité domestique sont habilement manipulées pour créer une tension palpable.

Il en va de même pour l'architecture du laboratoire d'Hawkins. Grâce à son histoire et à sa monumentalité, ce bâtiment devient le noyau de l'intrigue de la série. Le choix de cet édifice, ancien institut de santé mentale, pour représenter le laboratoire n'est pas anodin. Son architecture intérieure est cruciale pour la manière dont il est perçu et intégré dans la série. Le laboratoire présente une double facette. D'une part, il sert de centre d'expérimentation où vit Eleven. D'autre part, il abrite le portail vers le Monde à l'Envers. Ces deux fonctions sont distinctement intégrées dans la structure du bâtiment, reflétant les évolutions qui ont marqué l'histoire. Cette dynamique rappelle les transformations que les habitations ont subies avec l'apparition des phénomènes étranges.

À l'inverse, « *Arcadia* » adopte une stratégie distincte en mettant en avant des bâtiments emblématiques connus de son public cible. Cette approche établit une connexion visuelle instantanée avec les spectateurs tout en détournant l'architecture de sa fonction première pour mieux servir la narration. Par exemple, des structures comme la maison provinciale d'Anvers et le musée Phæno sont réinterprétées pour s'adapter aux exigences du scénario. Ils se voient attribués une tout autre fonction, l'un devient une entreprise de haute technologie et l'autre le service de sécurité de la ville. Ces nouveaux rôles transforment radicalement la perception de

ces bâtiments, mais ce sont les adaptations numériques qui en complètent la métamorphose. Ainsi, l'architecture s'aligne sur l'époque dystopique dans laquelle elle s'inscrit.

A l'opposé, d'autres, telles que les arènes de Renaat Braem et les Espaces d'Abraxas, conservent leur fonction originale. Cette transition d'une utopie moderniste à une réalité quasi dystopique reflète la vulnérabilité des idéaux architecturaux face aux mutations sociales et économiques. Les édifices de Braem et de Ricardo Bofill, autrefois visionnaires, suscitent désormais des interrogations sur la durabilité et la capacité des structures modernes à répondre aux besoins évolutifs de la société. Cette transformation architecturale nous incite à repenser la pérennité des constructions et leur aptitude à s'adapter aux dynamiques sociales en constante évolution.

La méthodologie adoptée pour cette étude, inspirée des pratiques de conception en atelier, a permis d'analyser ces séries de manière rigoureuse. Chaque série a fait l'objet d'une fiche d'identité des bâtiments clés, d'un journal de bord pour l'interprétation de l'architecture, et d'une analyse détaillée du détournement architectural. Cette démarche méthodique a permis de contextualiser les séries dans un cadre large avant de procéder à une analyse approfondie.

Ainsi, ce travail démontre que le choix et l'adaptation de l'architecture sont essentiels pour garantir la crédibilité et l'impact des séries télévisées

. L'architecture, loin de se limiter à un simple décor, devient un élément narratif crucial, façonné par le scénario et les attentes du public. Les résultats de cette étude soulignent l'importance d'une approche réfléchie et contextuelle dans la sélection des éléments architecturaux, afin d'optimiser l'expérience visuelle et émotionnelle des spectateurs

9 BIBLIOGRAPHIE

- Vogan, T. (2010). TV by Design: Modern Art and the Rise of Network Television by Lynn Spiegel. *Journal of Popular Culture*, 43(2), 434–436. <https://doi.org/10.1111/j.1540-5931.2010.00748.17.x>

Emissions TV :

- De Schepper, P. D. S., & Perquy, H. P. (Directors). (2023). *Arcadia* [Série télévisée]. Papadustream. <https://papadustream.mov/categorie-series/science-fiction-s/17083-arcadia.html>
- Duffer, M. D., & Duffer, R. D. (Directors). (2016). *Stranger Things* [Série télévisée]. Netflix. <https://www.netflix.com/title/80057281>

Illustrations :

- Calis, I. C. (2021). *Radio Kootwijk*. Myfootprints. <https://www.myfootprints.nl/nederland/wandelen-radio-kootwijk/>

- Huthmacher, W. H. (n.d.). *Phaeno Science Center Wolfsburg*. Archello. <https://archello.com/story/1580/attachments/photos-videos/1>
- Janberg, N. J. (n.d.). *Phaeno Science Center Wolfsburg*. Structurae. <https://structurae.net/fr/medias/141070-phaeno-science-center-wolfsburg>
- *Les espaces d’Abraxas*. (n.d.). Ricardobofill. <https://ricardobofill.com/projects/les-espaces-dabraxas/>
- Mossot, J. M. (n.d.). *Les Arènes de Picasso*. Structurae. <https://structurae.net/fr/ouvrages/les-arenes-de-picasso>
- Plissart, M.-F. P. (n.d.). *Crématorium d’Hofheide*. Coussée Goris Huyghe Architecten. <https://coussee-goris-huyghe.com/project/hofheide>
- Swart, S. S. (n.d.). *Radio Kootwijk*. Siebeswart. <https://www.siebeswart.nl/image/I0000TVAYZtiFSQg>

- © VRT. (2023). *Bâtiment Provincial, Anvers*. Weekend Knack. <https://weekend.knack.be/lifestyle/reizen/op-stap-in-arcadia/>
- © VRT. (2023). *Quartier des arènes, Deurne*. Weekend Knack. <https://weekend.knack.be/lifestyle/reizen/op-stap-in-arcadia/>
- © VRT. (2023). *Crématorium Hofheide, Holsbeek*. Weekend Knack. <https://weekend.knack.be/lifestyle/reizen/op-stap-in-arcadia/>
- © VRT. (2023). *Faire du vélo sur l'eau, Bokrijk*. Weekend Knack. <https://weekend.knack.be/lifestyle/reizen/op-stap-in-arcadia/>
- © VRT. (2023). *Barrage de la Gileppe, Jalhay*. Weekend Knack. <https://weekend.knack.be/lifestyle/reizen/op-stap-in-arcadia/>
- © VRT. (2023). *Soesterduinen, Soest (Pays-Bas)*. Weekend Knack. <https://weekend.knack.be/lifestyle/reizen/op-stap-in-arcadia/>
- © VRT. (2023). *Radio Kootwijk (Pays-Bas)*. Weekend Knack. <https://weekend.knack.be/lifestyle/reizen/op-stap-in-arcadia/>
- © VRT. (2023). *Waterloopbos, Marknesse (Pays-Bas)*. Weekend Knack. <https://weekend.knack.be/lifestyle/reizen/op-stap-in-arcadia/>
- © VRT. (2023). *Musée scientifique Phaeno, Wolfsburg (Allemagne)*. Weekend Knack. <https://weekend.knack.be/lifestyle/reizen/op-stap-in-arcadia/>
- © VRT. (2023). *Les Arènes de Picasso, Noisy-le-Grand (France)*. Weekend Knack. <https://weekend.knack.be/lifestyle/reizen/op-stap-in-arcadia/>

- © VRT. (2023). *Les espaces d'AbraXas, Noisy-le-Grand (France)*. Weekend Knack.
<https://weekend.knack.be/lifestyle/reizen/op-stap-in-arcadia/>
- © VRT. (2023). *Les Arcades du Lac, Montigny-le-Bretonneux (France)*. Weekend Knack.
<https://weekend.knack.be/lifestyle/reizen/op-stap-in-arcadia/>

Livres :

- Blot, A. B., & Pichard, A. P. (2013). *Les séries américaines: la société réinventée*. L'Harmattan. (pas encore lu)
- Cadieux, A. C., Chapus, J.-V. C., & Rostac, M. R. (2017). *la saga HBO. capricci*.
- Colomina, B., Sirven, H., Thomas, P., Gilson, S., & Jankovic, N. (2011). *La pelouse américaine en guerre : de Pearl Harbor à la Crise des Missiles, 1941-1961*. Éditions B2.
- Jacobs, S. J. (2013). *The Wrong House: The Architecture of Alfred Hitchcock*. nai010 Publishers.
- Laugier, S. L. (2019). *Nos vies en séries*. Climats.
- Martin, V. G. (2021). *Le charme discret des séries*. humenSciences.

- Mottet, J. M. (2005). *Série télévisée et espace domestique: La télévision, la maison, le monde*. L'Harmattan.
- Simond, C. S. (2009). *Cinéma et architecture la relève de l'art*. ALEAS.

Pages internet :

- Architecture - Définitions, synonymes, prononciation, exemples | Dico en ligne Le Robert. (n.d.).
<https://dictionnaire.lerobert.com/definition/architecture>
- Arenawijk. (n.d.). Inventaris Onroerend Erfgoed.
<https://inventaris.onroerenderfgoed.be/erfgoedobjecten/126552>
- Barrage de la gileppe jalhay. (2016, June 1). Office Du Tourisme De Jalhay Sart.
<https://www.tourismejalhaysart.be/patrimoine/barrage-la-gileppe-jalhay/>
- Bikoff, M. L. (2022, December 16). *Sold! All the details about Stranger Things' real-life Creel House in Rome, Georgia - Atlanta Magazine*. Atlanta Magazine.
<https://www.atlantamagazine.com/homeandgarden/sold-all-the-details-about-stranger-things-real-life-creel-house-in-rome-georgia/>

- CAMPION, B. (2021, October 3). *SÉRIES TÉLÉVISÉES*. Encyclopædia Universalis. <https://www.universalis.fr/encyclopedie/series-televisees/>
- Denolf, W. D. (2023, April). *In kaart: 12 keer eropuit in het land van Arcadia*. Weekend. <https://weekend.knack.be/lifestyle/reizen/op-stap-in-arcadia/>
- *EUMIesAward*. (n.d.). <https://www.miesarch.com/work/249>
- Griffith, G. (2024, February 17). *Georgia Mental Health Institute*. Abandoned Indiana. <https://abandonedgeorgia.com/georgia-mental-health-institute/>
- Hough, A. (2023, November 27). Where is ‘Stranger Things’ filmed? Turns out, not in Indiana. *PureWow*. <https://www.purewow.com/news/where-is-stranger-things-filmed>
- Interiors. (2016, August 23). *Stranger Things architecture — Interview — Interiors : An Online Publication about Architecture and Film*. Interiors. <https://www.intjournal.com/interview/tag/Stranger+Things+architecture>
- *Koninklijk Museum voor Schone Kunsten*. (n.d.). VAI. <https://www.vai.be/gebouwen/publieke-gebouwen/koninklijk-museum-voor-schone-kunsten-antwerpen#&gid=1&pid=4>
- *Les Espaces d’Abraxas – Ricardo Bofill Taller de Arquitectura*. (2017, October 10). Ricardo Bofill Taller De Arquitectura. <https://ricardobofill.com/projects/les-espaces-dabraxas/>
- *Manuel Núñez Yanowsky, Gili Merin · Les Arènes de Picasso*. (n.d.). Divisare. <https://divisare.com/projects/332390-manuel-nunez-yanowsky-gili-merin-les-arenes-de-picasso>
- *média - Définitions, synonymes, prononciation, exemples* | Dico en ligne Le Robert. (n.d.). <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/media>
- *Monumentaal zendcomplex Radio Kootwijk*. (n.d.). Staatsbosbeheer. <https://www.staatsbosbeheer.nl/uit-in-de-natuur/locaties/radio-kootwijk/monumentaal-zendcomplex>
- Neamt, I., & Neamt, I. (2024, April 9). *10 Real-life Stranger Things houses & how much they’re worth*. Fancy Pants Homes. <https://www.fancypantshomes.com/movie-homes/all-the-stranger-things-houses-in-real-life/>
- Nollet, R. N. (2023, March). *Serie “Arcadia”: de schaduwzijde van een meritocratie*. De Tijd. <https://www.tijd.be/cultuur/televisie/serie-arcadia-de-schaduwzijde-van-een-meritocratie/10454714.html>
- *Nouvelle maison provinciale Anvers*. (n.d.). Experience Antwerp. <https://experienceantwerp.be/fr/offres/promenades-en->

[ville/architecture-fr/les-guides-danvers/nouvelle-maison-provinciale-anvers/](https://www.vai.be/gebouwen/publieke-gebouwen/provinciehuis/)

- Provinciehuis. (n.d.). VAI. <https://www.vai.be/gebouwen/publieke-gebouwen/provinciehuis>
- Archined. (2023, July 11). *Een utopische en dystopische kijk- en luistertip – Archined*. <https://www.archined.nl/2023/04/een-utopische-en-dystopische-kijk-en-luistertip/>
- Thamilselvan, K. (2022, June 28). *The Architecture of Stranger Things: How The Show Revived The 80s*. *Jonite*. <https://insights.jonite.com/the-architecture-of-stranger-things-how-the-show-revived-the-80s>
- Things, C. T. W. S. (n.d.-b). *Lieux de Tournage*. Wiki Stranger Things. https://strangerthings.fandom.com/fr/wiki/Lieux_de_Tournage
- Vermeulen, E. V. (2023, March). *Regarder et frissonner : Monic Hendrickx dans la nouvelle série Arcadia*. Nouveau. <https://www.nouveau.nl/lifestyle/cultuur/kijken-en-huiveren-monic-hendrickx-in-de-nieuwe-serie-arcadia?referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F>
- Witman, B. W. (2023, mars). *In de dystopische serie ‘Arcadia’ is de ruige architectuur sfeerbepalend. Het mooie : veelal zijn het echte gebouwen*. De Volkskrant. <https://www.volkskrant.nl/cultuur-media/in-de-dystopische-serie-arcadia-is-de-ruige-architectuur->

[sfeerbepalend-het-mooie-veelal-zijn-het-echte-gebouwen~ba3e81ae/?referrer=https://www.google.com/](https://www.volkskrant.nl/cultuur-media/in-de-dystopische-serie-arcadia-is-de-ruige-architectuur-sfeerbepalend-het-mooie-veelal-zijn-het-echte-gebouwen~ba3e81ae/?referrer=https://www.google.com/)

Séance de conférence :

- Suma, S. S. (n.d.). L’architecture et l’architecte dans les séries. In Amup. Journée D’études Archiséries, Strasbourg, France. https://amup.strasbourg.archi.fr/sites/default/files/fichiers_joints/journee_detudes_archiseries_2019-2020.pdf

Thèses :

- Noyelle, M. N. (2023). “Architecture et séries : analyse de la banlieue résidentielle américaine dans la série Desperate Housewives.” [Mémoire de fin d’études, Université de Liège]. https://matheo.uliege.be/bitstream/2268.2/16810/5/M%c3%a9moire_NOYELLEMarie_S181780.pdf

Vidéos :

- GoldDerby / Gold Derby. (2022, August 2). *Chris Trujillo (“Stranger Things” production designer): Designing “the quintessential*

haunted house" [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=9U87t0pRlyM>

- Stranger Things. (2022, June 23). Stranger Things 4 | Spotlight: Production Design with Chris Trujillo | Netflix [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=igtAjeN-DbY>