

---

## **Mémoire de fin d'études: Comment et pourquoi les bâtiments de Ricardo Bofill sont utilisés et représentés dans le monde du cinéma et de la vidéo ?**

**Auteur :** Rasse, Maurine

**Promoteur(s) :** Cohen, Maurizio

**Faculté :** Faculté d'Architecture

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

**Année académique :** 2024-2025

**URI/URL :** <http://hdl.handle.net/2268.2/23022>

---

### *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 ET POURQUOI LES BÂTIMENTS DE RICARDO BOFILL SONT-ILS REPRÉSENTÉS ET UTILISÉS DANS LES ARTS VISUELS ?

Travail de fin d'études présenté par Maurine RASSE en vue de l'obtention du grade de Master en Architecture

Sous la direction de : Maurizio COHEN  
Année académique 2024-2025  
Axes de recherche : Culture et Transmission



# REMERCIEMENTS

Ce travail marque la fin de cinq belles années enrichissantes durant lesquelles j'ai acquis de précieuses connaissances en architecture ainsi que dans d'autres domaines. Je tiens donc à remercier tous les professeurs rencontrés dans mon parcours académique.

J'aimerais tout d'abord remercier mon promoteur Maurizio COHEN, pour m'avoir éclairée sur l'architecture et le monde cinématographique au travers de son cours ainsi que pour m'avoir accompagnée et donné des conseils tout au long de mon parcours.

Ensuite, je souhaiterais adresser ma reconnaissance envers Maxime COQ qui a porté un intérêt à mon sujet, qui m'a aidée durant mes recherches et qui a accepté d'être mon lecteur auprès de Pascal NOÉ.

Je tiens également à exprimer ma reconnaissance envers les différents intervenants du monde du cinéma et de la vidéo qui ont bien voulu accorder de leur temps pour m'éclairer sur ce domaine et pour répondre à mes questions. Un grand merci à Patrick GLÂTRE de m'avoir aidée à trouver les œuvres filmiques réalisées dans le département de l'Oise. Je remercie également le réalisateur Benjamin BENHAMOU GRABLI d'avoir pris le temps de répondre à mes questions sur son clip vidéo, ainsi qu'à Gilles CASTERA, Fleur JANSSENS, Yann LE BORGNE, Louis COUVELAIRE, Gérarg AVRILL, Rouben MANIKA qui m'ont tous aidée d'une façon ou d'une autre en me fournissant des informations pour ce travail.

Je voudrais finalement remercier Catherine CAWET pour la relecture de mon mémoire ainsi que mes parents et mes proches pour leur soutien apporté tout au long de mon travail. Leurs conseils et leurs relectures assidues m'ont été d'une aide précieuse pour la rédaction de ce travail.

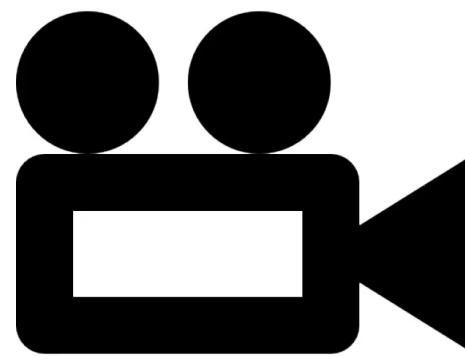




Figure 1: Photographie de Ricardo Bofill

*« Il n'existe aucun film qui ne communique pas à son spectateur la notion de l'espace »* (Gaudin, 2015).

*« Le cinéma partage avec l'architecture le fait d'être un mixte d'art et de technique »* (Latek et al., 2014).



# TABLE DES MATIÈRES

<b>INTRODUCTION .....</b>	<b>11</b>
0.1. Problématique.....	12
0.2. État de l'art.....	15
0.3. Méthodologie.....	18
<b>CHAPITRE 1: ARCHITECTURE ET ARTS VISUELS.....</b>	<b>21</b>
1.1. La notion d'espace en architecture et dans les arts visuels.....	22
1.2. Une méthodologie d'analyse.....	24
<b>CHAPITRE 2: RICARDO BOFILL.....</b>	<b>27</b>
2.1. La démarche monumentale .....	29
2.1.1. Walden 7.....	30
2.1.2. Les Arcades du Lac.....	32
2.1.3. Les Colonnes de Saint-Christophe.....	33
2.1.4. Les Espaces d'Abrazas.....	34
2.1.5. Le sanctuaire de Meritxell.....	37
2.2. Projets à deux échelles .....	38
2.2.1. Walden 7.....	39
2.2.2. Les Colonnes de Saint-Christophe.....	39
2.2.3. La Fábrica.....	40
2.3. Logements communautaires : recherches et typologies .....	41
2.3.1. Premier projet de logement.....	41
2.3.2. Premier projet d'ampleur.....	41
2.3.3. Concept de mégastuctures.....	43

2.3.4. Les villes nouvelles.....	46
2.4. Le rôle de la symétrie .....	47
2.5. L'architecture comme protection du monde extérieur.....	51
<b>CHAPITRE 3: L'ARCHITECTURE DE RICARDO BOFILL DANS LES ARTS VISUELS.....</b>	<b>53</b>
3.1. La Muralla Roja.....	54
3.1.1. Analyse du bâtiment.....	54
3.1.2. Productions.....	55
3.1.3. Cas de figure.....	56
3.1.3.1. <i>Do It Right</i> de Martin Solveig réalisé par Benjamin Benhamou Grabli (2016).....	56
3.1.3.2. Inspiration pour la série télévisée <i>Squid Game</i> de Hwang Dong-hyeok (2021).....	62
3.2. La Fábrica.....	63
3.2.1. Analyse du bâtiment.....	63
3.2.2. Productions.....	69
3.2.3. Cas de figure.....	70
3.2.3.1. <i>Paradise Hills</i> d'Alice Waddington (2019).....	70
3.2.3.2. <i>Westworld</i> de Jonathan Nolan (2020).....	74
3.3. Walden 7.....	81
3.3.1. Analyse du bâtiment.....	81
3.3.2. Productions.....	83
3.3.3. Cas de figure.....	84
3.3.3.1. <i>L'amante Bilingue</i> de Vicente Aranda (2019).....	84
3.4. Les Arcades du Lac.....	86
3.4.1. Analyse du bâtiment.....	86
3.4.2. Productions.....	88
3.4.3. Cas de figure.....	89

3.4.3.1. <i>Hush</i> de Inuit réalisé par Axel Vanlerberghe (2017).....	89
3.4.3.2. <i>Dire</i> de Frédéric Lo réalisé par François Delabrière (2017).....	91
3.4.3.3. <i>Trepalium</i> de Vincent Lannoo (2016).....	92
3.4.3.4. <i>Arcadia</i> de Tim Oliehoek (2020).....	95
3.5. Les Espaces d'Abrazas.....	100
3.5.1. Analyse du bâtiment.....	100
3.5.2. Productions.....	112
3.5.3. Cas de figure.....	113
3.5.3.1. <i>Brazil</i> de Terry Gilliam (1985).....	113
3.5.3.2. <i>Hunger Games: La Révolte, partie 2</i> de Francis Lawrence (2015).....	116
3.5.3.3. <i>Arcadia</i> de Tim Oliehoek (2020).....	125
3.6. Le quartier Antigone.....	133
3.6.1. Analyse du bâtiment.....	133
3.6.2. Productions.....	134
3.6.3. Cas de figure.....	135
3.6.3.1. <i>Antigone 34</i> de Louis-Pascal Couvelaire et Roger Simonsz (2012).....	135
3.6.3.2. Clips vidéo: <i>Ailleurs</i> de Nemir feat Deen Burbigo (2012) et <i>Montpellier à Géométrie Variable</i> de la ville de Montpellier (2018).....	136
3.7. Les Colonnes de Saint-Christophe.....	137
3.7.1. Analyse du bâtiment.....	137
3.7.2. Productions.....	138
3.7.3. Cas de figure.....	139
3.7.3.1. <i>Seuls</i> de David Moreau (2017).....	139
3.7.3.2. <i>Lasso</i> de Camille réalisé par Olivier Montoro (2017).....	142
3.8. 77 West Wacker Drive.....	144
3.8.1. Analyse du bâtiment.....	144

3.8.2. Productions.....	144
3.8.3. Cas de figure.....	145
3.8.3.1. <i>Négociateur</i> de F. Gary. Gray (1998).....	145
3.8.3.2. <i>Dhoom 3</i> de Vijay Krishna Acharya (2013).....	148
<b>CONCLUSION.....</b>	<b>151</b>
<b>BIBLIOGRAPHIE.....</b>	<b>169</b>
<b>TABLE DES FIGURES.....</b>	<b>185</b>
<b>ANNEXES.....</b>	<b>201</b>



# INTRODUCTION

## 0.1. Problématique

Ce mémoire a pour ambition de parler du rôle que certaines architectures peuvent avoir dans la représentation, que cela soit au cinéma, dans les séries télévisées ou dans les vidéos. Ceci semble être une question contemporaine qui fabrique notre manière d'être dans notre monde et de faire une projection de ce même monde auquel nous sommes conditionnés. L'objectif sera de comprendre les mécanismes et les intérêts que les réalisateurs de films, séries, clips musicaux, court-métrages, documentaires, émission tv, défilés ou encore publicités portent aux espaces et à ces architectures. En quoi ces espaces et ces architectures conditionnent-ils, influencent-ils, intriguent-ils, captivent-ils, intéressent-ils et sont-ils donc porteurs de valeurs traduites par les filmographies.

Il existe en effet un réel lien entre l'architecture et les arts visuels puisque ces formes d'expression artistique se complètent et se nourrissent mutuellement, en utilisant l'espace et la structure pour raconter des histoires. L'architecture est fréquemment utilisée comme décor dans les œuvres filmiques, dans le but de créer une ambiance spécifique et parfois renforcer le récit. Les bâtiments et les villes servent ainsi à la cohérence de l'histoire et à la mise en scène. D'une part, la façon dont les différents espaces sont agencés et conçus dans une production peut influencer la perception du spectateur et contribuer à l'immersion dans l'histoire. D'autre part, les arts visuels peuvent avoir une influence sur l'architecture en inspirant les architectes dans la réalisation de leurs bâtiments. Beaucoup de réalisateurs de films ont d'ailleurs utilisé des édifices

emblématiques de certains architectes comme cadre pour leurs œuvres, ce qui a conduit à une prise de conscience de l'importance de l'architecture dans la culture populaire.

Nous allons explorer l'influence des œuvres de Ricardo Bofill, par exemple dans l'univers cinématographique et dans le monde de la vidéo. Il s'agit d'un architecte emblématique qui inspire, aujourd'hui, de nombreuses personnes et qui permet d'établir le lien entre ces deux domaines, à savoir l'architecture et les arts visuels. Autrement dit, il est pertinent de parler de Bofill et de son architecture en raison de ses qualités de spatialité, de mise en scène mais aussi de dimensions qui se prêtent à accueillir des œuvres cinématographiques.

*« Il n'est pas interdit de voir les structures imaginées par le regretté Ricardo Bofill comme autant d'équivalents architecturaux des grandes épopées cinématographiques : ambitieuses, nourries d'idées provocantes, voire scandaleuses, et embrasant passé, présent et futur dans un même mouvement. Les cinéastes ne s'y sont d'ailleurs pas trompés en utilisant régulièrement ses bâtiments: des décors souvent devenus indissociables des films dans lesquels ils apparaissent, au même titre que leur scénario ou leurs personnages »* (Martin, 2022).

En s'intéressant davantage à l'architecture de Ricardo Bofill, nous nous rendrons compte que ses bâtiments sont régulièrement utilisés dans l'imaginaire collectif et qu'ils ont aussi influencé certains décors fictifs, ce qui signifie que ces lieux ont un impact important. De nombreux réalisateurs ont choisi d'utiliser ces édifices comme lieu de tournage au cinéma

mais aussi dans le monde de la vidéo. Les bâtiments surgissent tantôt en toile de fond ou de manière plus importante à divers reprises dans l'œuvre; tantôt, ils apparaissent de façon presque permanente dans les productions filmiques. En se posant la question du succès de ces architectures pour un certain nombre de réalisations, nous répertorierons une soixantaine de productions ayant utilisé les édifices de l'architecte sur une période de 40 ans. Plus précisément, 8 bâtiments de Ricardo Bofill ont déjà fait office de décor dans des films, des séries télévisées, des clips musicaux, des courts métrages, des documentaires, des émissions télévisées ou encore des défilés de mode ou des publicités. Ces édifices utilisés dans le monde de l'audiovisuel sont la Muralla Roja (1973), Walden 7 (1975), la Fábrica (1975), Les Arcades du Lac (1982-1986), Les Espaces d'Abrazas (1982), Le quartier Antigone (1983), Les Colonnes de Saint-Christophe (1985), et enfin 77 West Wacker Drive (1992).

À partir de ces constats, nous pouvons nous poser une série de questions basées sur des données brutes récoltées dans un catalogue, pour chacune des productions. En traduisant ces questionnements sous forme d'un graphique ou d'un diagramme, nous ferons ressortir des éléments de réponses qui susciteront de nouveaux questionnements qui contribueront à ce mémoire. Ainsi, pour répondre à la question « *comment et pourquoi les bâtiments de Ricardo Bofill sont utilisés et représentés dans les arts visuels ?* », il conviendra de s'interroger sur différents facteurs et ce, dans les films, dans les séries télévisées, dans les clips musicaux ou dans d'autres supports.

Ce travail visera d'abord à s'interroger sur la ou les périodes durant lesquelles les projets ont été utilisés. Quand les bâtiments de Ricardo Bofill ont-ils été médiatisés ? Quels édifices filme-t-on fréquemment de nos jours, en 2025 ? Nous nous interrogerons aussi sur les types d'œuvres filmiques affichant les bâtiments de l'architecte: quelles sont les productions utilisant le plus fréquemment les édifices de Bofill et combien y en a-t-il ?

Si nous constatons que les bâtiments de Ricardo Bofill ont été plusieurs fois utilisés dans des œuvres de science-fiction, ce genre cinématographique revient-il plus souvent qu'un autre dans les films et les séries ? Y-a-t-il un style de musique en particulier qui utilise fréquemment les bâtiments de l'architecte dans ses clips vidéo ? Les édifices sont-ils systématiquement choisis pour une ambiance de film ou de série ? Ont-ils une esthétique particulière qui les rendent attrayants pour certains genres de productions ?

À quelle fréquence et durant combien de temps les bâtiments sont-ils visibles à l'écran ? Apparaissent-ils quelques secondes ou jouent-ils un rôle plus significatif dans les productions ? Quelles espaces et quelles parties des bâtiments sont souvent mises en avant ?

Quels bâtiments sont exploités dans l'industrie du cinéma, dans les séries et dans le monde de la vidéo ? Tous les types de productions se servent-ils des projets de Ricardo Bofill ? Y-a-t-il des édifices plus souvent filmés que d'autres ?

Le travail s'appuiera sur l'ensemble de ces questionnements et données récoltées des différents schémas. Il aura comme but de percevoir comment les réalisateurs et les cinéastes tournent des projets dans ces lieux atypiques mais aussi de comprendre les raisons pour lesquelles ils filment ces bâtiments.

## 0.2. État de l'Art

La question de l'architecture au cinéma a déjà fait l'objet de différentes publications, qu'il s'agisse de travaux de fin d'études, d'ouvrages ou bien même d'articles. Cependant, la manière dont les bâtiments de Ricardo Bofill ont été traités dans les arts visuels est, quant à elle, beaucoup moins documentée. Certaines lectures nous ont permis d'en apprendre davantage sur les arts visuels et sur l'architecture de Ricardo Bofill. L'ensemble de ces lectures fait l'objet de l'état de l'art.

### Les arts visuels:

L'ouvrage « *L'espace cinématographique: Esthétique et dramaturgie* » (Gaudin, 2015) aborde de manière générale le cinéma et l'importance de l'espace dans celui-ci. Effectivement, cette notion d'espace en trois dimensions est primordiale parce qu'il provoque du sens et de l'émotion chez les spectateurs. L'auteur compare le scénario fictif avec la réalité en disant que l'on peut penser l'espace de nos vies en se référant au cinéma. En outre, la spécificité de l'espace cinématographique a rarement été explorée à partir de la notion de décor, bien que celui-ci soit un élément fondamental de la scénographie spatiale au cinéma. Souvent considéré comme une simple structure architecturale construite pour le film, le décor a été négligé dans de nombreuses approches. L'auteur dit que tout fini sur un écran, qui est un rectangle blanc. Il y a trois types d'espaces dans un film : l'espace pictural, l'espace architectural qui est la manière dont les décors sont mis en place en vue du tournage, ainsi que l'espace filmique.

Irena Latek, Sophie Paviol, Clotide Simond et de Françoise Very dans leur livre « *In situ-de visu-in motu architecture, cinéma et arts technologiques* » (Latek et al., 2014) font le lien entre les deux arts, le cinéma et l'architecture. Pour ce faire, les auteurs définissent l'espace qui est, comme évoqué antérieurement, une notion importante au cinéma, car tous les films communiquent cette notion aux spectateurs. Les auteurs évoquent aussi le rôle de la caméra, son rapport à l'architecture et son importance lors du tournage.

Un travail de Delphine Fresing rédigé en 2019, intitulé « *Analyse de la relation entre Franck Lloyd Wright et le monde cinématographique* » est pertinent pour montrer la relation entre l'architecture et les arts visuels. Il montre la manière dont l'architecture est représentée à l'écran. Le travail porte uniquement sur Franck Lloyd Wright mais la manière dont la rédactrice s'y est prise pour analyser et structurer son travail pourra nous être utile. Dans ce travail, on apprend qu'il y a une série de raisons pour lesquelles on choisit de montrer un édifice à la télévision et que la place de l'architecture dépend d'un scénario à l'autre.

Finalement, dans l'article « *SquidGame, Westworld...Ces décors de films et de séries inspirés par Ricardo Bofill* », publié dans AD Magazine (Martin, 2022), l'auteur parle des décors architecturaux. Il explique que les cinéastes utilisent régulièrement les bâtiments de l'architecte et que l'on associe souvent ceux-ci aux films. L'article est utile car il fait la liaison entre l'architecture de Ricardo Bofill, le monde cinématographique et le monde de la vidéo. Il raconte que même si les bâtiments ne sont pas éternels, leurs présences au ciné-

ma permet de les maintenir vivant dans nos mémoires. Les Espaces d'Abrazas ont presque immédiatement été filmés car on a pu les visualiser en 1985 dans le film *Brazil*, puis dans la saga *Hunger Games : la révolte, partie 2*, en 2015. Cette rubrique évoque le fait que plusieurs œuvres de Ricardo Bofill sont une projection du passé vers l'avenir et mentionne également d'autres projets de l'architecte, comme la Fábrica, faisant office de décor cauchemardesque de la ville dans la saison 3 de *Westworld*. L'article parle enfin d'une série télévisée plus récente, *Squid Game*, qui s'est inspirée de la Muralla Roja.

#### L'architecture de Ricardo Bofill:

Le travail de fin d'études d'Emma Becker, rédigé en 2021, intitulé « *Les Espaces d'Abrazas- Apparition du postmodernisme et situation de Ricardo Bofill dans l'arbre évolutionniste de Charles Jencks* » est particulièrement pertinent pour nos recherches parce qu'il traite de plusieurs sujets que nous évoquerons, à savoir Ricardo Bofill et les Espaces d'Abrazas. Pour aller dans une autre direction que cette personne, qui ne parlait quasiment que des Espaces d'Abrazas, il était intéressant d'en prendre connaissance. De fait, nous nous démarquerons de ce travail en mettant l'accent sur les arts visuels ainsi qu'en abordant d'autres édifices qui ne sont pas mentionnés dans celui-ci. Le travail d'Emma Becker évoque subtilement l'utilisation du projet d'Abrazas comme décor dans la pop culture. On y apprend de nombreuses informations sur ce bâtiment, comme, par exemple, le but de l'architecte qui était de réinventer le logement social afin de réaliser un « bâtiment habité » en hommage à la vie quotidienne. L'auteur compare finalement

deux projets de styles très différents, les Espaces d'Abrazas monumentaux avec celui de la Muralla Roja, la citadelle aux jeux d'escaliers, de passerelles et de plateformes.

Un second travail « *Construire une utopie urbaine à Marne-la-Vallée: genèse, construction et postérité des Espaces d'Abrazas de Ricardo Bofill* » réalisé par Élodie Bistindou en 2017 présente un contenu riche et intéressant pour ce mémoire. Il parle de l'arrivée de l'architecte en France, en présentant tout d'abord le contexte politique et social de l'époque. Ses premières années ont débuté en Espagne, où il a réalisé certains de ses projets, pour ensuite changer de pays et aller s'installer en France. Le mémoire traite des contraintes et des conditions qu'avait l'architecte pour construire ses projets, notamment avec l'EPAMarne. L'auteure a minutieusement étudié Les Espaces d'Abrazas ainsi que toute la documentation les concernant, fournissant une description détaillée de ces logements.

Parmi les références faisant mention à Ricardo Bofill, l'un des ouvrages présente la vie l'architecte ainsi que ses projets les plus célèbres. Il s'agit du livre « *Ricardo Bofill: Visions d'architecture* » (Bofill et al., 2019), qui est la source la plus utilisée dans le cadre de ce mémoire. On y découvre que l'architecte postmoderne a débuté sa carrière de façon fulgurante et que celui-ci faisait partie du « Taller de Architectura ». La plupart de ses œuvres étaient considérées comme « théâtrales », parce qu'elles étaient spectaculaires. L'ouvrage présente une série de bâtiments, dont certains retiennent particulièrement notre attention pour ce travail, soit en raison de leur participation au cinéma ou dans le monde de la vidéo, soit parce qu'ils ont

des caractéristiques intéressantes qui seront évoquées dans le second chapitre du travail. La Muralla Roja (1973) est un édifice espagnol situé au bord de la Méditerranée; il présente une variété de couleurs et est organisé selon un plan en croix avec des appartements organisés autour de celui-ci. D'autres bâtiments tels que la Fábrica (1975) et Walden 7 (1975) sont présentés. Ceux-ci sont implantés dans la même ville. La Fábrica est une ancienne cimenterie qui a été transformée en un atelier de travail et une résidence pour l'architecte dans un univers végétalisé. Walden 7 est le projet de logements aux couleurs ocres bruns. Les Arcades et Temples du lac (1982-1986) sont des complexes de logements divisés en plusieurs parties autour d'un lac. Les Espaces d'Abrazas (1982) sont également des logements d'habitats collectifs monumentaux séparés en trois volumes : le Théâtre, l'Arche et le Palacio, qui seront les bâtiments les plus importants pour notre étude. Le quartier Antigone (1983-2001) est un projet d'ampleur considérable implanté à Montpellier, qui contient aussi bien des zones commerciales que des logements ou des parties communautaires. Les Colonnes de Saint-Christophe (1895) sont munis de 324 appartements et de colonnes très imposantes. Enfin 77 West Wacker Drive (1992) est un gratte-ciel américain contenant des bureaux. L'ouvrage parle aussi du quartier de Reus (1968), du château Kafka (1968), de Xanadu (1971), du sanctuaire de Meritxell (1974) qui sont d'autres constructions de l'architecte que nous évoquerons.

Des autres ouvrages tels que « *Ricardo Bofill Taller de arquitectura* » (Bofill, 1989) et « *Ricardo Bofill Taller de arquitectura* » (Norberg-Schulz, 1985) nous ont permis d'avoir des connaissances plus approfondies sur son architecture.

D'autres documents traitent de l'architecture de Ricardo Bofill et des arts visuels mais nous ne mentionnerons ici que les principaux. Par exemple, il est évident que toutes les productions filmiques citées dans ce mémoire nous ont été indispensables pour l'analyse.

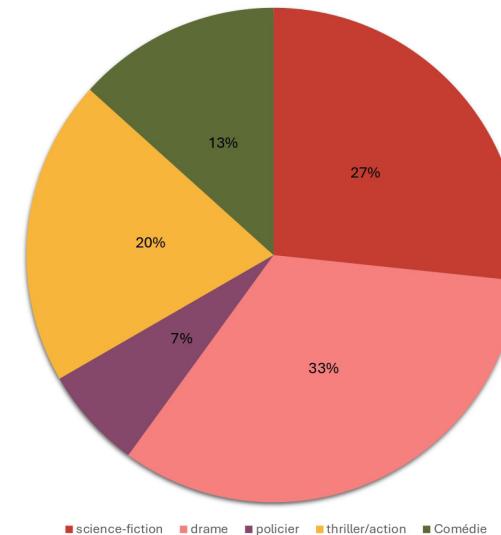
## 0.3. Méthodologie

Pour comprendre la relation qui existe entre l'architecture de Ricardo Bofill et les arts visuels, ce travail comportera plusieurs parties qui seront expliquées en détail ci-dessous.

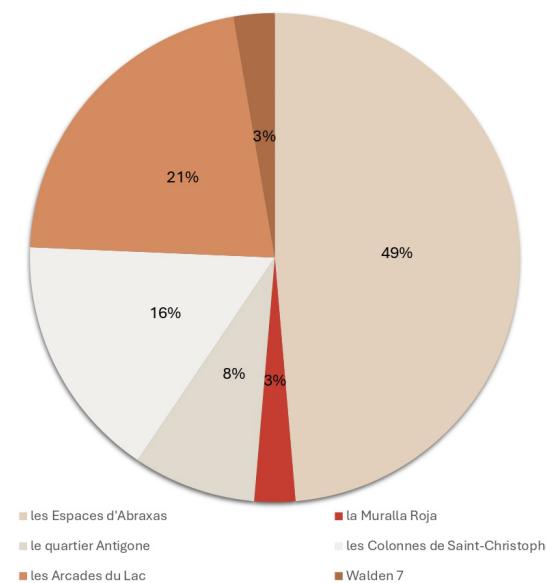
La démarche se réalise comme suit :

Après avoir constaté que beaucoup de productions utilisaient les projets de Bofill, il a été pertinent de réaliser un catalogue comprenant l'ensemble des films, des séries, des clips vidéo, des courts-métrages, des documentaires, des publicités, des défilés et des émissions TV exploitant ces bâtiments. Une série d'informations importantes pour chacune des œuvres ont été retranscrites. Après avoir réalisé ce bilan, il a été nécessaire de séparer correctement les types de production en différentes catégories, selon qu'il s'agisse d'un film, d'une série ou d'un clip vidéo, par exemple. En effet, les films se présentent comme des narrations complètes, les séries comme des narrations étaillées sur plusieurs épisodes, tandis que les clips sont des vidéos d'une durée de quelques minutes seulement. À partir de l'ensemble de ces informations brutes, plusieurs graphiques ont été réalisés répondant chaque fois à une question pertinente. Ceci dans le but d'en faire ressortir des connaissances, des statistiques et de pouvoir comparer les éléments de réponses. De plus, pour se rapprocher du style de Bofill, les couleurs employées dans les schémas correspondent à celles utilisées dans ses projets. Par exemple, dans les graphiques concernant les bâtiments, chaque édifice est représenté par une couleur réellement présente dans celui-ci (voir figures 2 et 3 + annexes).

**Dans quels genres de films apparaissent les bâtiments de Ricardo Bofill ?**



**Quels bâtiments de Ricardo Bofill sont utilisés dans les clips musicaux ?**



Figures 2 et 3: Exemples de diagrammes personnels

Pour débuter ce travail, un premier chapitre sera destiné à présenter le rapport qui existe entre l'architecture et les arts visuels. Celui-ci sera subdivisé en deux sous-catégories, qui seront une continuité de cette introduction. Tout d'abord, une partie plus théorique explorera la liaison entre ces arts, en parlant essentiellement de la notion d'espace. En d'autres termes, cette partie parlera de la relation entre l'architecture et les arts visuels tel que le cinéma, qui existe depuis longtemps et qui existera toujours. Ensuite viendra une méthodologie d'analyse qui abordera la dimension technique, autrement dit, qui expliquera les procédés d'analyse d'une scène comprenant le déplacement des personnages dans l'espace, la position et le mouvement de la caméra ainsi que l'échelle des plans. Cette démarche vise à acquérir les notions cinématographiques de base afin de pouvoir les utiliser ultérieurement dans le mémoire.

Ensuite, dans le deuxième chapitre, il sera inévitable de s'intéresser à l'architecture de Ricardo Bofill. Que dit l'architecte qui crée ces espaces et que pense-t-il ? A-t-il conçu ses projets en ayant conscience que son architecture avait une dimension intéressante pour le cinéma ? Dans cette deuxième partie, il sera question de présenter Bofill en quelques mots mais aussi et surtout d'expliquer la vision que lui avait de son architecture. Ce chapitre présentera un ensemble de caractéristiques communes que l'on retrouve dans la plupart des œuvres médiatisées de l'architecte mais aussi dans ses projets qui n'apparaissent pas dans les arts visuels mais qui pourraient éventuellement l'être. L'architecture de Ricardo Bofill et des exemples de bâtiments seront donc illustrés au travers de ces différentes thématiques.

Le troisième chapitre sera le plus important et rentrera dans le vif du sujet. Il s'agira de créer des liens entre les édifices présentés à l'écran et les productions en question. Chaque sous-chapitre parlera d'un bâtiment de l'architecte dans le monde de l'audiovisuel.

Chaque projet médiatisé sera présenté selon un ordre chronologique de réalisation. Chaque construction fera l'objet d'une description et d'une analyse, suivie d'une explication des œuvres filmiques qui mettent en lumière le bâtiment concerné. Enfin, un ou plusieurs cas de figure seront présentés, expliqués et analysés, accompagnés d'une étude des scènes à l'aide d'outils d'architecture tels que des plans et des coupes pour redessiner des scènes avec le mouvement des caméras et des acteurs. À certains moments, des comparaisons et des cadrages similaires pourront être observés. Le processus comprendra également une partie d'interaction avec des personnes travaillant dans le milieu cinématographique et de la vidéo. Effectivement, il a été nécessaire pour ce travail d'entrer en contact avec des réalisateurs, des chefs décorateurs et des personnes issues de ce milieu pour comprendre ce qui les a poussés à choisir ces architectures comme lieu de tournage. Certains ont donné des réponses, d'autres pas, mais à partir des informations obtenues, des interviews des réalisateurs et des sites web parlant des lieux de tournage, des considérations seront formulées.

L'objectif de ce travail de fin d'études sera de fabriquer un outil d'analyse de compréhension qui nous permettra de saisir une production culturelle au travers du monde médiatique et de l'architecture. Le mémoire se conclura par une synthèse visant à fournir des explications et des réponses à la question de recherche « *Comment et pourquoi les bâtiments de Ricardo Bofill sont-ils représentés et utilisés dans les arts visuels ?* ». Il s'agit d'une conclusion portant sur l'entièreté du travail et des différentes analyses des bâtiments dans les œuvres filmiques.

# **CHAPITRE 1: ARCHITECTURE ET ARTS VISUELS**

Ce premier chapitre abordera les deux thématiques principales du mémoire, qui sont l'architecture et les arts visuel dans leur contexte originel. Celui-ci permettra dans un premier temps de parler de la relation qui existe entre ces deux domaines à travers le temps. L'objectif sera de l'évoquer dans la perspective de ce dont va parler le mémoire. Ensuite, une partie méthodologie énoncera les principes de départ sur lesquels les analyses de l'architecture dans les arts visuels vont porter. Cette partie du travail servira essentiellement pour le dernier chapitre qui reprendra l'analyse des architectures de Ricardo Bofill dans les tournages.

## 1.1. La notion d'espace en architecture et dans les arts visuels

Avant toutes choses, il est essentiel de définir en quelques mots ce que sont les arts visuels. Il s'agit de disciplines produisant des œuvres perçues par l'œil. Elles englobent un ensemble de techniques artistiques, comme les arts plastiques traditionnels à l'époque. Cependant, depuis le 20e siècle et au cours de ce 21e siècle, des tendances innovantes utilisant des nouvelles technologies ont émergé (Admin, 2022). Dans ce mémoire, nous nous intéresserons aux arts visuels qui existent depuis le 20e siècle, autrement dit nous parlerons du cinéma, des séries télévisées mais aussi d'autres formes de multimédias de plus courtes durées.

L'architecture joue un rôle important dans ces productions filmiques en contribuant à créer l'atmosphère, l'ambiance et l'esthétique générale de l'histoire. Elle peut être utilisée pour représenter des lieux particuliers, des époques spécifiques, des cultures différentes ou des univers imaginaires.

La place de l'architecture dans les arts visuels varie d'une œuvre à l'autre. Elle diffère premièrement en fonction du type d'œuvre filmique, autrement dit s'il s'agit d'un générique ou d'une publicité de quelques secondes, d'un clip musical de quelques minutes, d'une série de plusieurs épisodes ou d'un film de plusieurs heures. Le rapport

entre l'apparition des espaces architecturaux à l'écran et la durée totale du support est à prendre en considération. L'architecture peut être utilisée de différentes manières. Premièrement, elle peut simplement servir d'arrière-plan à l'œuvre. Le décor sert de repère spatial et temporel, nous aidant à la compréhension du lieu et de l'époque à laquelle on se situe. Elle n'apparaît pas longtemps à l'écran et survient souvent en début de scène lorsque la localisation de l'action change pour illustrer le nouveau contexte ou bien simplement dans un générique. Deuxièmement, l'architecture peut faire référence à des éléments du scénario ou du clip. Elle apparaît plus longtemps à l'écran, une scène complète peut se dérouler soit à l'extérieur, soit à l'intérieur (ou même les deux) du bâtiment en question. Troisièmement, l'architecture peut avoir une place prédominante dans l'une des scènes ou carrément dans l'intégralité de l'œuvre filmique, par exemple pour l'entièreté d'un clip vidéo ou d'une publicité. Elle devient un élément important et peut être considérée comme un personnage à part entière. Les bâtiments et les espaces sont ici utilisés pour tourner les scènes clés de l'œuvre filmique (Freising, 2019).

L'espace est un élément important et présent tant en architecture que dans les arts visuels car chaque réalisateur le prend en compte et le communique à ses spectateurs (Latek et al., 2014). L'art visuel le plus évoqué dans les ouvrages est évidemment le cinéma mais la notion d'espace s'applique également pour les autres disciplines.

*« Au cinéma, on parle d'espace pour englober un lieu du récit (plein et entier) comme pour spécifier son organisation scénographique (fragmentée par le découpage); pour décrire un décor de studio (intégralement conçu en vue du tournage) comme un paysage en extérieurs naturels (en grande partie « recueilli » par la caméra); pour poser la question de la surface de l'écran (espace plastique) aussi bien que celle de la salle de cinéma (espace de réception); etc. »* (Gaudin, 2015).

Les arts visuels que nous évoquerons ne conçoivent pas l'espace comme un élément figé présenté à l'écran pour le seul plaisir des yeux, mais bien comme un phénomène dynamique, en d'autre termes, un élément en mouvement créé par l'œuvre filmique. Effectivement, notre corps, notre œil, nous-même, les véhicules et les éléments naturels qui nous entourent sont en mouvement permanent (Latek et al., 2014).

L'espace peut être interprété à travers différents éléments de mise en scène tels que les mouvements de caméra, la position, le montage et la colorimétrie. Il est le fruit de ce que les cinéastes et réalisateurs veulent nous montrer et nous faire ressentir. L'architecture, de par ses bâtiments et ses espaces, nous fait vivre les films et les vidéos.

*« Tourner un film, le mettre en scène, le sonoriser, le monter, c'est toujours faire apparaître, découper, organiser, modeler un espace. Cela paraît évident lorsque les images du film ouvrent sur un espace en profondeur répondant aux lois optiques de la perspective monoculaire; mais le constat s'étend aussi bien aux formes plus abstraites de cinéma »* (Gaudin, 2015).

L'architecture et les arts visuels sont finalement des arts complémentaires qui participent ensemble à former un tout. Le point commun que partagent ces disciplines est le fait d'être à la fois de l'art et de la technique (Latek et al., 2014). L'architecture est un élément à prendre en considération lors des tournages et fait partie de la mise en scène et du scénario (Fressing, 2019). De plus, elle permet d'évoquer le contexte de l'histoire fictive. Les espaces et les édifices qui sont présentés à l'écran situent directement l'histoire en nous donnant des indications sur le lieu, l'époque, le style architectural et l'atmosphère dans laquelle se déroule l'action. Les œuvres filmiques complètent le reste. Inversement, les arts visuels peuvent également aider l'architecture en la mettant en évidence. La majorité des ouvrages traitant de ce sujet montrent l'intérêt des architectes pour les arts visuels mais oublient parfois de mentionner l'intérêt des arts pour l'architecture. Cela fonctionne pourtant dans les deux sens. Les productions filmiques jouent un rôle important dans la façon dont nous percevons, concevons et expérimentons l'architecture. Autrement dit, elles permettent de sensibiliser les spectateurs à l'architecture en les amenant à s'interroger sur le contexte qu'il y a autour (Lazzarin, 2021). Concernant les outils mis à disposition, les dessins et les maquettes des architectes sont utiles quant à la conception architecturale dans le monde cinématographique et de la vidéo (Latek et al., 2014). Les réalisateurs de film et séries, par exemple, sollicitent parfois des architectes pour créer des décors, délaissant ainsi les concepteurs de décors traditionnels. Cette approche offre l'opportunité à des architectes

de donner vie à leur vision, leur permettant d'imaginer et réaliser des décors sans contraintes de réglementation (Froehlich, 2018). Le cinéma est à la recherche d'architectures qui mettent en valeur ou accentuent le scénario. Avant le numérique, la recherche d'éléments architecturaux devaient sublimer l'histoire, la narration.

*« Si la vidéo est généralement le médium de l'interprétation d'un espace urbain, devenant souvent le document du projet d'architecture, elle constitue toujours un projet en soi. Elle permet de figurer la modification du déjà là- le projet- mais elle est aussi un moyen d'adopter une position critique »* (Latek et al., 2014).

Le fait de combiner ces arts dans un travail de fin d'études permettra d'offrir une perspective nouvelle sur le monde d'aujourd'hui, en 2025 et sur le cadre dans lequel l'architecture évolue au travers du monde cinématographique et de la vidéo. Cet univers permettra de susciter des réflexions sur la façon dont l'architecture influence la société et d'offrir des façons différentes de percevoir les bâtiments et les espaces, qu'ils soient réels ou non.

## 1.2. Méthodologie d'analyse

Dans ce travail, nous allons nous intéresser à une architecture spécifique dans les arts visuels, celle de Ricardo Bofill. Nous allons tenter de comprendre, au travers de différentes analyses, comment son architecture est utilisée par les réalisateurs et les cinéastes.

Pour pouvoir définir le rôle et l'importance des bâtiments de l'architecte dans les productions filmiques, il conviendra d'analyser les scènes dans lesquelles ils font apparition. Pour ce faire, à l'aide de plans de chaque bâtiment, nous regarderons comment se déroulent les scènes dans l'espace. En d'autres termes, il s'agira d'analyser la position des personnages et leurs mouvements ainsi que le cadrage et les mouvements des caméras en fonction de l'espace. Nous examinerons également quels espaces sont mis en avant à l'écran, dans le but de savoir si certaines parties sont plus fréquemment filmées que d'autres.

Il s'agira d'abord d'analyser le rapport que les personnages peuvent avoir avec l'espace et les architectures. Nous verrons dans quels endroits ils se situent exactement lors de chaque scène et leur rapport physique avec les bâtiments.

Nous examinerons ensuite les positions et mouvements de la caméra car celle-ci joue un rôle très important lors du tournage. Elle joue en premier lieu le rôle d'œil mouvant, en enregistrant les spatialités instables et en saisissant les

flux. Elle agit également comme œil sensible, autrement dit comme un capteur visuel, sonore et tactile. La caméra est un instrument de mesure permettant de se rapprocher ou de s'éloigner d'un fragment d'espace, en fonction de si l'on veut montrer un morceau d'espace de près ou de loin dans sa globalité (Latek et al., 2014).

Parmi les positions de caméra les plus fréquentes se trouvent les vues horizontales. Celles-ci peuvent être frontales avec la caméra placée face au sujet sur la ligne d'horizon ou latérale, si la caméra est placée de profil par rapport au sujet. Il existe également la plongée pour laquelle la caméra est située au-dessus du sujet, lui donnant un air inférieur alors qu'en contre-plongée, la caméra est située au-dessous du sujet, lui donnant un air supérieur. D'autres positions de caméra existent, comme le cadre débullé, le décadrage mais il n'est pas nécessaire de détailler tout pour ce travail. En résumé, ces prises de vues ont un impact sur notre perception de l'architecture: les vues horizontales, en plongée ou en contre-plongée ne montrent pas les infrastructures de la même façon (Les Différents Angles de Prises de Vues- Imasud, s. d.).

Il est rare que les réalisateurs n'utilisent que des plans fixes, c'est pourquoi le mouvement de la caméra a également son importance lors d'une scène. La caméra peut être portée par le cadreur, le mouvement est alors celui de l'opérateur. Elle peut également être en travelling, souvent utilisé pour des scènes de courses poursuites: la caméra est ici placée sur

des rails et peut avancer ou reculer pour se rapprocher ou s'éloigner du sujet. Il existe aussi le panoramique, qui consiste en une rotation de la caméra sur sa position de manière verticale (haut en bas ou inversement) ou horizontale (droite à gauche ou inversement) (Blog et cours de cinéma, 2020).

Nous analyserons aussi les plans. « *La caméra est en prolongement de notre corps, elle est notre œil en mouvement qui offre des plans mi-corps, sur le ventre, sur la poitrine,...* » (Latek et al., 2014). Un plan est un morceau de film entre deux raccords, qui ne dure généralement que quelques secondes. Le réalisateur choisit les plans lors du tournage en fonction de ce qu'il veut montrer aux spectateurs. Encore une fois, il existe différentes échelles de plans allant de plans d'ensemble illustrant tout un décor, à de très gros plans filmant un détail en particulier, en passant par des plans intermédiaires ( plan général, plan américain, plan rapproché, ...). Plus l'objectif de la caméra se trouve éloigné des personnages, plus le contexte et l'architecture sont mis en avant. À l'inverse, lorsque la caméra se rapproche des acteurs, le décor architectural s'efface au profit de l'accentuation des émotions de ces personnages (Blog et cours de cinéma, 2019).

En résumé, ce chapitre portant sur la liaison entre l'architecture et les arts visuels permet d'introduire le sujet de manière générale. Il offre l'opportunité de se familiariser avec les notions cinématographiques et de créer une trame d'analyse des scènes pour la suite du travail.



## CHAPITRE 2: L'ARCHITECTURE DE RICARDO BOFILL

Ce chapitre vise à explorer l'architecture de Ricardo Bofill et à comprendre la vision de cet architecte. Plusieurs de ses projets partagent des thématiques communes: l'architecte adopte une démarche monumentale, ses bâtiments présentent deux échelles d'intervention, il utilise la symétrie, il conçoit de nombreux logements sociaux et il crée des architectures qui fonctionnent comme une protection du monde extérieur. À travers ces thématiques, nous nous familiariserons avec certains de ses projets qui ont fait apparition dans le monde cinématographique ou dans le monde de la vidéo. Nous verrons également d'autres réalisations qui, bien qu'invisibles dans les arts visuels, présentent des caractéristiques fréquemment observées dans les bâtiments filmés.

Ricardo Bofill, un architecte international, est né à Barcelone juste avant la Seconde Guerre Mondiale en 1939 et est décédé en 2022, suite à des complications liées au Covid 19. Il est considéré comme l'un des principaux représentants du mouvement postmoderne; sa carrière a commencé de manière fulgurante, contrairement aux architectes barcelonais de sa génération. Ricardo Bofill a travaillé partout à travers le monde, avec plus de 500 projets dans un cinquantaine de pays différents (Bofill et al., 2019).

*« L'architecture n'est qu'une suite de projets, elle doit constamment imaginer l'avenir comme un pas en avant. Ne jamais se tourner vers le passé, ne se tourner que vers l'avenir . C'est le principe fondamental qui a façonné ma personnalité, mon travail et ma vie », déclare Ricardo Bofill (Bofill et al., 2019)*

Une de ses particularités réside dans sa capacité à changer, évoluer et critiquer pour ne pas faire continuellement le même travail. En effet, ses constructions sont toutes différentes et varient en fonction du lieu. Ricardo Bofill aime l'architecture pour son appréhension de l'espace. Il la définit comme étant la structure de l'espace mais il la différencie des autres arts, par exemple la peinture, dans lesquels il n'y a pas de construction spatiale (Unibail-Rodamco-Westfield, 2013). Il considère son travail d'architecte comme un Art. Cette sensation est visible dans sa force d'expression et dans les caractéristiques monumentales de ses travaux (Bofill et al., 2019). Il définit son mode de vie par son envie d'apprendre, par les voyages, par la concentration, par la curiosité, par les plaisirs et par les frustrations (Unibail-Rodamco-Westfield, 2013).

Bofill était non seulement un architecte, mais également un réalisateur à mi-temps au cinéma. Il affirmait qu'avec les crises architectoniques, c'était compliqué de gérer les problèmes économiques, financiers et légaux, et que c'est dans ces moments d'acharnement que l'on réalise des œuvres plus personnelles. Lors de ces périodes de crise, il a créé quelques films qui ont connu un certain succès et qui sont aujourd'hui disponibles à la Cinémathèque en France (Bofill et al., 2019).

Dès 1963, il s'entoure d'architectes, d'ingénieurs, de designers, de planificateurs, de mathématiciens mais aussi d'artistes (poètes, sculpteurs et peintres), de sociologues, de cinéastes et de philosophes. C'est ainsi que se crée le studio Taller de Arquitectura (RBTA= Ricardo Bofill Taller de Arquitectura) qui propose un travail interdisciplinaire. Le Taller est situé dans une ancienne cimenterie, en périphérie de Barcelone; nous en parlerons prochainement.

## 2.1. La démarche monumentale

La monumentalité est l'élément qui définit au mieux les œuvres de Ricardo Bofill. En effet, l'architecte aimait dessiner des bâtiments et des villes à grande échelle (Bofill et al., 2019). Il affirmait vouloir créer l'impossible, notamment pour ses projets de grande envergure, en France, au cours des années 1980 (Unibail-Rodamco-Westfield, 2013).

Bofill voulait concevoir des projets évocateurs afin qu'ils deviennent un repère dans l'espace, le symbole d'une culture. La qualité de ses imposantes constructions résidait dans une architecture visant à allier flexibilité et adaptabilité tout en véhiculant une expression monumentale. Certains projets étaient monumentaux dans leur conception mais étaient pourtant décomposés en plusieurs unités, comme nous le découvrirons plus tard (Bofill et al., 2019). Les intentions du Taller étaient de créer des espaces à la fois dynamiques et magiques, en mettant en œuvre des formes construites puissantes, pour induire une image forte et dominante (Norberg-Schulz, 1985).

Le terme « théâtral » est ainsi très fréquemment utilisé pour décrire les projets de l'architecte (Bofill et al., 2019). Mais en plus d'avoir un impact saisissant grâce à leurs gabarits, les réalisations de Ricardo Bofill comportent, pour la plupart, de vastes espaces extérieurs, de grandes allées, des jardins, parfois des toitures exploitables, de généreuses ouvertures et des matériaux de construction bruts qui accentuent sa démarche

monumentale. Bofill accordait beaucoup d'importance à la pratique de l'échelle: il disait que la partie importante de l'architecture était « la capacité de générosité » (Grace, 2019).

Le Taller de Arquitectura a réalisé de nombreux projets à grande échelle à travers le monde mais la plupart des bâtiments qu'ils ont conçus et qui sont particulièrement connus pour être spectaculaires sont des projets de logements collectifs. L'ambition de Ricardo Bofill et de son bureau était de redonner à l'architecture son rôle social, cherchant à concilier sa fonction symbolique et monumentale avec les exigences de l'habitat communautaire (Bistindou, 2022).

## 2.1.1. Walden 7

Le bâtiment Walden 7 situé à Sant-Just Desvern, en Espagne, est un premier exemple d'architecture monumentale.

*« C'était une structure aux dimensions colossales, née de l'imagination de rêveurs utopistes, construite au beau milieu de la banlieue industrielle de Barcelone »* (Bofill et al., 2019).

Bien qu'il soit peu représenté dans les arts visuels, nous pourrions nous demander si ses qualités spatiales et monumentales n'auraient pas justifié qu'il le soit plus fréquemment.

L'architecte décrit ce bâtiment comme étant une casbah monumentalisée dépourvue de logements sociaux, autrement dit, une monumentalisation d'une banlieue de Barcelone dans une zone péri-urbaine (Ricardo Bofill, 2014). En 1970, en découvrant une cimenterie abandonnée, Ricardo Bofill décide de l'acheter pour en faire sa propre résidence et son atelier. Par la même occasion, il repère le terrain adjacent sur lequel il construit son projet de quartier vertical, Walden 7. Toutefois, cette tâche se révèle plus complexe que prévu car pour ériger un édifice d'une telle envergure sur un terrain résistant, il est nécessaire de réaliser des fondations à pieux très profonds, atteignant 20 mètres de profondeur.

Nous aurions d'abord pu croire que le projet s'étendrait principalement horizontalement mais Ricardo Bofill opte pour

une approche verticale, avec un quartier en hauteur. Ainsi, une fois monumentalisé, l'édifice devient une icône (Ricardo Bofill, 2014).

Ce bâtiment se dresse avec assurance dans le paysage. Cependant, cette audace a été critiquée, parce que la réalisation d'œuvres monumentales situées en banlieue était mal vue. Si initialement, l'édifice devait être bien plus large que prévu en comportant quatre volumes principaux identiques, l'architecte s'est finalement contraint à un seul édifice, au vu de la crise bancaire de l'époque (Bofill et al., 2019).



Figure 4: Ricardo Bofill- Walden 7, Sant Just Desvern (1975)

Comme nous pouvons l'observer sur l'image en haut à droite (Figure 4), le bâtiment de Ricardo Bofill est visuellement impressionnant. Son côté monumental dépend de sa taille, qui lui permet d'être voyant de loin, mais aussi de son impact visuel: une architecture aux formes géométriques remarquables et une couleur ocre brun le faisant ressortir du paysage, sur la photo. Plusieurs patios aux dimensions colossales sont également présents pour aérer cette architecture massive. Au pied de l'édifice, les habitants et les voitures paraissent insignifiants parce qu'ils sont dominés par cet ensemble écrasant.

L'entrée du bâtiment est elle aussi majestueuse, comme on peut l'observer sur la photo de droite (Figure 5). La personne paraît bien petite face à cette architecture. En outre, la photographie prise en mode portrait met davantage l'accent sur la verticalité du bâtiment et, plus précisément, sur le percement réalisé pour l'entrée.

Aujourd'hui, walden 7 accueille environ 1 000 habitants pour 446 appartements. Sa surface totale brute est de 31 140 mètres carrés et le bâtiment contient 14 étages, ce qui correspond à une quarantaine de mètres de hauteur. Il s'agit donc d'une extension aussi bien verticale qu'horizontale: l'édifice se dresse à l'horizon tel un plateau rocheux et sa silhouette évoque les massifs montagneux que l'on discerne au loin (Bofill et al., 2019).



Figure 5: Une entrée de Walden 7

Le Taller était également populaire pour ses grandes constructions d'habitations au langage monumental réalisées pour l'État français dans les années 1980 (Bofill et al., 2019). En une dizaine d'années, l'architecte et son équipe ont conçu plusieurs villes nouvelles en France: le quartier Antigone à Montpellier (1978), les Arcades et les Temples du Lac à Saint-Quentin-en-Yvelines (1982 et 1986), les Espaces d'Abrahas à Marne-La-Vallée (1982), les Colonnes de Saint-Christophe à Cergy-Pontoise (1985) et les Échelles du Baroque (1986) à Paris. En plus d'être quasiment tous implantés en périphérie de la capitale, ces cinq édifices ont des qualités spatiales et des architectures monumentales qui se ressemblent.

## 2.1.2. Les Arcades du Lac

Le premier grand projet de l'architecte réalisé en France est le projet des Arcades et Temples du Lac. Celui-ci s'est déroulé en deux phases, à quatre ans d'intervalle, aboutissant à la construction de deux gros complexes situés à chaque extrémité du lac.

D'un côté se trouve deux immenses immeubles: le Viaduc, comprenant 74 logements de cinq niveaux construits au-dessus du lac, et les Arcades, comprenant 389 appartements regroupés en quatre îlots carrés, chacun muni d'une spacieuse cour intérieure. Ces édifices présentent quatre niveaux et leur profondeur est de 8 à 10 mètres (Les Arcades du Lac. Le Viaduc; Ricardo Bofill Taller de Arquitectura, 2017).

De l'autre côté du lac se dressent le Temple et les Templettes avec 200 logements répartis sur plusieurs étages. L'objectif du site était d'offrir au quartier (qui était une zone de transition entre Montigny-le-Bretonneux et Voisins-le-Bretonneux) une vision architecturale alliant monumentalité et habitat populaire (Bofill et al., 2019). Sur cette photo (Figure 6), nous pouvons mieux comprendre l'ampleur du projet de Bofill en comparant la taille humaine des personnes assises au bord du lac avec l'échelle monumentale et impressionnante des Arcades et du Viaduc (Bofill et al., 2019).

Cette réalisation est nettement moins haute que Walden 7 mais le site a une surface plus importante que celui-ci. L'effet de monumentalité peut se percevoir par l'aspect massif des édifices, par l'ampleur de la surface au sol mais aussi par le contraste créé entre l'espace bâti et l'eau, ce qui fait ressortir davantage le projet de Bofill dans le paysage (Figure 6).



Figure 6: Ricardo Bofill- Les Arcades du lac, Saint-Quentin-en-Yvelines (1982-1986)

### 2.1.3. Les Colonnes de Saint-Christophe

Le deuxième grand projet français que nous allons évoquer sont les Colonnes de Saint-Christophe. Comme pour les Arcades, le bureau d'architecture a entrepris un projet d'envergure visant à créer un complexe-ville offrant un mode de vie communautaire et une cohésion sociale. Le site présente 380 appartements sur une surface de 31 000 mètres carrés, répartis sur deux parties distinctes. Le bâtiment en forme de demi-cercle possède six étages tandis que l'autre partie est composée de deux blocs de quatre étages séparés par une place en forme de croix (Bofill et al., 2019).



Figure 7: Ricardo Bofill- Les Colonnes de Saint-Christophe, Cergy-Pontoise (1985)

Pour la réalisation de ce bâtiment, Ricardo Bofill a collaboré avec l'artiste Dani Karvan. Karavan est le créateur de la tour Belvédère, la tour centrale du site. Celle-ci marque le point de départ de l'axe majeur: une œuvre de 3,2 km qui descend le long d'un paysage jusqu'à la rivière, en traversant l'édifice en forme de croissant (Bofill et al., 2019).

Une anecdote explique que Bofill souhaitait créer une sortie colossale pour prolonger l'axe majeur mais qu'à l'inverse, Karavan lui a demandé de réaliser une petite sortie étroite destinée à fermer la place pour préserver la surprise du paysage derrière elle (Cergy-Pontoise, 2017). En observant la photo (Figure 8), on constate que cette modeste ouverture dans le croissant permet d'intensifier notre perception de l'échelle des édifices.



Figure 8: Dani Karavan- La Tour Belvédère, Cergy-Pontoise (1986)

## 2.1.4. Les Espaces d'Abrazas

Un troisième projet important a émergé en 1982 lors de la construction des villes nouvelles. Il s'agit des Espaces d'Abrazas, un projet d'habitat collectif gigantesque qui regroupe près de 600 logements implantés sur une surface de 47 000 mètres carrés et répartis en trois édifices. Le Palacio est le bâtiment le plus haut et donne une idée de l'échelle monumentale du projet, avec ses 18 étages. Il y a ensuite le Théâtre de 10 étages et enfin l'Arche, l'élément central muni de 9 étages (Bofill et al., 2019).

Les deux photographies (Figures 9 et 10) ont été prises en matinée, lors d'une journée sèche et ensoleillée, en juillet 2024. L'endroit était à peine fréquenté, avec seulement quelques aides ménagères et des employés d'Abrazas sur place. Quelques enfants criaient, couraient et jouaient dans les couloirs en se lançant des chaises en guise de ballon. Cela résonnait beaucoup en raison de la taille des bâtiments. Cependant, il n'y avait personne dans la cour, comme si tout était fermé ou que tout le monde dormait encore. Là, il n'y avait aucun bruit, ce qui rendait l'atmosphère étrange et insécurisante.

La découverte de ces constructions laisse ainsi un ressenti de bâtiments intemporels, lourds et écrasants, une sensation notamment due à cette monumentalité: on s'y sent petit, insignifiant et on ne sait pas trop où l'on est, ni à quelle époque parce que rien ne date ces lieux. Les constructions sont également imposantes par

la dimension des colonnes utilisées, nous laissant comme insignifiants face à celles-ci. Au pied des édifices, par l'entrée principale, c'est un sentiment froid, de solitude, qui domine. Nous pénètrons dans un lieu d'autorité et nous n'y devinons pas la possibilité de logements. Les édifices évoquent plutôt un monument public. Leur taille engendre même un sentiment d'insécurité: tout est tellement vaste que l'on a l'impression de s'y perdre, en quelque sorte.



Figure 9: Photographie personnelle de l'Arche d'Abrazas (2024, 8 juillet)



Figure 10: Photographie personnelle du Théâtre d'Abraxas (2024, 8 juillet)

Les Espaces d'Abrazas émergent dans un contexte d'après-guerre. L'Europe est en reconstruction et le besoin urgent de nouveaux logements se fait ressentir au sein de la population. Il est alors nécessaire d'en construire en grande quantité pour accueillir une population en forte augmentation. Lorsque l'on a proposé à Bofill de concevoir un projet monumental dans la ville de Marne-la-Vallée, il a immédiatement vu le potentiel de ce projet. C'est l'EPAMarne qui lui a confié un terrain situé à l'entrée de la ville, lors de l'annonce de la construction des cinq villes nouvelles (Becker, 2021). Les responsables de l'aménagement avaient, à ce moment, la volonté de marquer la limite de Marne-la-Vallée par un grand repère urbain percutant et iconique. C'est pourquoi les responsables ont confié cette mission à l'architecte: celui-ci devait non seulement construire un immeuble d'habitations mais créer également un véritable monument (Bistindou, 2022).

À cette époque, la volonté était de construire des édifices qui ne soient pas arides et disgracieux; le but était de créer des palais pour le peuple. L'architecte a alors voulu construire « un monument habité en hommage à la vie quotidienne » et il a travaillé sur la demande de projet à sa manière: de fait, il n'a pas voulu construire sur l'entièreté de la parcelle qui était mise à sa disposition. Il n'était pas non plus obligé de faire des logements en si grande quantité ou de manière si imposante.

Il a cependant préféré opter pour la mise en avant du monumentalisme et de la théâtralité des Espaces d'Abrazas

non seulement par la taille des bâtiments mais aussi, et surtout, par le langage architectural utilisé (Becker, 2020).

Néanmoins, le symbolisme de l'architecte manque de clarté programmatique car l'échelle phénoménale des bâtiments est difficilement justifiable: il n'y a pas d'échelle intermédiaire dans cet ensemble; tout est gigantesque et l'architecte n'explique pas comment il imaginait le fonctionnement de son projet (Schuman, 1986).

Ricardo Bofill affirme avoir conçu un ensemble d'habitations massif et ordonné qui se dresse comme un véritable monument et qui symbolise l'entrée de la cité. Son objectif était de créer un quartier à la fois refermé sur lui-même mais s'ouvrant également comme une porte sur la ville. Finalement, Abrazas peut être vu comme une version française de Walden 7. Les deux bâtiments se présentent en effet comme des monuments verticaux, des repères dans un paysage d'expansion urbaine, auparavant sans orientation ni identité (Bistindou, 2022).

## 2.1.5. Le sanctuaire de Meritxell

Bien que les bâtiments de logements communautaires soient fortement prisés en raison de leur caractère monumental dans le monde cinématographique, il existe d'autres réalisations de l'architecte qui n'apparaissent pas au cinéma mais qui sont majestueuses. Le sanctuaire de Meritxell en est un exemple (Figure 11).

C'est en 1972, lorsqu'un incendie a ravagé la chapelle médiévale de Notre-Dame de Meritxell, que Ricardo Bofill et son équipe ont été chargés de créer une nouvelle chapelle ainsi qu'un complexe comportant une grande salle destinée à accueillir des expositions et des concerts. Le Taller a accepté ce défi et l'a adapté à une grande échelle pour faire du nouveau Meritxell un véritable monument de la ville (Bofill et al., 2019). L'édifice peut être qualifié de monumental en raison des plusieurs éléments majeurs (le pont-viaduc et le sanctuaire) mais également grâce à d'autres structures imposantes comme un amphithéâtre concave, des marches géantes, de grandes arches (Figure 12), l'esplanade,... (Norberg-Schulz, 1985).

En somme, les constructions réalisées par Ricardo Bofill ont en commun une véritable monumentalité. La plupart de ses œuvres, principalement élaborées dans les années 1980, métamorphosaient le paysage urbain en un véritable décor de théâtre. L'architecte organisait l'espace comme un scénographe et voyait les résidents comme les acteurs de ses projets (Bofill et al., 2019).



Figure 11: Ricardo Bofill- Le Sanctuaire de Meritxell, Andorre (1974)



Figure 12: Les arches romaines du Sanctuaire de Meritxell

## 2.2. Projets à deux échelles

Certains projets de Ricardo Bofill ont la particularité de présenter deux échelles d'intervention. Celles-ci se manifestent par l'enchaînement des espaces qui présente un équilibre entre l'échelle humaine, plus intime, et l'échelle monumentale et brutale des bâtiments (Arquitectura-G et al., 2013).

L'échelle humaine peut être perçue dans la conception des appartements dans certains logements sociaux, dans certaines zones communes et dans les lieux favorisant l'interaction sociale. Autrement dit, l'architecte utilise l'échelle humaine pour l'aménagement intérieur. L'échelle monumentale est, quant à elle, symbolisée par la grandeur et l'apparence extérieure de ses projets architecturaux, comme nous venons d'en parler.

En réunissant ces deux échelles d'intervention, Ricardo Bofill combine des espaces fonctionnels à l'échelle humaine, à un contexte architectural plus vaste, permettant ainsi une harmonie entre le quotidien et le monumental. Il accorde de l'importance à cette compréhension de l'échelle dans ses projets, qu'elle soit petite ou grande et il affirme qu'il est nécessaire de savoir naviguer entre elles sans que cela ne devienne une reproduction (Grace, 2019). Pour lui, être capable de travailler à différentes échelles est la sagesse des architectes. C'était même un conseil qu'il donnait à l'époque aux jeunes voulant se lancer dans ce domaine (European Cultural Centre Italy, 2022).

« *C'est l'immense salon de la Fàbrica qui rend la petite chambre suspendue au-dessus si charmante et si harmonieuse. Ce sont les minuscules ouvertures dans les façades de Walden 7, donnant sur de vastes espaces intérieurs, ou la cour ouverte des Colonnes de Saint-Christophe à Cergy-Pontoise qui donnent leur prestance aux appartements qui les bordent. Les espaces publics sont systématiquement associés aux espaces privés. Et si les premiers sont toujours majestueux et monumentaux, les parties privatives, bien que destinées au repli et à l'isolement, disposent, malgré la différence d'échelle, d'une part de cette noblesse architecturale* » (Bofill et al., 2019).

La combinaison d'échelles se manifeste, à titre d'exemple, dans deux projets de logements collectifs dont nous venons déjà de parler: Walden 7 et les Colonnes de Saint-Christophe.

## 2.2.1. Walden 7

Walden 7 présente une double échelle. Il offre des logements à échelle humaine, qui contiennent des unités de 30 mètres carrés. Ces logements vont d'un studio d'un seul module à des appartements à quatre modules (Bofill et al., 2019). Cependant, le bâtiment lui-même est grandiose. On peut observer le rapport de proportion entre l'aménagement d'un appartement de deux unités et la taille de l'édifice (Figures 13 et 14).



Figure 13: Appartement de deux unités à Walden 7

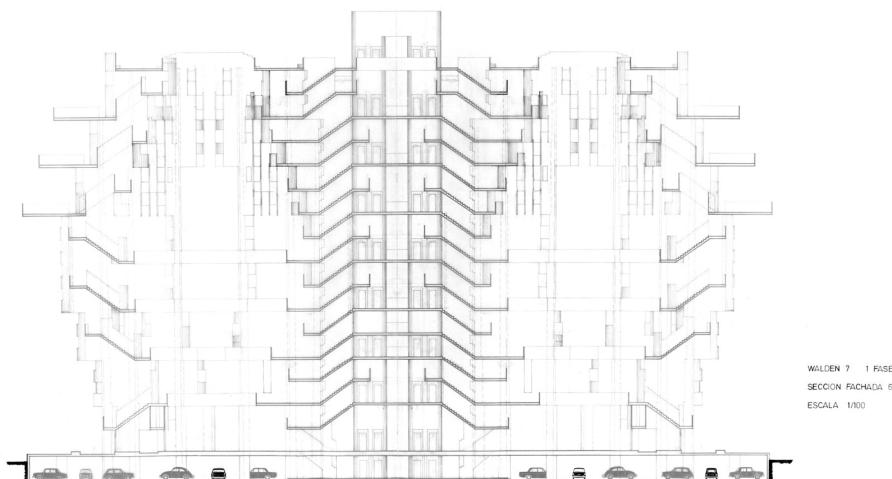


Figure 14: Coupe de Walden 7

## 2.2.2. Les Colonnes de Saint-Christophe

Les Colonnes de Saint-Christophe donnent également cette sensation de contraste entre l'échelle humaine et celle monumentale du bâtiment. L'échelle humaine des jardins est juxtaposée à l'imposante taille des bâtiments; les cours intérieures sont en contraste avec l'étendue majestueuse de la place centrale et enfin, l'intimité des appartements se trouve au sein des espaces publics (Bofill et al., 2019). Sur la photographie ci-dessous (Figure 15), on aperçoit la vue depuis l'un des appartements du complexe, donnant sur la place monumentale et sur la tour en son centre.



Figure 15: Vue d'un appartement aux Colonnes de Saint-Christophe, Cergy-Pontoise

## 2.2.3. La Fábrica

Ce projet est un peu différent des réalisations présentées jusqu'ici car il s'agit d'un bâtiment englobant à la fois des ateliers de travail pour le bureau mais aussi une résidence conçue pour l'architecte et sa famille. Pourtant, il présente également une double échelle d'intervention.

L'édifice est nettement moins haut que son projet voisin, Walden 7, et il existait déjà bien avant celui-ci sous une fonction industrielle. Son ampleur est tout de même grandiose: de l'extérieur, on voit d'énormes anciens silos munis de grandes baies. Mais l'architecte a décidé de donner à cette ancienne cimenterie une nouvelle fonction d'habitation et un lieu de travail qui se prête à l'échelle humaine. La combinaison des modules forme un monument de 31 000 mètres carrés. Mais en même temps, au sein du projet, il y a des espaces plus petits comme des petites rues ou des recoins (Arquitectura-G et al., 2013).

Quant à l'intérieur du bâtiment, il a été aménagé de sorte à accueillir l'architecte et sa famille, alors que les espaces dotés d'une hauteur sous plafond importante ont été dédiés à la partie atelier. La partie centrale de l'édifice contient un espace de travail et de galeries qui se nomme « la Cathédrale » (Figure 16). Ricardo Bofill le décrit comme étant « intime, monumental, brutaliste et conceptuel ». On peut dire qu'il évoque lui-même deux échelles d'intervention en parlant d'intimité et de monumentalité pour le même espace (Bofill et al., 2019).



Figure 16: « la Cathédrale » de la Fábrica



Figure 17: Ricardo Bofill- Walden 7 et La Fábrica, Sant Just Desvern

## 2.3. Logements communautaires : recherches et typologies

De nombreuses réalisations créées par Ricardo Bofill ont la fonction de logement communautaire. Depuis la fondation du Taller de Arquitectura dans les années 1960, le bureau s'est orienté vers la création de divers types de logements, allant des villas privées aux complexes urbains, passant également par des résidences de vacances et des constructions locatives à prix abordable dans les nouveaux quartiers (Bofill et al., 2019).

### 2.3.1. Premiers projets de logement

À ses débuts, Ricardo Bofill et son équipe ont d'abord construit des petits groupes de logements urbains, comme les projets d'habitation de Bach 28 et Bach 4 dans des quartiers résidentiels en Espagne. Bofill voulait offrir des logements privés et publics qui étaient indistincts et qui formaient une unité (*Ricardo Bofill*, 2014). Pour Bach 28, la complexité résidait dans le fait que la parcelle était située de part et d'autre de murs déjà existants et qu'il fallait trouver une solution pour amener la luminosité dans les pièces arrières des appartements. Bach 4 repose sur les mêmes styles architecturaux; il contient 12 logements de luxe et 21 logements à loyer modéré (Bofill et al., 2019).

### 2.3.2. Premier grand projet d'ampleur

À la fin des années 1960, toujours en Espagne, on a fait appel au Taller pour concevoir un nouvel immeuble résidentiel innovant. Le bureau avait déjà l'habitude de construire des immeubles à appartements puisqu'il l'avait déjà fait avec les deux projets précédents pour lesquels ils ont connu du succès. Cependant, il ne s'était pas encore lancé dans des bâtiments de grande ampleur à ce moment-là.

Le premier projet périurbain à grande échelle de l'équipe est le quartier Gaudi, à Reus, en Espagne. L'immeuble comprend 500 logements destinés aux immigrants qui venaient chercher du travail dans les industries de la ville. Bofill a souhaité concevoir des appartements capables d'intégrer les modes de vie actuels tout en introduisant subtilement de nouvelles formes. L'objectif était de créer une ville dans la ville pour faire un quartier urbain autonome avec des espaces communautaires pour les résidents.

Le projet contient plusieurs tours de 8 étages composées de modules d'habitations de 2, 3 ou 4 chambres, situés autour d'une cour centrale. Le but était que les logements soient tous différents et d'inverser les modules tous les deux étages pour ne pas avoir d'appartements contigus ni de même type, même verticalement. Entre les différentes tours se trouvent de plus petits bâtiments de 4 étages dotés de toitures servant de terrasses et avec des passages permettant aux résidents de se déplacer d'un édifice à l'autre sans devoir descendre au niveau de la rue (Bofill et al., 2019).

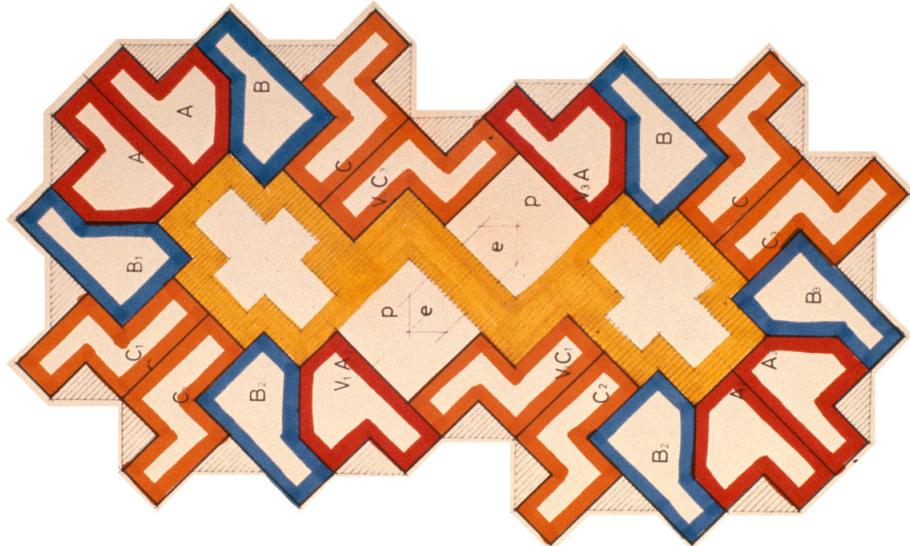


Figure 18: Ricardo Bofill- Le quartier Gaudi, Reus (croquis)

Bien qu'il s'agisse d'un projet d'envergure avec de très nombreux habitants, ces derniers ne se sentent pas pour autant en manque d'espace car Bofill a créé des zones communes. Aucun logement ne donne vue sur un autre; autrement dit, chaque appartement préserve une intimité mais peut communiquer avec le voisinage grâce aux espaces communs, comme nous pouvons l'observer sur le croquis ci-dessus (Bofill et al., 2019).

Cet édifice, bien qu'invisible au petit et au grand écran, dégage une ambiance futuriste et dystopique qui aurait pu en faire un cadre idéal pour des œuvres filmiques de ce genre (Figure 19). En effet, son aménagement agrémenté de passerelles, de patios et d'un agencement d'escaliers aux couleurs intenses confère au bâtiment un aspect futuriste, évoquant le style de Walden 7 ou encore celui de la Muralla Roja que nous découvrirons plus tard.

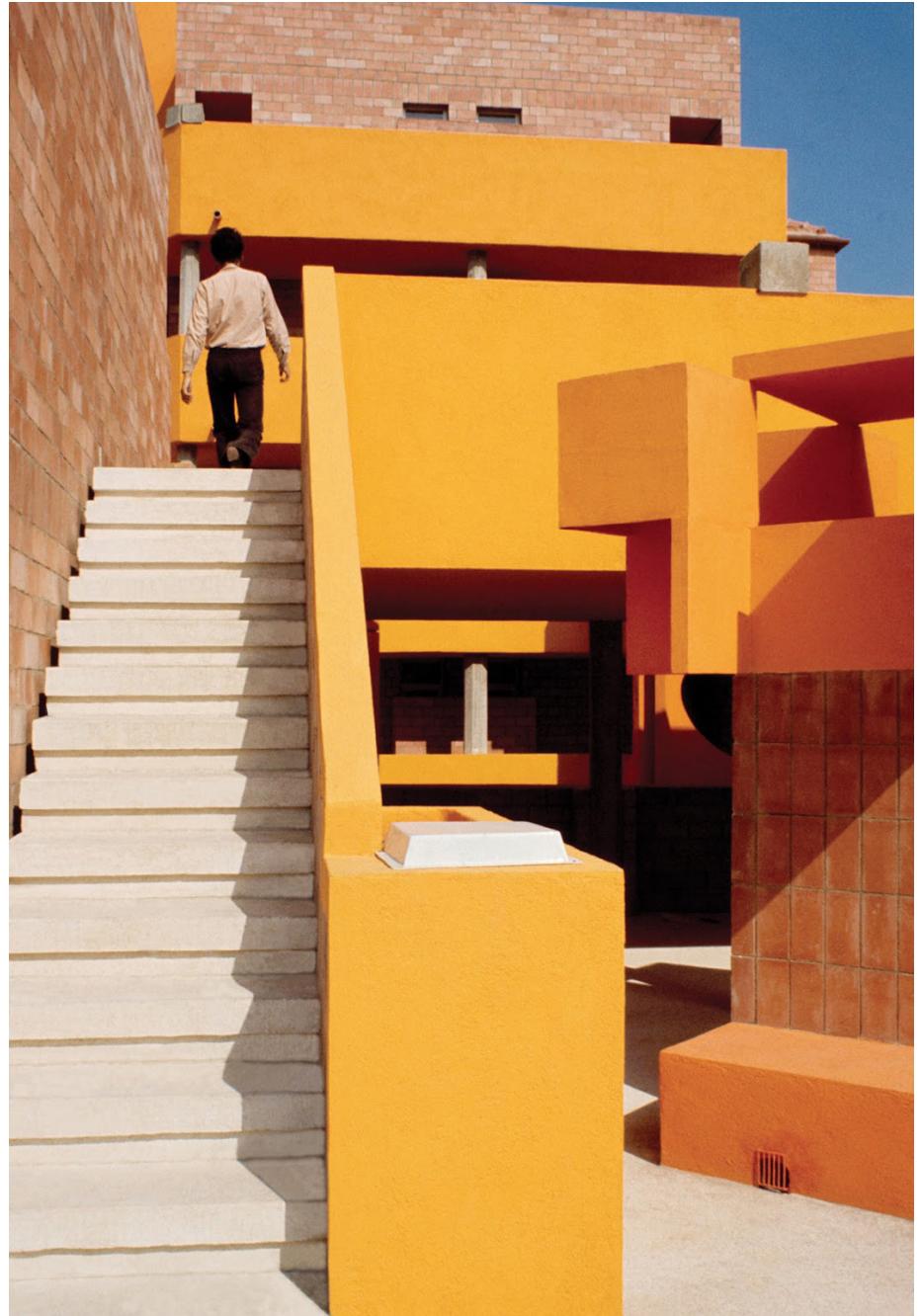


Figure 19: Ricardo Bofill- Le quartier Gaudi, Reus (1968)

### 2.3.3. Concept de mégastuctures

À l'époque, les premiers membres du Taller se sont inspirés des idées et des travaux d'Archigram. Bofill a été séduit par le concept de plug-in City, qui est un concept d'assemblage d'unités résidentielles modulaires autour d'une structure centrale. Cette approche visait à créer un type de logement qui pouvait s'adapter aux besoins des locataires. On parlait alors de mégastucture, une démarche qui permet d'allier adaptabilité et flexibilité tout en apportant une expression architecturale monumentale au bâtiment. Les mégastuctures étaient majeuses dans leur conception mais elles étaient visuellement décomposées en plusieurs unités plus petites. Le bureau voulait ici manipuler la forme cubique, qui avait plusieurs combinaisons possibles. Des projets composés de modules de logements superposés et encastrés ont alors vu le jour (Bofill et al., 2019).

Le château Kafka est une des premières démonstrations qui teste cette expérimentation de développement vertical formé de cubes.

De fait, cet immeuble ressemble à un empilement de blocs; il est situé sur une colline proche de la mer Méditerranée, à Barcelone. Il contient au total 90 appartements conçus à partir d'une série de blocs qui ont été accrochés à des escaliers centraux. Un appartement comprend plusieurs cubes et ceux-ci contiennent soit une pièce simple, soit une sphère comprenant une combinaison de chambre et salle de bain ou bien

de salon et salle à manger (Bofill et al., 2019). Les différents modules d'un appartement s'imbriquent à des hauteurs différentes, ce qui apporte une variété spatiale à l'extérieur, dans les espaces d'habitation (Fiederer, 2024). Bien qu'elles soient compactes, ces unités d'habitation sont efficaces et spacieuses: elles sont dotées des cloisons souples à l'intérieur, avec des miroirs mobiles et une cuisine ouverte (Kafka's Castle Apartment Building; Ricardo Bofill Taller de Arquitectura, 2017). Étant donné que le projet est un immeuble communautaire, l'édifice contient des parties communes comme une piscine, un sauna, un bar et plusieurs restaurants (Bofill et al, 2019).



Figure 20: Ricardo Bofill- Le Château Kafka, Barcelone (1968)

Un deuxième projet s'appuie sur les mêmes principes que le château Kafka et s'inspire des travaux d'Archigram. Il s'agit de Xanadù.

Cet immeuble est l'un des complexes qui forment la Manzanera à Alicante, en Espagne. L'ensemble des bâtiments construits le long de cette côte a été conçu par Ricardo Bofill et son équipe sur un intervalle de 20 ans. Ils forment un ensemble de résidences secondaires de vacances avec un accès aux plages privées ainsi qu'à d'autres installations. Xanadù est lui aussi l'un des premiers développements spécifiques issus des recherches du Taller dans le domaine de l'habitat. Ici, le projet contient seulement 18 appartements répartis autour d'un grand cube central, doté d'un espace de circulation. Chaque logement est réparti en trois zones cubiques, chacune abritant un espace différent: un espace de vie, un espace de nuit et une aire de services. Ricardo Bofill a disposé les appartements de cette manière pour fournir de l'ombre au balcon du logement adjacent du dessous (Bofill et al., 2019).



Figure 21: Ricardo Bofill- Xanadú, Alicante (1961)

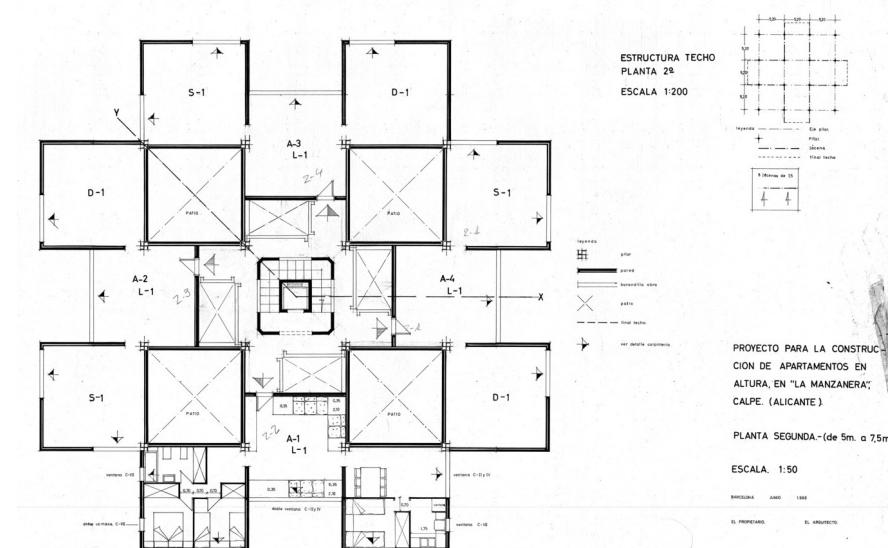


Figure 22: Ricardo Bofill- Xanadú, Alicante (vue en plan)

Un autre édifice de l'architecte a été réalisé le long de la Méditerranée, à côté de Xanadù. Il s'agit de la Muralla Roja. Le complexe regroupe 50 appartements de tailles différentes, qui sont destinés à accueillir des vacanciers.

Bien que l'extérieur de l'édifice ressemble à un château, en raison de ses fenêtres étroites, l'intérieur fait plutôt allusion à un labyrinthe vertical avec des variations de modules de circulation à l'air libre sur chaque étage et des patios à divers endroits. Contrairement à ce que l'on pourrait imaginer, le plan du bâtiment est structuré minutieusement. Il comporte plusieurs étages qui contiennent des modules de 5 mètres sur 5, s'empilant les uns sur les autres et formant une croix grecque. Ce sont en fait 5 grandes masses d'étoiles qui génèrent 4 vides. Un carré correspond à un module d'habitation ou de circulation extérieure (Bofill et al., 2019).

Un appartement peut avoir différentes configurations: il y a des studios de deux pièces mesurant 60 mètres carrés et des appartements de trois ou quatre pièces de respectivement 80 et 120 mètres carrés. Les cuisines et les salles de bains sont situées aux intersections des croix. Ce principe de cellule et d'agencement fait également penser au projet Walden 7. Chaque logement est desservi par son propre module de palier et d'escalier. Au sein du bâtiment, des espaces de vie communautaires aussi importants que les logements ont été aménagés; ceux-ci comportent des piscines ou des zones pour bronzer avec des vues sur la mer (Bofill et al., 2019).

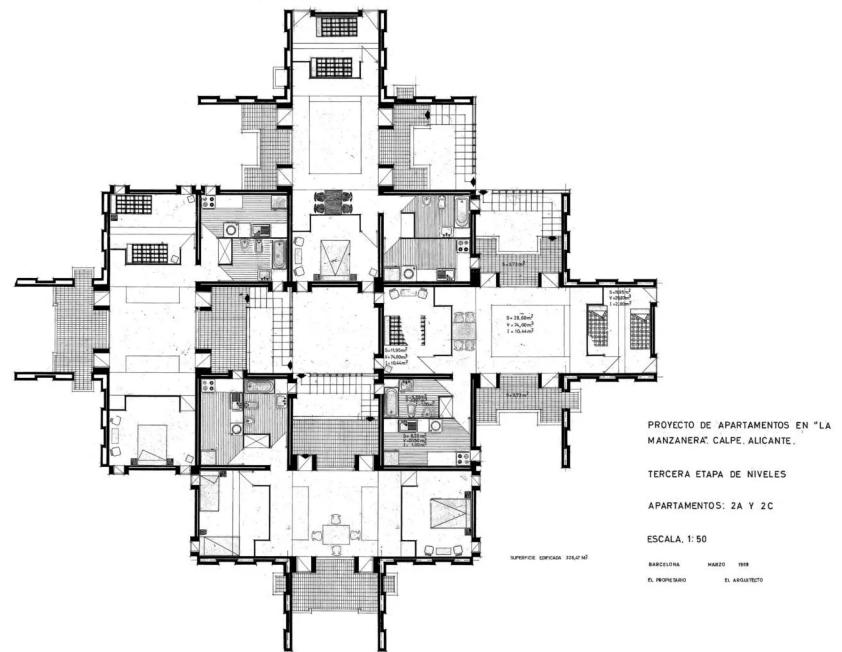


Figure 23: Ricardo Bofill- La Muralla Roja, Alicante (vue en plan)

### 2.3.4. Les villes nouvelles

À partir des années 1980, l'État français sollicite le Taller de Arquitectura pour concevoir une grande quantité de logements à moindre coût en réponse à une forte augmentation de la population. Cela tombe bien parce que Ricardo Bofill est justement en quête de nouveaux défis (Bofill et al, 2019). L'équipe commence alors à travailler en France pour la création des villes nouvelles. L'idée est de recréer du logement social, de rompre avec les barres monotones et de créer de la vie (INA Actu, 2019). L'architecte était convaincu de pouvoir réaliser de l'habitat collectif agréable pour des populations moins favorisées. Il concevra les monuments français que nous avons évoqués dans le sous-chapitre intitulé « La démarche monumentale ».

Bien que les édifices se ressemblent déjà de l'extérieur grâce à leur structure en béton, les appartements partagent eux aussi des similitudes. Effectivement, comme pour certains autres projets de logement, les Arcades du Lac et les Colonnes de Saint-Christophe ont en commun des appartements offrant une dualité. Ces derniers permettent aux résidents de bénéficier d'une exposition optimale au soleil et d'une aération croisée tout en leur offrant une double vue (d'un côté vers le paysage extérieur des alentours et de l'autre, vers des jardins plus privatifs au sein du site) (Bofill et al., 2019).

## 2.4. Le rôle de la symétrie

Dans certains cas de figure, Ricardo Bofill conçoit des projets dotés d'un axe de symétrie très fort et très présent. D'ailleurs, beaucoup de clips vidéo et de films utilisent cette architecture et filment en axialité, ce qui n'est pas un hasard. Nous allons nous intéresser au rapport que l'architecte a voulu mettre en place, à l'importance de cette symétrie et à ce qu'elle raconte dans les différents projets.

Depuis des siècles, les architectes font usage de la symétrie dans leurs projets. Ceci a commencé à l'époque de Vitruve mais persiste toujours de nos jours. En effet, de nombreux architectes s'inspirent de l'architecture symétrique pour créer des bâtiments qui sont à la fois fonctionnels et esthétiquement plaisants. D'un point de vue extérieur, cette symétrie crée un équilibre, un ordre, une harmonie visuelle et une stabilité. Lorsqu'une structure est symétrique, l'esprit humain la traite comme étant plus ordonnée, ce qui renforce le confort des occupants. La symétrie est importante car elle donne une impression d'ensemble qui est cohérente mais elle peut également aider à donner une impression de grandeur aux édifices, comme c'est le cas dans les projets de Ricardo Bofill. Les bâtiments qui sont conçus pour être majestueux et imposants utilisent souvent la symétrie pour renforcer ce sentiment. Cette symétrie est aussi une manière de considérer l'autorité que l'architecte dégage. (Permis de Construire ARCHITECTE C-B, 2024).

On pourrait se poser des questions sur la nature de la symétrie dans la composition architecturale tel que le fait Bofill dans certains bâtiments. Il l'utilise dans des projets de logements sociaux et il convient de se demander en quoi il pense avoir fait une chose judicieuse en utilisant ces axes aussi imposants. Pour ce faire, nous allons nous intéresser à ces quelques projets emblématiques conçus à partir d'un axe et voir pourquoi l'architecte le fait à certains moments et non à d'autres.

Il est intéressant de remarquer que Ricardo Bofill utilise à plusieurs reprises un axe de symétrie pour créer des bâtiments en forme de demi-cercle. Il l'a fait pour le quartier Antigone mais également pour les Espaces d'Abrazas, les Temples du Lac et les Colonnes de Saint-Christophe.

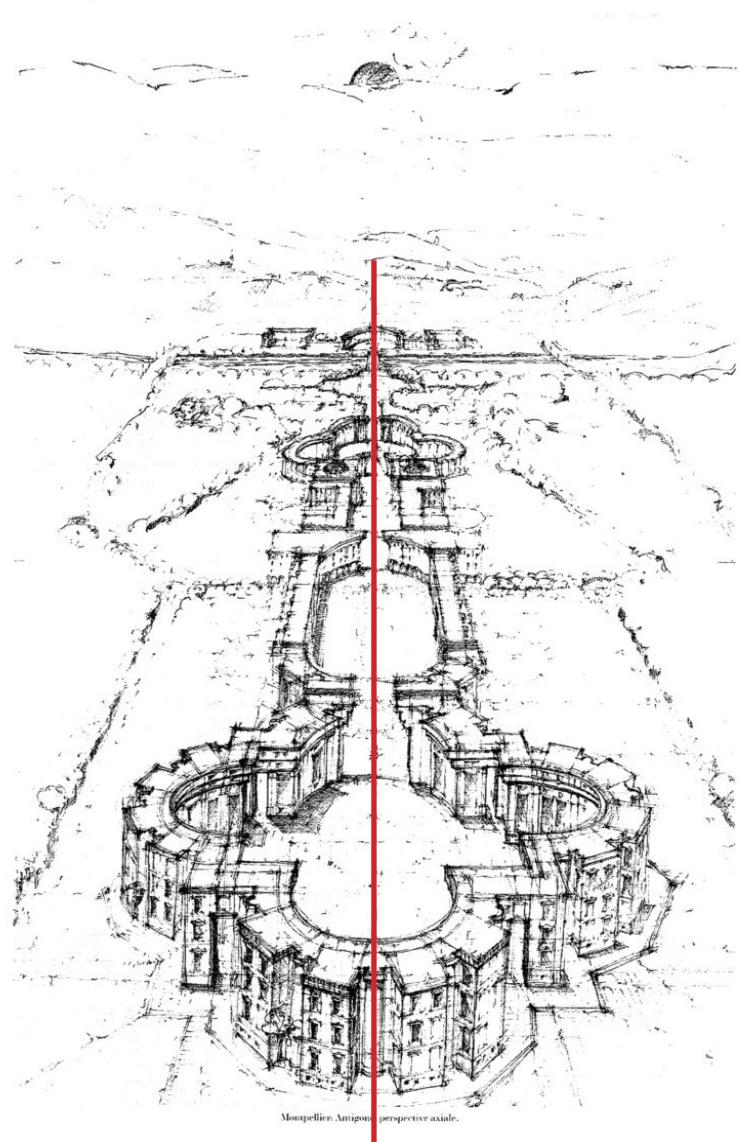


Figure 24: Ricardo Bofill- Le quartier Antigone, Montpellier (schéma)

Pour concevoir son quartier de démesure (Antigone), Ricardo Bofill a réalisé un axe central qui s'étend sur 900 mètres (Figure 24). Cet axe structure la ville et s'étire tout le long du projet, du centre commercial Polygone jusqu'aux berges du Lez. L'agencement est symétrique autour de l'axe principal, avec des édifices de forme arrondie, des colonnes romaines et une succession de places publiques résultant de cette parfaite symétrie bilatérale.

Les Espaces d'Abrahas comportent eux aussi une symétrie qui leur confère un aspect monumental, parfaitement volontaire. Il y a trois bâtiments de formes différentes, mais qui sont tous dotés d'une symétrie: le côté gauche reflète exactement le côté droit, avec une répétition des mêmes motifs en façade, des mêmes ouvertures... (Bofill et al., 2019)

Les Colonnes de Saint-Christophe sont également pourvues d'une configuration symétrique et régulière des édifices. La sculpture de Dani Karavan passe par l'axe de symétrie du projet. Elle est implantée au centre et autour de celle-ci se dressent d'une part le bâtiment en forme de croissant au sud et, d'autre part, les complexes de forme rectangulaire. Ces bâtiments sont identiques, avec une cour intérieure au milieu; l'édifice semi circulaire présente aussi une répétition continue de colonnes et de vitrages (Bofill et al., 2019).

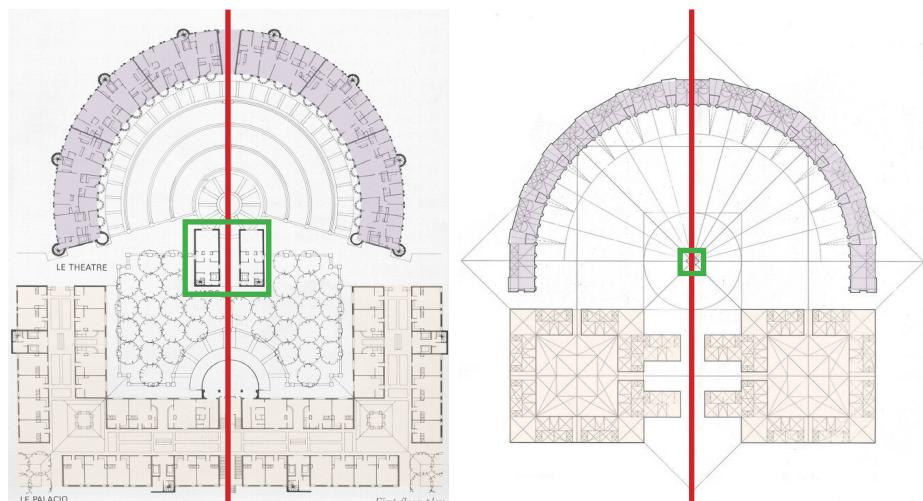
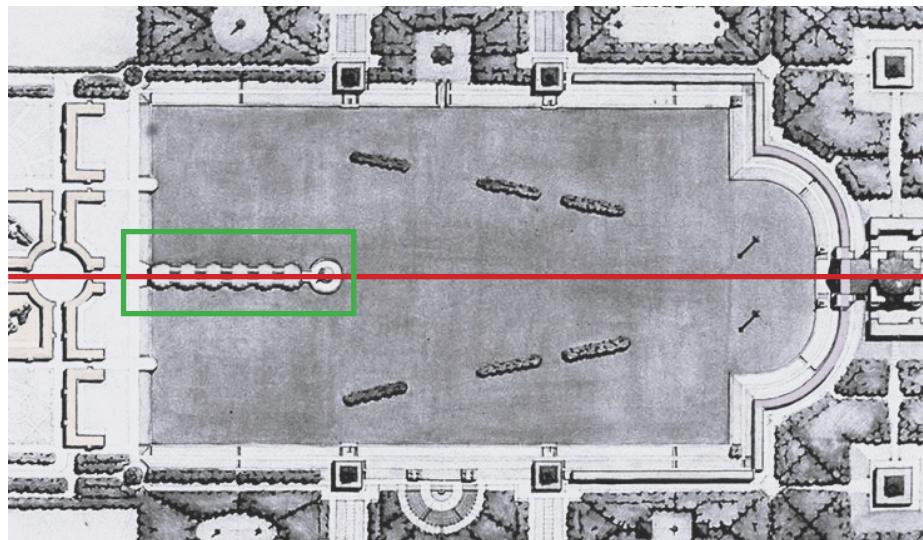


Figure 25: Schémas illustrant la symétrie utilisée par Ricardo Bofill en plan

D'une part, on reconnaît des similitudes de conception en plan entre les différents projets de l'architecte. Lorsque l'on met en vis-à-vis les Arcades du Lac avec les Espaces d'Abraxs ou les Colonnes de Saint-Christophe, on constate que la symétrie est semblable. Dans ces projets, nous retrouvons une partie en arc de cercle (en référence à l'époque romaine avec les théâtres antiques), une partie plus rectangulaire et un élément central comme l'Arche dans le projet Abraxas, le Viaduc pour le projet du lac ou encore la sculpture pour les Colonnes de Saint-Christophe (Figure 25).

D'autre part, la répétition des éléments et la symétrie sont perceptibles en élévation (Figure 26). Nous le voyons très bien sur cette façade du Théâtre d'Abraxs, qui comporte exactement les mêmes éléments à gauche et à droite de l'axe.

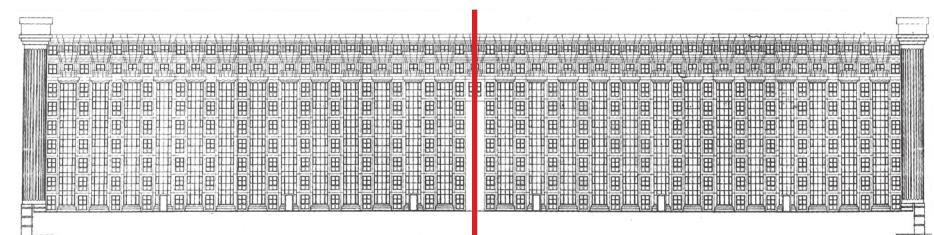


Figure 26: Ricardo Bofill- Les Espaces d'Abraxs: le Théâtre (vue en élévation de la façade intérieure)

Un autre de ses projets, moins connu, qui n'a pas été présenté au cinéma et qui est un peu différent des autres vus jusqu'ici, est celui de l'université Mohammed VI Polytechnique. Cet édifice se distingue par sa symétrie et sa géométrie, tant dans son plan que dans ses façades. Le croquis révèle un schéma rythmique constitué de fenêtres carrées qui ponctuent les façades extérieures (Figure 27) (Bofill et al., 2019).

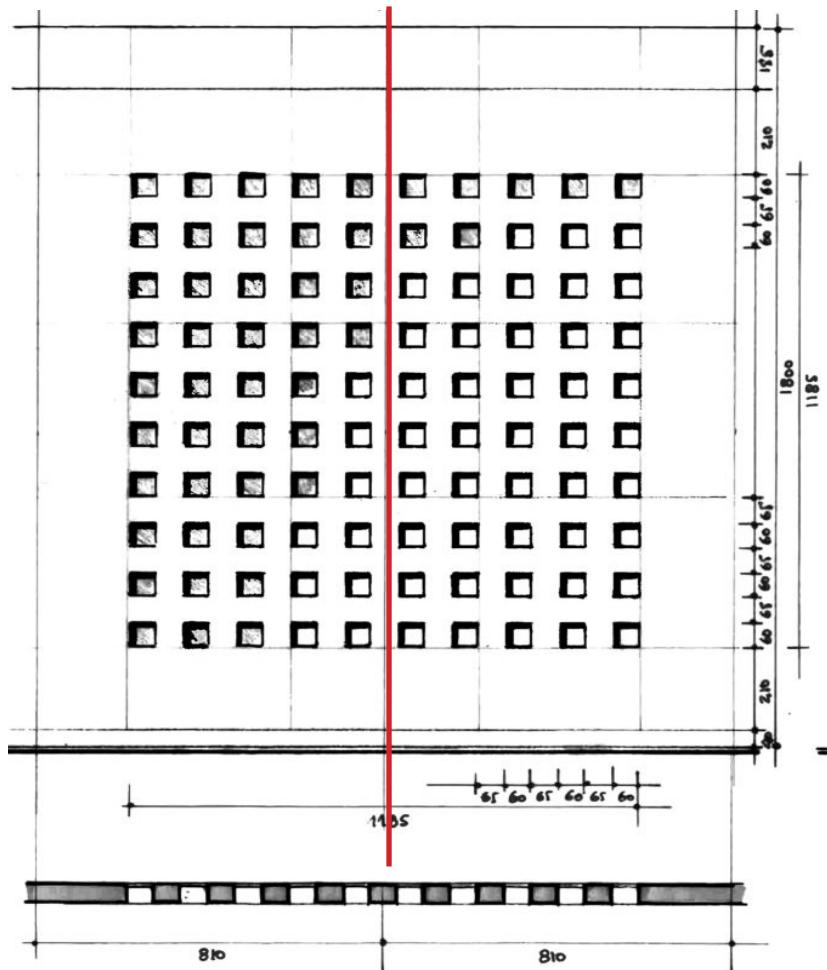


Figure 27: Ricardo Bofill- L'Université Mohammed VI Polytechnique (vue en élévation)

Certaines œuvres architecturales ne possèdent pas d'axe principal pour l'ensemble du projet ou du site mais plutôt un axe propre à un bâtiment. C'est le cas des Échelles du Baroque, comme on le voit ci-dessous (Figure 28).

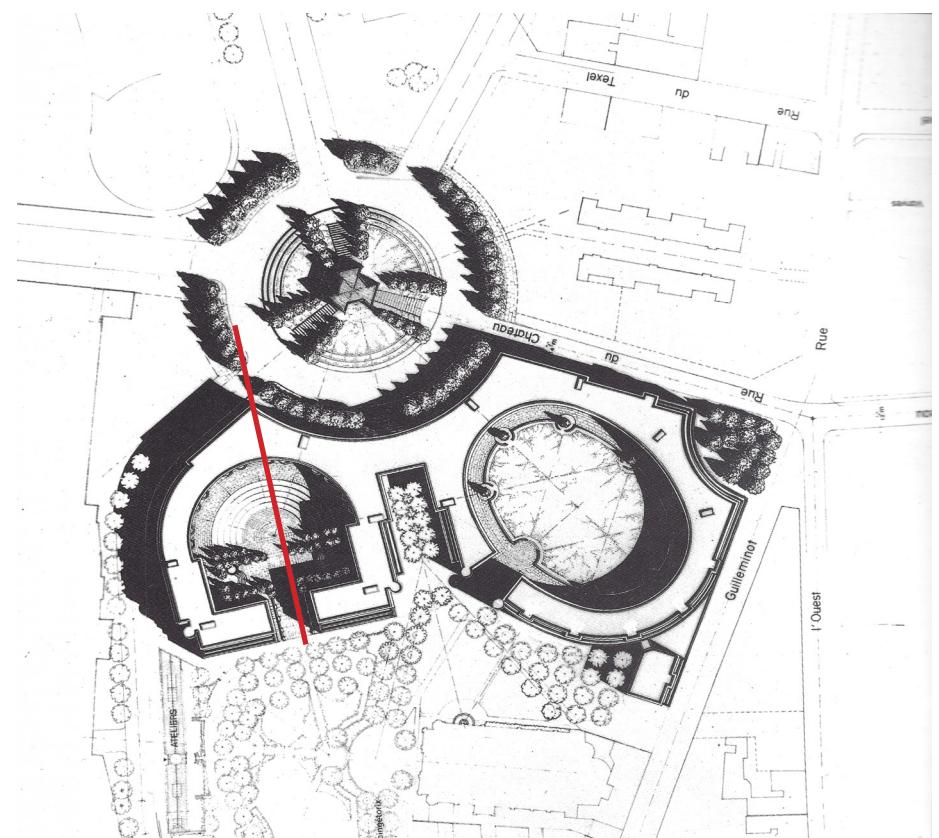


Figure 28: Ricardo Bofill- Les Échelles du Baroque, Paris (vue en plan)

## 2.5. L'architecture comme protection du monde extérieur

Nous pouvons constater, à travers les différents projets de Ricardo Bofill, qu'une dernière particularité de son architecture réside dans sa volonté à vouloir se protéger du monde extérieur. Ses réalisations monumentales se caractérisent aussi par un désir de se détacher du reste de la ville.

Cet aspect se manifeste dès le début de sa carrière. En effet, certains de ses bâtiments, tels que l'immeuble d'habitation Nicaragua à Barcelone, se dressent comme des forteresses. Ensuite, son projet de la Muralla Roja semble protéger ses occupants du monde extérieur puisqu'il fait penser à une muraille, d'où son nom « Muralla Roja », qui signifie « Muraille Rouge » (Architeckton-histoires architecturales, 2023).

La taille et la hauteur de certains des bâtiments que nous venons d'évoquer dans les autres sous-chapitres créent d'importants espaces extérieurs. Ceux-ci sont enclavés entre les diverses parties des constructions et ne communiquent pas avec le reste de la ville, comme c'est le cas de la cour intérieure des Espaces d'Abraxs, par exemple. Le Théâtre en lui-même tourne le dos à la ville et se dresse tel une forteresse. Les habitants de l'Arche n'ont aucune ouverture vers l'extérieur de l'enceinte parce que le bâtiment est situé au centre du projet d'Abraxs, entre le Théâtre et le Palacio (Bistindou, 2022). Les autres constructions de cette époque, telles

que le quartier Antigone, les Colonnes de Saint-Christophe ou encore les Échelles du Baroque donnent aussi une perception de renfermement par rapport à l'environnement extérieur. De fait, on remarque que tous ces projets comportent une structure incurvée qui semble protéger la ville par une muraille défensive infranchissable. La photographie des Échelles du Baroque, ci-dessous, le démontre (Figure 29).



Figure 29: Ricardo Bofill- Les Échelles du Baroque, Paris (1975)

Par exemple, Ricardo Bofill dit, pour les Colonnes de Saint-Christophe, que « *dans ces espaces objectivement extérieurs, on se trouve toujours confiné et protégé entre les murs de la ville* » (Bofill et al., 2019).

L'architecte se protège du monde extérieur non seulement en construisant ses nouveaux projets à grande échelle en périphérie des villes mais également en réalisant sa propre résidence, la Fábrica.

Pour celle-ci, Bofill a toujours affirmé avoir le sentiment de vivre dans un environnement clos, où les extérieurs ressemblent à une peinture hyperréaliste. Il disait que ce bâtiment isolé et fermé le protégeait du reste du monde et que seules les personnes de forte personnalité sachant exactement ce qu'elles voulaient faire pouvaient apprécier vivre là (Bofill, 1989). Sa résidence était l'endroit où il se sentait le mieux et le plus à l'aise pour vivre et pour travailler avec des idées claires, notamment parce que ce lieu donnait l'impression d'échapper à la notion du temps et de l'espace (Arquitectura-G et al., 2013).

L'architecte ne voulait pas apercevoir le monde extérieur depuis son domicile et il ne désirait pas que le bâtiment ait une façade ordonnée. C'est pourquoi il a recouvert les murs extérieurs de l'édifice de lierre, végétalisé les toitures et intégré des sanctuaires dérobés: l'idée était que la végétation enveloppe l'édifice, estompant ainsi la frontière entre l'environnement construit et le milieu naturel (Bofill et al., 2019).



Figure 30: Ricardo Bofill- La Fábrica, Sant Just Desvern (1975)

## **CHAPITRE 3: L'ARCHITECTURE DE RICARDO BOFILL DANS LES ARTS VISUELS**

Dans ce troisième chapitre, nous explorerons l'architecture de Ricardo Bofill dans le monde cinématographique et dans le monde de la vidéo. Pour ce faire, nous allons parler de 8 bâtiments emblématiques qu'il a réalisés à travers plusieurs cas de figure. Nous découvrirons également certains témoignages de réalisateurs expliquant les raisons pour lesquelles ils ont opté pour l'utilisation des infrastructures réelles conçues par l'architecte.

## 3.1. La Muralla Roja

### 3.1.1. Analyse du bâtiment

La Muralla Roja a été construite en 1973 lors du développement de la Manzanera, dans un environnement aride à Calpe, en Espagne. Il s'agit d'un complexe de 50 logements mais également d'un lieu touristique qui se dresse comme une icône sur une falaise surplombant la mer Méditerranée (Bofill et al., 2019). Bien que son apparence extérieure la rende intimidante et difficile d'accès, sa fonction première était d'accueillir des familles et des vacanciers dans des appartements de différents types. Il s'agit d'un immeuble massif qui semble protéger du monde extérieur, en faisant penser à une muraille. Malgré cela, l'intérieur est très labyrinthique (Architeckton- histoires architecturales, 2023).

Le site sur lequel a été construit ce projet comprend un énorme rocher appelé le Peñon de Ifach et mesurant 332 mètres de haut. La Muralla Roja se tient en face du Peñon, rendant le projet si particulier.

L'architecte a commencé à travailler dans cette région lorsqu'il a conçu le complexe d'habitation de Plexus, en 1966, puis avec le projet Xanadù en 1971; il a continué avec la Muralla Roja et enfin avec le projet El Anfiteatro en 1980.

La Muralla Roja s'inspire de l'architecture vernaculaire de l'Afrique du Nord mais aussi des citadelles des pays arabes. Elle a fini par devenir aussi touristique et populaire que le Peñon (Bofill et al., 2019).



Figure 31: Ricardo Bofill- La Muralla Roja, Alicante (1973)

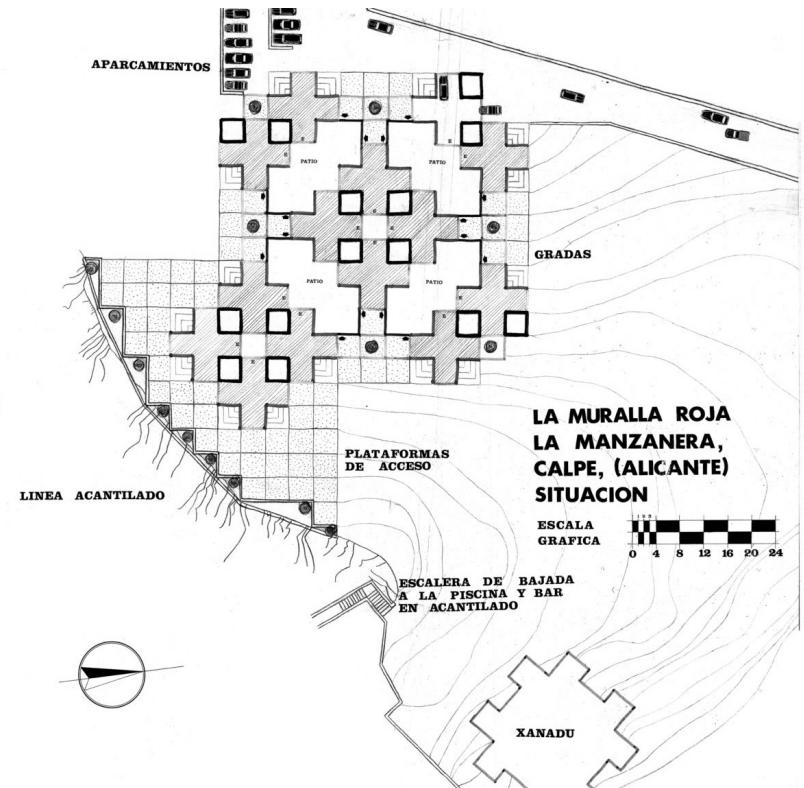


Figure 32: Ricardo Bofill- La Muralla Roja, Alicante (plan d'implantation)

L'édifice a vu le jour dans cette région qui s'est beaucoup développée avec l'essor de l'industrie touristique dans les années 1950; cette tendance s'est poursuivie par la suite. En outre, les villes au bord de la mer étaient bâties dans un contexte violent, dû aux guerres et aux conflits. C'est pourquoi toutes les cités ont été conçues avec des murailles, des fossés et des tours, de sorte à faire face à la menace d'invasion et à assurer la protection des habitants. Ricardo Bofill s'est inspiré de ce concept ainsi que de l'architecture des villes méditerranéennes pour concevoir son projet (Bofill et al., 2019).

Bien que le Taller ait toujours accordé de l'importance à la couleur dans ses projets, la Muralla Roja se démarque des autres bâtiments par son utilisation encore plus audacieuse de celle-ci. De fait, l'architecte a utilisé une large palette de teintes allant de la terracotta au rose pastel, en passant par le rouge orangé. Le rouge fait allusion à la terre brûlée et est employé pour l'extérieur du bâtiment, tout comme le rose. En revanche, le bleu pâle rappelle les couleurs de la Méditerranée et est utilisé pour l'intérieur. Lorsque l'on observe le bâtiment, on a l'impression qu'il a été construit en plusieurs phases au fil du temps car chaque couleur met en avant un volume, donnant l'impression qu'il a été construit par ajouts successifs alors que ce n'est pas le cas (Bofill et al., 2019).

Comme expliqué dans le chapitre précédent, l'intérieur de ce complexe est constitué de différents logements de 60, 80, ou 120 mètres carrés. Au sein du bâtiment, des espaces de vie communautaires aussi importants que les appartements ont été aménagés (Bofill et al., 2019).

### 3.1.2. Productions

En 2016, le clip musical *Do It Right* de Martin Solveig a été entièrement tourné à la Muralla Roja. Plus tard, quelques défilés de mode, des publicités ainsi que le générique de l'émission de télévision allemande *Wer stiehlt mir die Show?* y ont également été tournés. Bien qu'il n'y ait aucun film ni série réalisés à cet endroit, l'architecture du bâtiment a inspiré le réalisateur de la série coréenne *Squid Game* pour la conception de son décor fictif en 2021 (voir annexes).



Figure 33 : Couverture du clip *Do it Right*

#### Fiche technique

Type d'œuvre filmique: Clip vidéo

Année de sortie: 2016

Réalisateur: Benjamin Benhamou Grabli

Chanteur: Martin Solveig ft. Tkay Maidza

Genre: Pop

Pays: Espagne

Durée: 3 minutes 5 secondes

VO: Anglais

Œuvre de Ricardo Bofill: La Muralla Roja

### 3.1.3. Cas de figure

#### 3.1.3.1. *Do It Right* de Martin Solveig réalisé par Benjamin Benhamou Grabli (2016)

Ce clip a été réalisé à la Muralla Roja par Benjamin Benhamou Grabli. Dans le but d'obtenir plus d'informations concernant ce choix de lieu de tournage, il a été nécessaire de rentrer en contact avec ce professionnel du milieu qui a bien voulu répondre aux quelques questions posées.

Il est important de commencer par souligner le fait qu'il s'agissait d'un bâtiment dans lequel personne n'était jamais venu tourner auparavant: en 2016, Benhamou et son équipe ont été les premiers à filmer l'édifice. Ensuite, une marque française qui faisait des éditoriaux de mode est venue le filmer à son tour.

« *Lorsque l'on ouvre un décor avec un clip qui a fait autant de vues, c'est rare que les gens retournent là-bas après* », nous confie Benhamou. Voici peut-être la raison pour laquelle il n'y a pas eu beaucoup d'autres productions qui ont été réalisées à la Muralla Roja, à l'exception de défilés de mode et de publicités.

On aurait aussi pu penser que le succès du clip

repose sur le choix de ce lieu, mais le réalisateur affirme que ce n'est pas le cas. En effet, en 2016, le bâtiment n'était pas très populaire et il n'a donc pas influencé le nombre de vues du clip.

Benjamin Benhamou explique alors les raisons pour lesquelles il a choisi de réaliser le clip dans ce bâtiment: tourner dans un édifice qui n'a jamais été filmé était certes un avantage mais d'autres facteurs ont incité le producteur à opter pour cet endroit. Il a toujours accordé de l'importance au décor dans ses tournages et il s'est fixé comme objectif d'inclure le décor dans cette vidéo. Il avait le désir de tourner dans un environnement qui soit beau et qui, surtout, soit un personnage du clip à part entière. Il nous explique qu'après avoir réalisé plusieurs clips en studio, il souhaitait, cette fois, amener l'artiste dans un décor extérieur.

Passionné par l'architecture, il avait déjà réalisé des vidéos dans d'autres lieux remarquables. « *J'ai toujours eu une relation particulière avec l'architecture* » (Benhamou, 2025).

À l'époque, une production nommée « *Architecture of Dump* » répertoriait tous les bâtiments brutalistes à travers le monde. Son équipe et lui, avaient une fascination pour le travail de Bofill, et ils s'étaient déjà intéressés à son travail.

« Souvent, l'idée d'un clip vient d'une référence ou d'une image qu'on a vue. Avant, bien que les réseaux étaient moins présents, on cherchait toujours à gauche et à droite des inspirations, on regardait partout autour de soi » (Benhamou, 2025). La Muralla Roja était une idée de lieu qu'ils avaient en tête depuis des années mais qui dormait dans un dossier de leur ordinateur. C'est lorsqu'ils ont voulu faire quelque chose de différent qu'ils ont repensé à ce bâtiment; ils ont alors commencé à construire le clip autour du lieu. L'objectif était bien évidemment de mettre Martin Solveig en avant mais aussi de mettre en évidence le décor architectural.

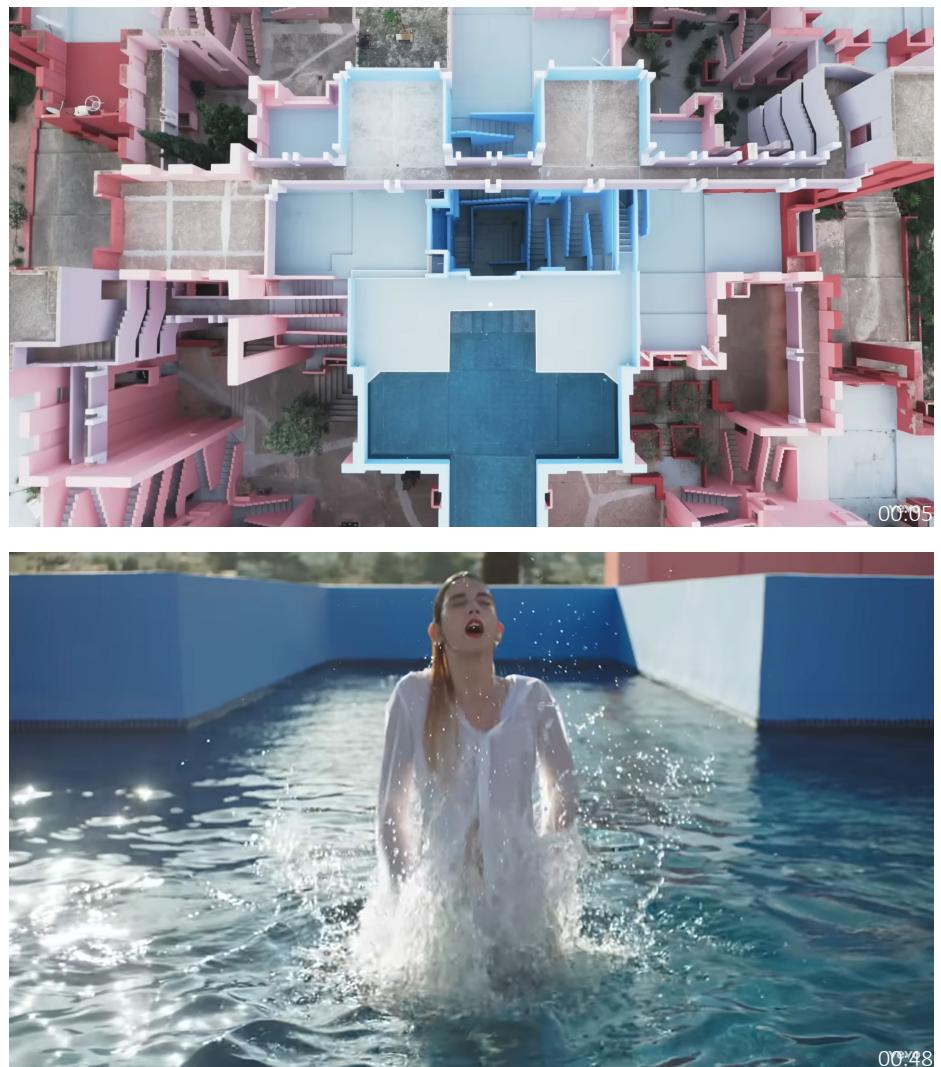
Finalement, il compare sa démarche avec celle de l'architecte. Ricardo Bofill cherchait à établir le lien entre la création des logements sociaux et les personnes à faible revenu, qui ne seraient peut-être pas allées y habiter d'elles-mêmes. Benhamou, lui, a cherché à établir un lien entre Martin Solveig, un artiste très populaire, et la réalisation d'un clip aux aspects assez pointus comme le travail de Ricardo Bofill. Il s'est dit qu'il n'y avait aucune raison de ne pas partager sa vision artistique avec des gens qui ne se seraient pas forcément ouverts à ces découvertes d'eux-mêmes. Martin Solveig, en découvrant l'endroit, a immédiatement exprimé son souhait de tourner là-bas.

Bien que le réalisateur se rappelait très bien des captures d'écran qu'il avait dans son ordinateur, il admet que la découverte d'un bâtiment dans lequel on n'est jamais allé est toujours une expérience un peu différente. C'est le principe d'un tournage: on se base sur des photographies puis on adapte sur place en fonction des espaces; les idées viennent comme cela, nous confie-t-il.

L'introduction du clip a été réalisée à l'aide d'un drone et offre des prises de vues aériennes sur le bâtiment (Figure 34).

Benhamou aimait l'univers du bâtiment et ce qu'il renvoyait: « *C'est vrai qu'on était assez fasciné par cet endroit, par cette architecture, ces tons pastels, le fait que ça se prête vraiment bien à créer plein de choses. Il y a beaucoup d'espaces qu'on utilise, des escaliers intérieurs et extérieurs, on utilise aussi la piscine.... On a aussi joué sur les textures et les matières* » (Benhamou, 2025). En effet, les espaces extérieurs tels que la piscine ont été capturés pour montrer la chanteuse entrain de se baigner (Figure 35). Les escaliers intérieurs ont également été filmés à plusieurs reprises parce qu'ils rappelaient les célèbres escaliers à l'infini de Maurits Cornelis Escher (Figure 36). Enfin, les meurtrières ont permis de découvrir Martin Solveig sous différents angles de vue (Figure 37).

Les séquences du clip dans lesquelles on voit des formes en cartons (Figure 38) ont été tournées juste en contrebas (Figure 39), là où il y avait à l'époque une poolhouse et une piscine mais elles ont été détruites par un éboulement. Benhamou dit avoir adapté le style de Martin Solveig en fonction de ce lieu.





Figures 34 à 38 : Séquences du clip vidéo *Do It Right* de Martin Solveig

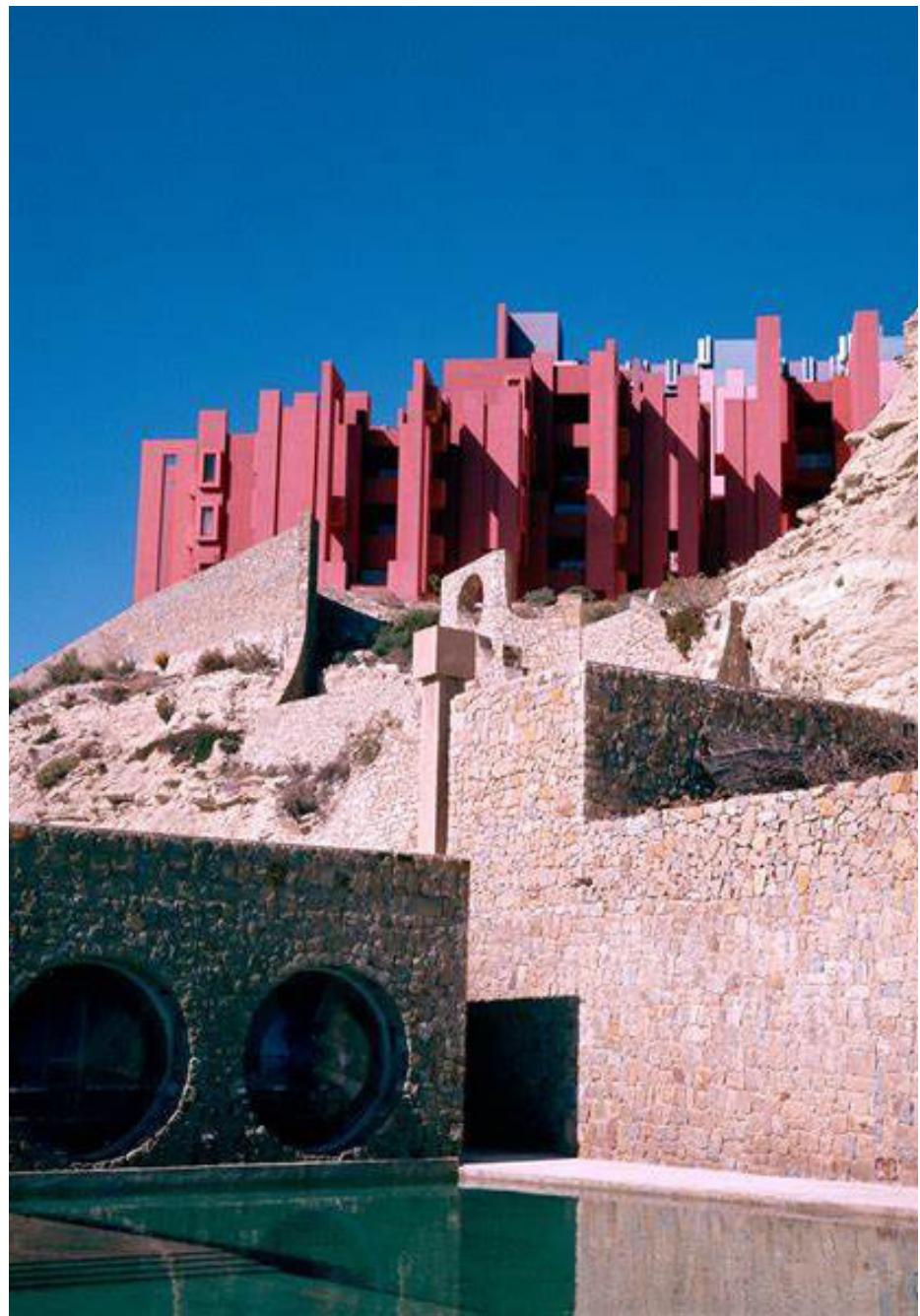


Figure 39 : Contre-bas de la Muralla Roja

Il paraissait évident pour Benjamin Benhamou de choisir ce bâtiment plutôt qu'un autre de la station balnéaire. Bien que son édifice préféré à Calpe soit El Anfiteatro, ce n'est pas celui-ci qu'il souhaitait filmer pour le clip. Il trouve aussi Xanadú plus impressionnant extérieurement mais moins intéressant que la Muralla Roja, qui se distingue des autres bâtiments par son côté pop, ses couleurs criardes et ses multiples escaliers. L'équipe voulait à tout prix tourner là-bas.

Réalisé dans une zone assez reculée en Espagne, le clip a coûté beaucoup d'argent car il a fallu faire voyager beaucoup de personnes depuis Paris ou Barcelone. Les équipes ont tout d'abord pris contact avec le Taller de Arquitectura puis elles ont directement pu contacter la copropriété pour demander deux jours de tournage. À ce moment-là, le prix était raisonnable mais aujourd'hui, depuis que l'édifice a gagné en notoriété, les chiffres sont devenus exponentiels.

La production a également loué des Airbnb dans la Muralla Roja pour les loges. Le réalisateur dit que cela a été intéressant car il a découvert l'architecture intérieure très escarpée de Bofill. L'endroit était cependant mal entretenu: en plus de retrouver des rats dans les escaliers, ils ont constaté que l'ascenseur qui était initialement prévu pour monter à la piscine sur le toit était complètement délabré et recouvert d'un grillage en piteux état. Bien que le bâtiment présente des imperfections et des zones moins bien entretenues, les prises de vues choisies ne les mettent pas en avant, donnant ainsi une impression d'un édifice ludique et beau visuellement, qui suscite presque l'envie de le visiter.

Benhamou raconte que certaines scènes ont été tournées avec le drone très tôt dans la journée pour une question de luminosité et que les habitants se posaient des questions sur leur venue, se demandant pourquoi on venait filmer chez eux.

Il dit clairement qu'il n'y avait aucun lien entre les thématiques abordées dans le clip et le bâtiment en lui-même. Il a choisi ce bâtiment parce que c'était une opportunité pour lui, que cela lui paraissait évident. Cela faisait des années qu'il voulait tourner là-bas et qu'il attendait juste le bon projet.

La Muralla Roja est devenue un vrai lieu touristique qui attire de nombreux instagrameurs et des réalisateurs à la recherche d'un cadre pour leurs défilés de mode. Le monument séduit par ses teintes roses, son architecture et ses formes ludiques (Bofill et al., 2019). On peut même dire que depuis la réalisation de *Do It Right*, la cote de ce bâtiment a grimpé (Benhamou, 2025).

En 2022, le défilé de mode pour la marque de vêtements *Only* (figures 40 et 41) a utilisé des prises de vues communes à celles capturées six ans auparavant, lors du tournage du clip de Martin Solveig. La vue aérienne sur l'édifice ainsi que le plan rapproché sur le personnage dans la piscine sont, ici aussi, exploités.



Figures 40 et 41: Séquences du défilé *Only* de Nicolai Brix

Nous pouvons retenir que l'architecture de Bofill ne se contente pas d'être une simple toile de fond dans le clip de Solveig mais qu'elle y participe comme un personnage à part entière. De fait, les images mettent l'architecture en évidence grâce aux vues aériennes mais aussi aux zooms réalisés sur des parties précises du bâtiment. Contrairement à d'autres clips vidéo, le choix de ce lieu n'est pas anodin et il répond à l'admiration que le réalisateur a envers Bofill. Le clip immerge directement le spectateur dans cet univers et dans cette architecture décalée et colorée; la Muralla Roja pourrait même captiver ceux qui n'ont pas un intérêt particulier pour l'architecture.

### 3.1.3.2. Inspiration pour la série télévisée *Squid Game* de Hwang Dong-hyeok (2021)

Dong-hyeok s'est inspiré de la Muralla Roja pour le décor fictif de sa série télévisée en mettant en scène un décor riche en couleurs vives, avec des escaliers à l'infini et différents niveaux (Stahmann, 2025).

Les deux images de droite illustrent clairement la similitude entre le projet de Ricardo Bofill et la série, qui s'en est inspiré (Figures 42 et 43). Bien que ces œuvres aient des objectifs totalement différents, l'une est une œuvre fictive et l'autre un projet architectural, elles partagent des éléments visuels communs. Les couleurs vives de la série font écho à celles de la Muralla Roja et sont en plus en contraste avec le scénario très sombre. Le réalisateur utilise différentes teintes de couleur pour évoquer le côté ludique des jeux mortels. La ressemblance des lieux avec un labyrinthe est également une similarité entre les deux projets. Dans la série, les volées d'escaliers, les fenêtres et les couloirs sont organisés et superposés de façon chaotique faisant référence au projet de Bofill.

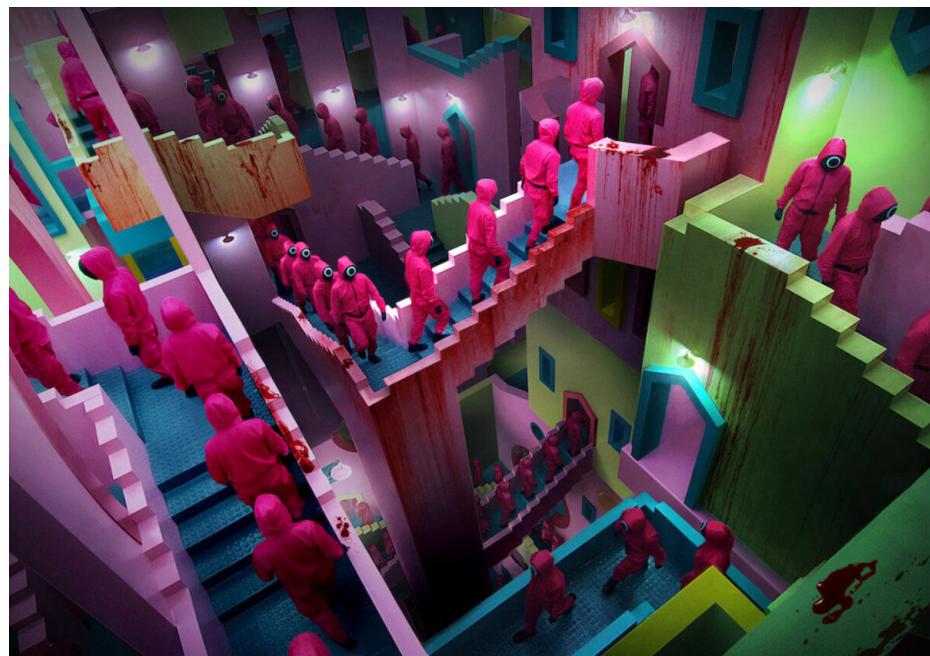


Figure 42: Séquence de la série *Squid Game* de Hwang Dong-hyeok

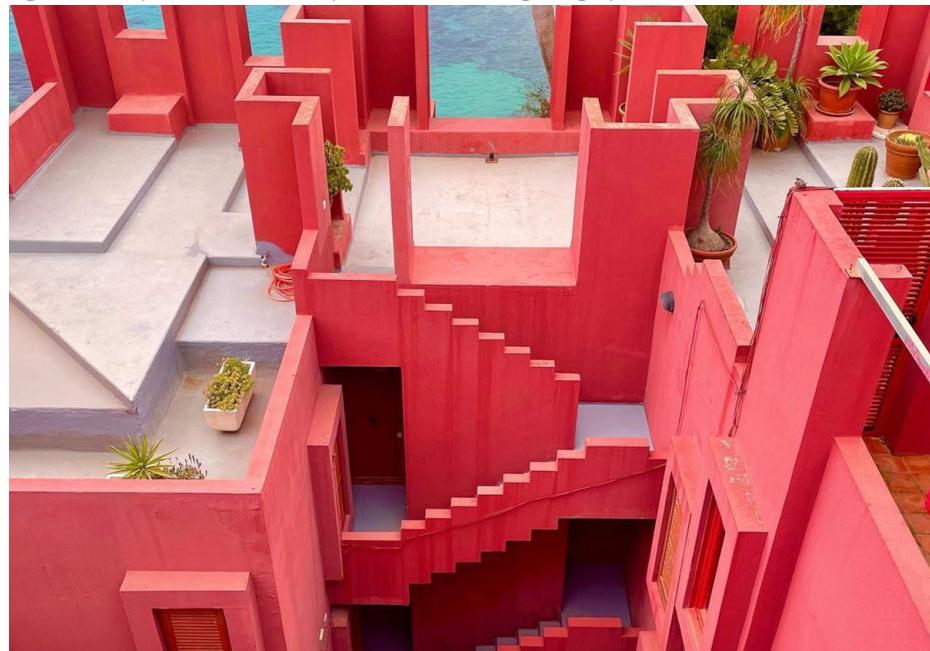


Figure 43: Escaliers de la Muralla Roja

## 3.2 La Fábrica

### 3.2.1. Analyse du bâtiment

Le deuxième bâtiment étudié dans le cadre de ce travail est la Fábrica. Cet édifice était l'une des plus anciennes cimenteries d'Espagne, située dans la petite ville de Sant Just Desvern, en périphérie de Barcelone. La Fábrica est un projet d'une ampleur considérable, s'étalant sur une surface de 31 000 mètres carrés. Le bâtiment a été racheté puis réhabilité par l'architecte en 1975 alors qu'une autre partie du complexe a été vendue à une banque espagnole, qui a fini par faire faillite plus tard (Bofill et al., 2019).

Ricardo Bofill a transformé la cimenterie en une résidence personnelle pour lui et pour sa famille, ainsi qu'en ateliers de travail pour son équipe. Étant donné qu'elle a été construite dans les années 1920 et qu'elle a subi des transformations apportant de nouvelles extensions au fil du temps, l'ancienne usine abrite aujourd'hui différents univers. Le bâtiment a même continué d'évoluer durant les années suivant les travaux grâce au développement de l'entreprise, à l'agrandissement de la famille et à la prolifération de la végétation autour du bâtiment. À l'époque, seulement une vingtaine de personnes y travaillaient, mais des décennies plus tard, ce sont plus d'une centaine de travailleurs qui sont employés dans le bureau (Bofill et al., 2019).



Figure 44: Ricardo Bofill- Fábrica, Sant Just Desvern (1975)

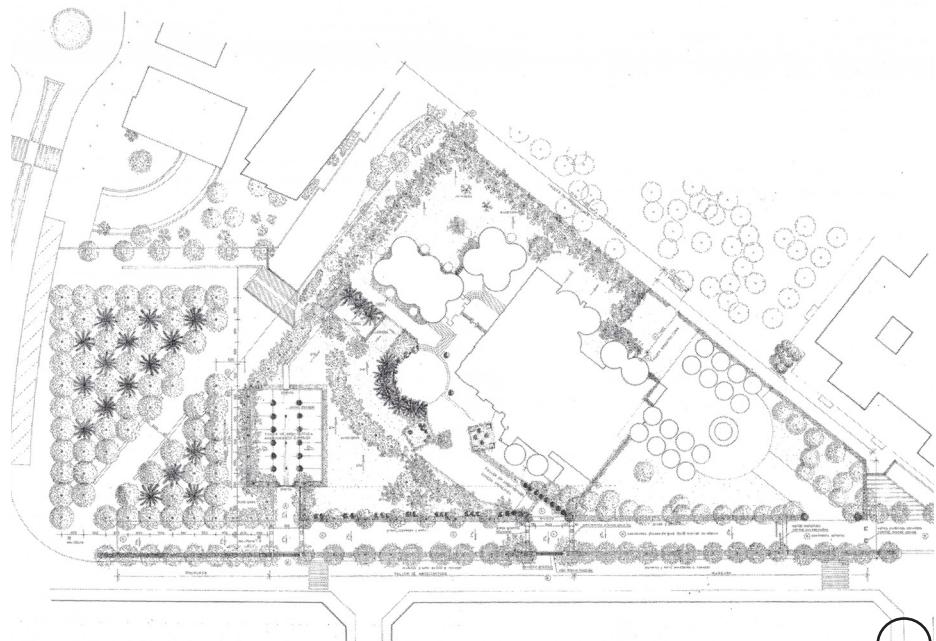


Figure 45: Ricardo Bofill- Fábrica, Sant Just Desvern (plan d'implantation)



C'est lors d'une promenade aux alentours du site, dans les années 1970, que Ricardo Bofill découvre pour la première fois ce bâtiment industriel laissé à l'abandon depuis sa fermeture (La Fábrica & Ricardo Bofill Taller de Arquitectura, 2019). À ce moment-là, il racontait qu'il y avait encore de la fumée qui sortait de l'usine (Arquitectura-G et al., 2013).

L'architecte avait un attrait particulier pour les ruines. Ici, ce qui a particulièrement marqué son attention et celle de son équipe, c'était la diversité des styles architecturaux. « *J'aime l'idée de ruine d'un point de vue philosophique, la vie est une ruine* », affirmait Bofill, qui a toujours été fasciné par l'idée de « travail en cours » (Bofill et al., 2019).

Ainsi, en observant l'édifice, Bofill a vu son potentiel et a immédiatement pensé que l'horrible pouvait devenir beau. Pour ce faire, il a voulu le transformer et en faire quelque chose de différent au lieu de repartir de zéro (Bofill, 1989). Autrement dit, il préférait revaloriser le lieu plutôt que de le laisser mourir, comme certains auraient pu le faire (Bofill et al., 2019).

Au moment de la découverte du bâtiment, il était à la recherche d'un endroit pouvant accueillir tant sa famille que son équipe de travail. Cette mixité d'usage alliant le privé et le travail au même endroit, était assez rare à trouver dans la région de Barcelone. C'est pourquoi il a directement saisi cette opportunité d'acheter et de transformer l'édifice (Bofill et al., 2019). Les travaux ont pu immédiatement commencer.

L'état du bâtiment était médiocre. Il s'agissait d'un bâtiment industriel et détérioré. Il fallait réellement aimer les ruines pour s'engager dans un tel projet. Lors de l'inspection de l'édifice, les architectes ont découvert 30 énormes silos remplis de béton, plusieurs salles de machines, une cheminée d'évacuation ainsi qu'un tunnel de quatre kilomètres de long, entouré de friches (Bofill et al., 2019).

L'image de la page suivante (Figure 46) est une photo d'archive du bâtiment, un édifice caractéristique de l'architecture vernaculaire qui mettait l'accent sur la construction locale. L'usine était atypique et comportait différentes tendances architecturales du passé (Bofill et al., 2019). Nous pouvons ainsi y repérer une architecture surréaliste avec des escaliers qui ne mènent nulle part et de superbes espaces sans aucune utilité et disproportionnés. L'abstraction est également caractéristique du bâtiment, avec des volumes simples et purs. Nous pouvons finalement qualifier le bâtiment de brutaliste parce qu'il a été construit en béton avec un traitement dur de la matière le rendant brutal, froid et austère.

Cette rénovation de projet a permis de comprendre comment transformer la fonction première d'un bâtiment: destiné à produire du ciment, Ricardo Bofill lui attribue une nouvelle utilisation (La Fábrica; Ricardo Bofill Taller de Arquitectura, 2019).



Figure 46: Photo d'archive de la cimenterie

Les travaux se sont effectués en plusieurs étapes à partir de 1973 (Bofill et al., 2019). L'un des avantages du projet était que les coûts des travaux étaient moindres, étant donné que l'on préservait des éléments d'origine de la cimenterie. Ricardo Bofill a travaillé avec le principe de ruine, c'est-à-dire en nettoyant et en détruisant d'abord l'édifice, puis en plantant de la végétation pour englober ce bâtiment (Arquitectura-G et al., 2013).

Les équipes ont commencé par détruire les éléments à la dynamite et au marteau piqueur. Cette partie était complexe parce qu'il était difficile de garder l'essentiel. Lors d'une telle démolition, ce que l'on enlève est aussi important que ce que l'on maintient et il est parfois compliqué de faire les bons choix. Finalement, c'est environ 40 pourcents du bâtiment qui ont été conservés. Un nettoyage en profondeur a également été réalisé; la poussière et les débris accumulés dans les silos ont été enlevés, rendant les espaces où l'on ne savait pas se balader auparavant beaucoup plus accessibles (Bofill et al., 2019).

Est venu ensuite le moment où l'on découpe certains éléments pour adapter le bâtiment à son nouvel usage, en perçant les trous des fenêtres, des portes et en préparant les zones pour les dalles (Arquitectura-G et al., 2013).

Pour finir, les architectes ont mis en place de la verdure et des plantations à l'extérieur du bâtiment. Pour ce faire, des socles ont été installés, permettant aux arbres de monter depuis le sol sur les murs et de dévaler les murs et la toiture. La majorité des travaux ont été terminés en 1975 (Bofill, 1989).



Figure 47: Ricardo Bofill sur le terrain lors des travaux de la Fábrica

La Fábrica résulte de plusieurs contradictions et remet en question la notion de zonage. C'est une œuvre qui lie à la fois l'industriel et le résidentiel mais elle réunit également le sacré et le profane ainsi que le romantique et le brut grâce aux lieux et matériaux utilisés. En plus de cela, la Fábrica mêle végétation et artificiel et elle rassemble les espaces de vie et de travail (Bofill et al., 2019).

Les photographies de droite (Figure 48 et 49) illustrent le bâtiment avant et après l'intervention. Des vestiges de l'ancienne usine ont été conservés; en effet, huit silos ont été préservés et les murs de béton brut ont été gardés pour l'esthétique industrielle du site. Comme dit précédemment, l'intérieur du bâtiment a deux usages: il y a d'une part les ateliers de travail pour le bureau d'architecture et d'autre part, la résidence personnelle de l'architecte. Ricardo Bofill voulait que les espaces de travail et de vie résidentielle cohabitent (Bofill et al., 2019). « *La vie se déroule ici en une séquence continue, et il y a très peu de différences entre le travail et le loisir* », cite l'architecte.

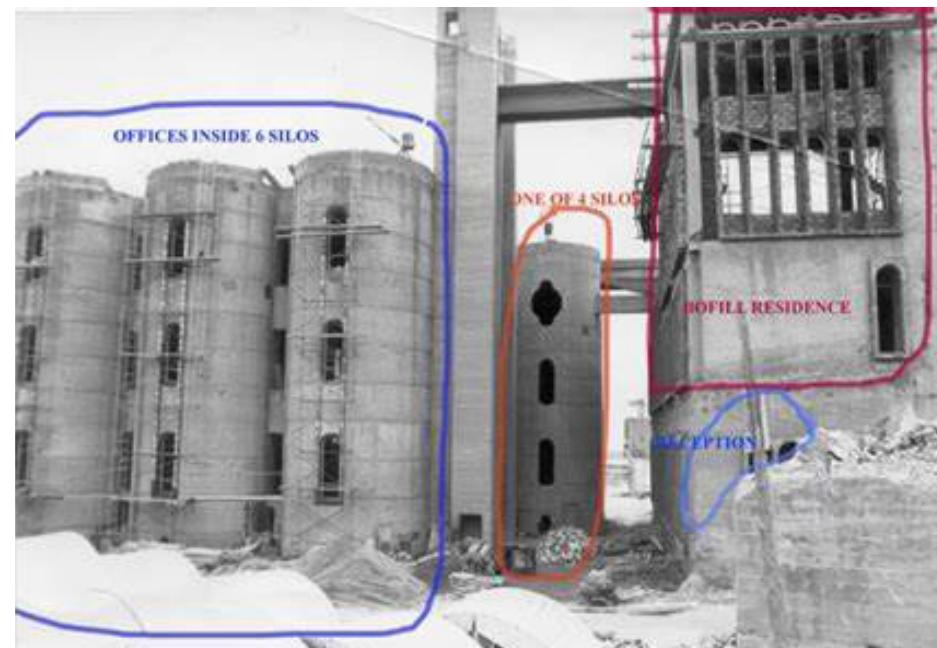


Figure 48: Bâtiment avant intervention



Figure 49: Bâtiment avant intervention

Les anciens silos de 15 mètres de haut capables d'accueillir l'architecte et son équipe comportent des bureaux dédiés à une septantaine de personnes de différents secteurs, disposés sur quatre niveaux. Le bureau d'architecture RBTA, situé au premier étage de l'un des silos, est un endroit sobre et harmonieux (Bofill et al., 2019). Ces anciens silos comprennent des espaces de réunion et des ateliers mais également des espaces plus intimes, mis en place pour favoriser la concentration des travailleurs. L'aménagement des espaces a été conçu de sorte à combiner vie communautaire et intimité, tout en favorisant le travail d'équipe. Les différents niveaux sont reliés par un escalier en colimaçon qui facilite la communication entre les étages. Seul l'atelier de maquettes se trouve dans la section restante des galeries souterraines (La Fábrica; Ricardo Bofill Taller de Arquitectura, 2019).

La partie centrale de ce bâtiment contient un espace de travail et de galeries appelé « la Cathédrale » en raison de sa hauteur sous plafond impressionnante de dix mètres de haut. C'est un lieu assez spectaculaire, notamment parce qu'il s'agit d'un ancien hall d'usine pouvant recevoir une abondante quantité de lumière naturelle. Les architectes ont décidé de préserver les murs en béton pour maintenir l'esthétique industrielle de l'édifice mais ils ont cependant dû démolir d'autres murs initialement présents dans l'usine pour assurer une connexion entre les différentes parties (Bofill et al.,2019).

Une partie de la Fábrica est consacrée à la demeure de l'architecte et de sa famille. Elle complète les ateliers de travail, mettant en avant l'intention de Bofill qui était de réunir à la fois

le lieu de vie et le lieu de réflexion eu sein du même bâtiment (La Fábrica; Ricardo Bofill Taller de Arquitectura, 2019). L'espace intérieur est aménagé de manière équilibrée, de sorte à ce qu'il ne paraisse ni trop rempli, ni trop vide (Bofill et al.,2019).

Le rez-de-chaussée comporte une cuisine-salle à manger, qui peut accueillir aussi bien la famille de l'architecte, que ses collègues de travail (Bofill et al.,2019).

À l'étage, nous retrouvons un séjour plus privatif, dominé par une grande cheminée. Ce séjour est traversé par un escalier ouvert faisant allusion aux escaliers ne menant nulle part situés à l'extérieur du bâtiment. Il s'agit d'un élément que l'architecte avait particulièrement apprécié lors de sa première visite (Bofill et al.,2019). Le séjour principal se trouve quant à lui dans un gros volume de ciment brut, situé dans la partie supérieure de l'ancienne usine. Les espaces intérieurs sont aménagés pour favoriser la concentration des usagers, c'est pourquoi ils sont neutres et harmonieux (Bofill et al.,2019).

Il est important de souligner que la plupart des éléments sont les mêmes qu'à l'origine. Ricardo Bofill appréciait l'essentiel, c'est pourquoi il aménageait les espaces avec le moins d'éléments possibles.

La transformation du bâtiment consiste aussi en un ajout important de végétation, au sol et sur les façades. Bofill voulait que celle-ci dévore la structure et cache le bâtiment, comme on peut le voir sur l'image de droite (Figure 50). Il a créé plusieurs jardins, des espaces paysagers ainsi que des espaces paisibles pour se poser sous les arbres (Bofill et al., 2019). Ainsi, lorsque l'on regarde le bâtiment, on ne penserait pas qu'il s'agit d'un ancien site industriel (La Fábrica; Ricardo Bofill Taller de Arquitectura, 2019).

Les façades du bâtiment sont composées d'une série de fenêtres verticales cintrées et décoratives, donnant une rythmique à l'édifice. Dans les silos, elles ont été placées pour donner un aspect 19e siècle à ce bâtiment du 20e siècle. Dans la partie résidence, les baies cintrées adoucissent l'aspect du bâtiment, auparavant très industriel. Ces grandes ouvertures ont l'avantage de faire entrer beaucoup de lumière dans le complexe (Bofill et al., 2019).

### 3.2.2. Productions

La Fábrica est d'abord apparue dans un épisode de l'émission *MTV Cribs* en 2002. Ensuite, sur 2 ans, elle aura été le lieu de tournage de deux productions filmiques. En 2019, plusieurs scènes du film *Paradise Hills* ont été filmées à l'extérieur du bâtiment. Puis, en 2020, une séquence intérieure et extérieure est tournée à la Fábrica pour la série *Westworld*. Cependant, il est à noter que l'édifice n'apparaît pas dans d'autres types de production (voir annexes).



Figure 50: Plantations extérieures



Figure 51: Couverture du film *Paradise Hills*

#### Fiche technique

Type d'œuvre filmique: Film

Année de sortie: 2019

Réalisateur: Alice Waddington

Société de production: Nostromo Pictures  
Colina Paraiso AIE

Scénario: Brian DeLeeuw, Nacho Vigalondo

Acteurs principaux: Emma Roberts, Danielle Macdonald, Awkwafinam,...

Genre: Dramatique, dystopique

Pays: Espagne

Durée: 95 minutes

VO: Anglais

Œuvre de Ricardo Bofill: La Fábrica

### 3.2.3. Cas de figure

#### 3.2.3.1. *Paradise Hills* d'Alice Waddington (2019)

*Paradise Hills* est un film dramatique dystopique qui tourne autour d'une jeune femme nommée Uma. Celle-ci s'apprête à épouser un jeune homme de la royauté supérieure mais, lorsque l'on est sur le point de découvrir comment les choses vont se dérouler, l'histoire prend une toute autre tournure. Nous sommes plongés des mois auparavant, lorsqu'Uma se réveille dans un endroit qu'elle ne connaît pas. Elle a en réalité été emmenée sur une île paradisiaque isolée, appelée Paradise. Sur cette île, tout paraît parfait et artificiel, avec des bâtiments aux couleurs pastels, couverts de fleurs. Il s'agit en réalité d'un centre de redressement. C'est un établissement haut de gamme où les familles envoient leurs filles pour qu'elles trouvent leur place en devenant de parfaites versions d'elles-mêmes. Les filles vont rapidement se rendre compte que l'île n'est pas si joyeuse que cela et qu'elle est, au contraire, très sinistre (Allociné, s. d.-a).

Dans ce cas de figure, il n'a pas été possible de rentrer directement en contact avec la réalisatrice du film ni avec d'autres membres de la pro-

duction. Cependant, plusieurs interviews d'Alice Waddington et des acteurs, disponibles sur le web, nous permettent de mieux comprendre les raisons de ce choix de lieu de tournage.

Alice Waddington dit que le plus gros défi du film était de réaliser un monde fantastique à partir de zéro, à partir de lieux réels à Barcelone et aux îles Canaries pour représenter l'île paradisiaque de conte de fée. Elle était elle-même fan de l'esthétique de Terry Gilliam, le réalisateur du film *Brazil* dont nous parlerons prochainement. Ces deux réalisateurs ont en effet opté pour des univers dystopiques pour leur film (Unger the Radar, 2019).

L'univers de *Paradise Hills* est un mélange entre Moyen-Orient, brutalisme, modernisme et rétro futurisme, c'est pourquoi les cinéastes ont utilisé des bâtiments brutalistes spectaculaires de certains architectes dans la région de Barcelone. Ceci a aussi été l'occasion de filmer des endroits qui avaient rarement été photographiés auparavant (Hemmert, 2019).

Selon un article disponible en ligne (Sundance 2019 Interview : PARADISE HILLS Director Alice Waddington Talks About Her Wonderland, 2019), il aurait fallu facilement quatre mois pour repérer les lieux de tournage du film, qui rappelons-le, ne se limite pas à la Fábrica.

Le travail de Laia Farran, responsable des lieux de tournage, a été salué pour son efficacité durant le tournage du film. Elle a reçu un document détaillé de 23 pages décrivant chaque lieu du scénario avec des options visuelles, ce qui a été utile pour l'équipe.

Les actrices du film se confient également sur les lieux de tournage. Emma Roberts, l'actrice principale, parle de l'unicité des décors. Il arrive que les gens pensent que ces lieux ne sont pas réels alors qu'il s'agit d'une vraie maison, que ce soit pour la Fábrica ou l'autre bâtiment utilisé dans *Paradise Hills*. « *C'était incroyable pour nous car tout était là. C'était excitant, passionnant pour nous. Nous ne pouvions pas croire que nous étions capables de tourner dans quelque chose d'aussi beau et en même temps raconter une histoire si sombre* » confie une seconde actrice (Collider Interviews, 2019).

La réalisatrice est une passionnée des décors physiques. Il était ainsi important pour elle de donner aux acteurs la possibilité de jouer dans de réels endroits, pour valoriser leur travail. À certaines occasions seulement, des effets numériques ou de la lumière saisissante ont été ajoutés au monde réel pour donner une dimension plus fantastique aux éléments (Hemmert, 2019).

Les réalisateurs ont soigneusement décoré la Fábrica avec des centaines de fleurs roses en tissu, pour rendre l'atmosphère

douce et agréable. Ils ont décidé de tourner le film en hiver, quand les arbres étaient dépourvus de fleurs, pour remplir tous les espaces avec ces fleurs artificielles roses (Brown, 2019).

Bien que la Fábrica soit le bâtiment le moins représenté dans le monde cinématographique (voir annexe 1 p.207), il a fait office de décor extérieur dans quelques scènes du film.



Figures 52 à 54: Séquences du film *paradise Hills* d'Alice Waddington

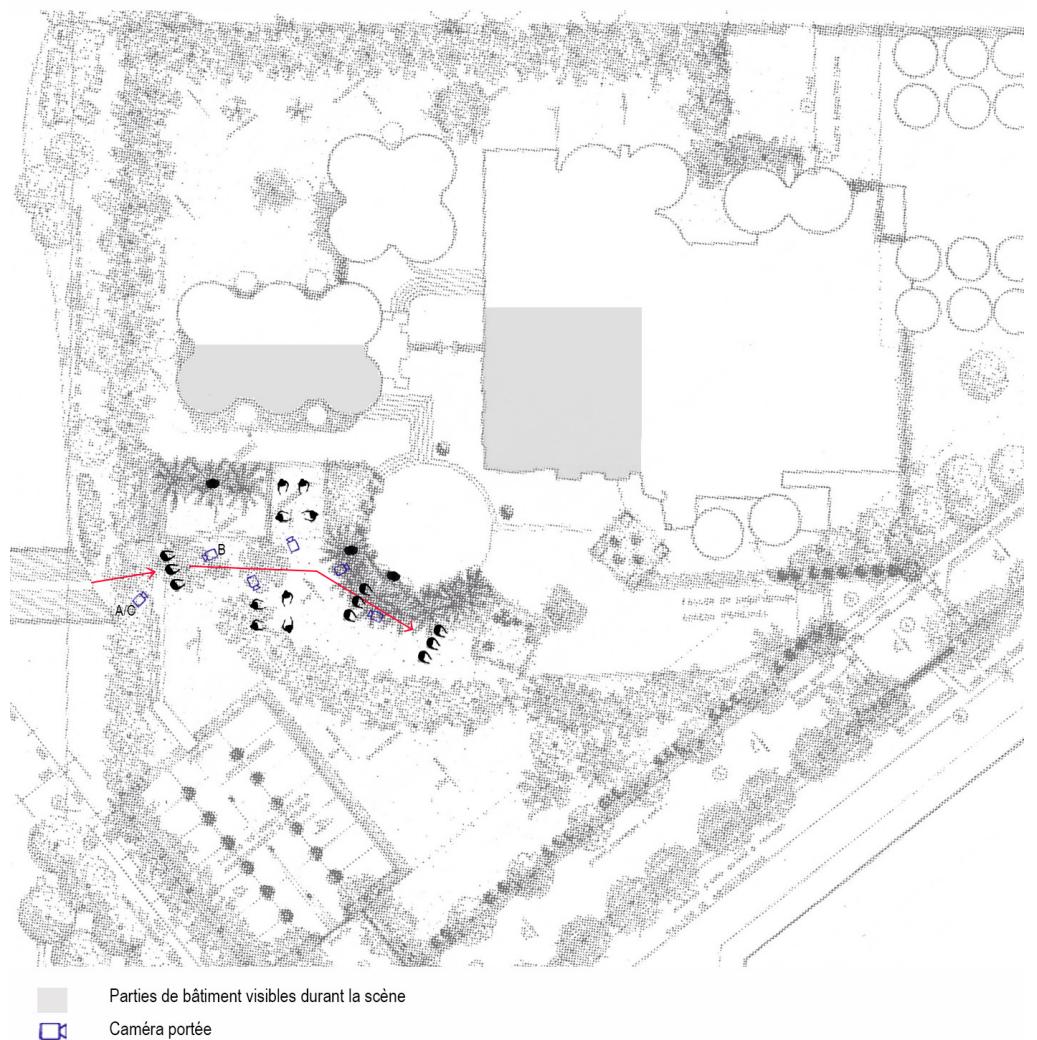


Figure 55: Analyse filmique d'une scène du film *Paradise Hills* d'Alice Waddington

Cette première scène, d'une durée d'environ 25 secondes, est celle dans laquelle l'édifice est le plus long-temps montré à l'écran. Ce premier extrait intervient au tout début du film, lorsqu'Uma découvre l'île paradisiaque. L'enchaînement des plans-séquences nous laisse assez de temps pour nous immerger dans le décor.

Au début de la séquence (Image A), on voit les trois personnages de dos; ceux-ci marchent en direction du bâtiment. La caméra est placée derrière eux et les suit en utilisant le système de caméra portée. Les personnages apparaissent alors dans un plan américain plus rapproché, en occupant la majeure partie du cadre, ce qui attire notre attention sur eux. L'extrait présente une alternance de plans, variant de plans d'ensemble (Image C) qui montrent l'action des personnages dans leur contexte et des plans zoomés sur eux (Image B); ceux-ci font ressentir l'émotion qu'éprouve Uma, qui se sent perdue dans cet environnement.

Il est possible d'émettre une comparaison entre la première et la dernière image, qui représentent la même section du bâtiment. La dernière image (Image C) révèle l'intégralité de l'édifice tandis que la première (Image A) ne montre pas le haut.

La scène a été filmée en pleine journée, offrant un éclairage très lumineux sur le bâtiment et son environnement. Cela va dans le sens du film qui vise à créer une ambiance paradisiaque et florale. Effectivement, nous remarquons l'ajout des fleurs roses en tissu qui donnent de la vie au lieu. Ricardo Bofill accordait une grande importance à la

végétation autour du bâtiment; le film renforce davantage cet aspect en ajoutant cette végétation artificielle. Il est cependant possible que cela n'ait pas été une intention délibérée de la réalisatrice. En effet, tout le monde n'analyse pas l'architecture de la même manière que nous le faisons et les réalisateurs recherchent parfois simplement des décors qui s'harmonisent avec leur film, sans approfondir leur réflexion.

La Fábrica n'est pas un personnage à part entière dans cette production filmique car elle n'apparaît pas tout au long de l'œuvre. Néanmoins, nous pouvons considérer que l'endroit se prêtait bien à certaines scènes du film car le jardin dans lequel se déplacent les personnages est initialement très végétalisé. De plus, la vaste superficie extérieure facilite certainement la réalisation de la scène parce qu'il y a suffisement d'espace pour accueillir l'équipe et les caméras. Finalement, les cinéastes ont probablement choisi de filmer les personnages en mouvement devant ce bâtiment en raison de sa construction en béton brut qui est similaire au bâtiment principal dans lequel se déroule *Paradise Hills*. Les bâtiments du film ont en effet le même style architectural.

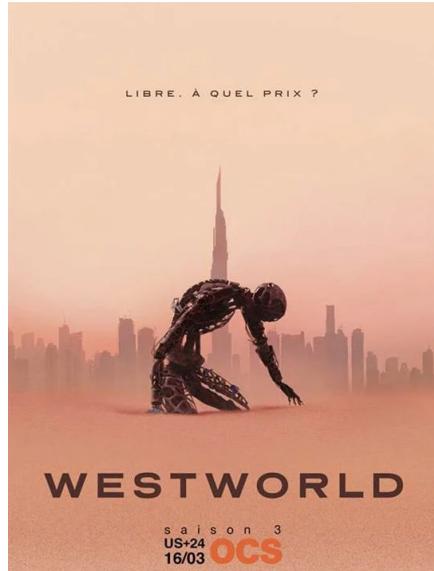


Figure 56: Couverture de la série *Westworld*

#### Fiche technique

Type d'œuvre filmique: Série

Année de sortie: 2016-2022

Réalisateur: Jonathan Nolan, Lisa Joy

Société de production: Bad Robot Productions

Scénario: /

Acteurs principaux: Evan Rachel Wood, Thandiwe Newton, Jeffrey Wright,...

Genre: Science-fiction dystopique

Pays: États-Unis, Espagne, ..

Durée: 4 saisons, 36 épisodes, de 48 à 91 minutes

VO: Anglais

Œuvre de Ricardo Bofill: La Fábrica

### 4.2.3.2. *Westworld* de Jonathan Nolan (2020)

Cette série télévisée de science-fiction tourne autour d'un parc d'attraction futuriste, appelé Westworld, conçu dans le but de faire sortir de sa routine l'élite de la société. Deux espèces coexistent: les visiteurs, qui sont des êtres humains, et les hôtes, des robots à apparence humaine créés pour offrir du dépaysement aux clients. Mais il s'agit en réalité d'un immense laboratoire dans lequel les humains sont les cobayes. Le parc a pour objectif d'étudier l'humain et comprendre ce qu'il y a au plus profond de lui en transférant cet esprit humain dans le corps d'un hôte. L'histoire prendra une autre tournure lorsque ces robots vont commencer à développer des comportements imprévisibles, en devenant autonomes et en n'obéissant plus aux ordres (AlloCine, s. d.).

La saison 3 traite plutôt de la science-fiction avec un côté futuriste, épuré et avec beaucoup de gadgets. Dans celle-ci, une hôte a su s'échapper du parc et est arrivée dans le monde réel, un univers rempli de technologies, dans lequel les gens sont contrôlés par une intelligence artificielle.

Dans un article (Reiner-Roth, 2020), Howard Cummings, le chef décorateur de la série télévisée,

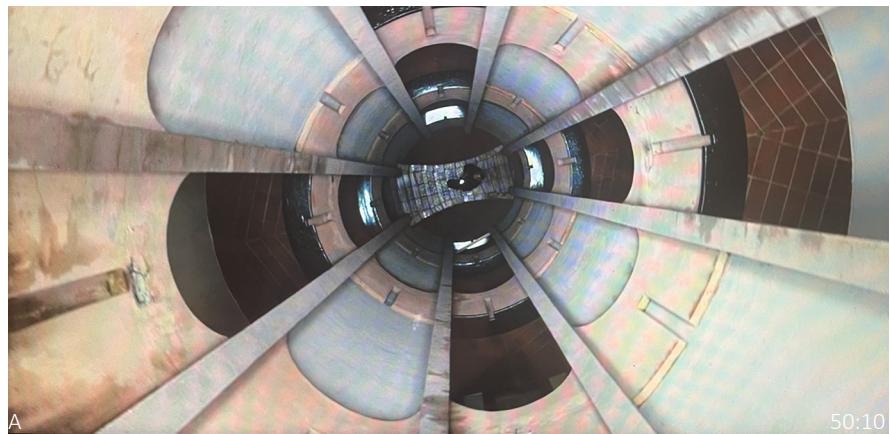
partage les raisons du choix des lieux de tournage. Il explique tout d'abord que l'architecte Bjarke Ingels est venu en aide à l'équipe pour la dernière saison. L'architecture du monde réel a donc véritablement été prise en compte dans celle-ci. Les deux premières saisons s'étaient presque entièrement déroulées dans des décors fictifs car les personnages vivaient dans le parc. Cependant, le troisième volet a été l'occasion de filmer des bâtiments réels dans le monde puisque les personnages s'évadaient de Westworld. C'est à ce moment que l'équipe a fait du repérage aux alentours de Barcelone.

Lors de leur visite, Bjarke Ingels était également présent pour les conseiller. La Fábrica était considérée comme un lieu de tournage mais son design allait à l'encontre de celui des laboratoires, confie Cummings: « *Son travail des années 1970 était tellement postmoderne, et pour moi, c'était un design étrangement intemporel qui, pour moi, était à l'opposé des laboratoires Westworld qui sont tout en noir et en verre* ». Finalement, Bjarke Ingels a mis l'équipe de la série en contact avec le fils de Ricardo Bofill. Ceci leur a permis de visiter une première fois l'intérieur du bâtiment. Le réalisateur en est tombé amoureux et ils ont eu la permission de l'utiliser comme laboratoire.

*« Comme nous n'avions qu'une journée pour filmer là-bas, nous avons également dû construire des intérieurs conçus en tenant compte du design original de Bofill ».* Des espaces supplémentaires au bureau et à la maison de l'architecte ont été ajoutés.

On remarque que les édifices en béton brut sont souvent utilisés pour représenter des bâtiments du futur. Ici, le chef décorateur souligne que le béton confère une véritable ambiance et une texture aux bâtiments modernes. Il peut être transformé de mille façons, et il possède une fluidité incroyable tout en étant inquiétant (Reiner-Roth, 2020).

La Fábrica est l'édifice de Bofill le plus longtemps filmé dans les séries télévisées sélectionnées (voir annexe 2 p.212). Il fait son apparition à la fin du deuxième épisode de la saison 3 et est utilisé pour représenter le palais moderne du personnage dans la série. L'œuvre filmique utilise le bâtiment tant pour des scènes extérieures que pour des scènes intérieures et nous en analyserons une de chaque. Les séquences montrant le bâtiment de Ricardo Bofill sont tournées en journée, de manière à mettre le lieu en évidence.



Figures 57 à 59: Séquences extérieures de la série *Westworld* de Jonathan Nolan

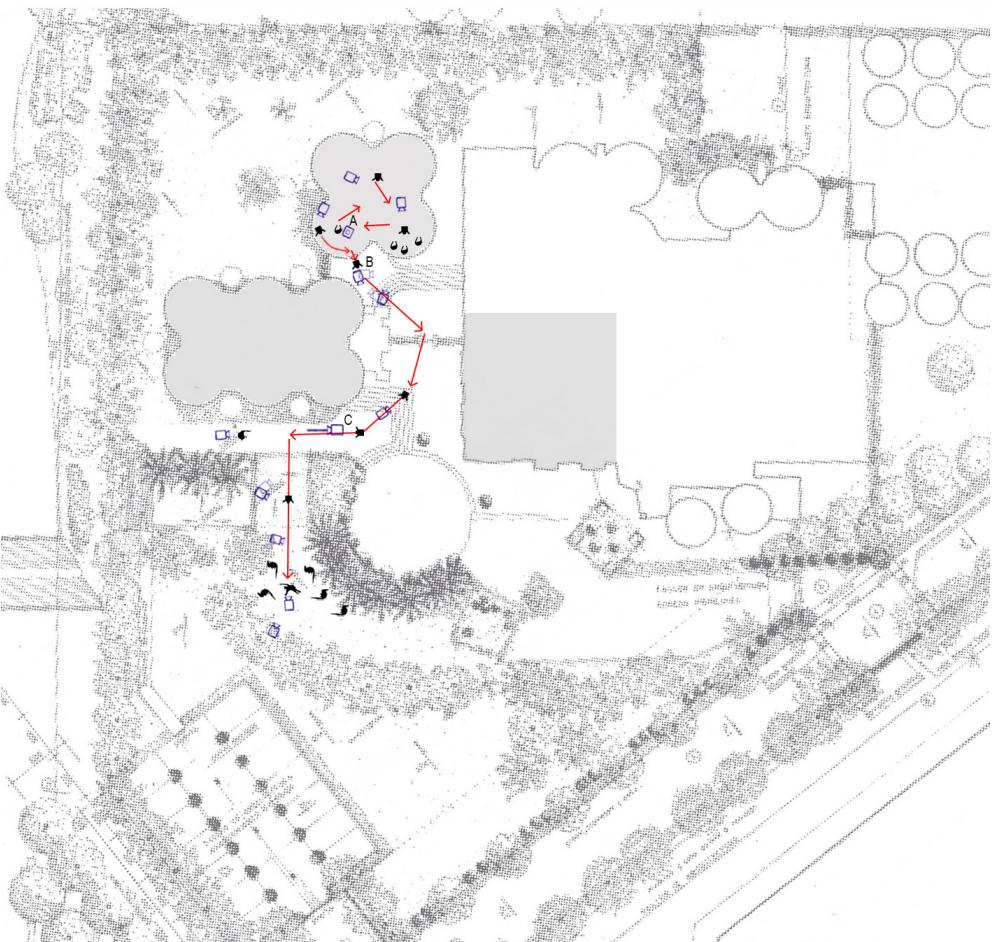


Figure 60: Analyse filmique d'une scène de la série *Westworld* de Jonathan Nolan

Le premier extrait dans lequel nous pouvons apercevoir la Fábrica dure environ trois minutes. Il s'agit d'une scène de course poursuite dans laquelle les humains poursuivent le robot qui cherche à s'échapper et à éviter de se faire tirer dessus. Cette scène nous offre plusieurs perspectives sur la Fábrica. Nous en sélectionnerons trois pour appuyer les propos mais il en existe d'autres puisque l'on aperçoit le bâtiment tout au long de la course-poursuite contre l'androïde.

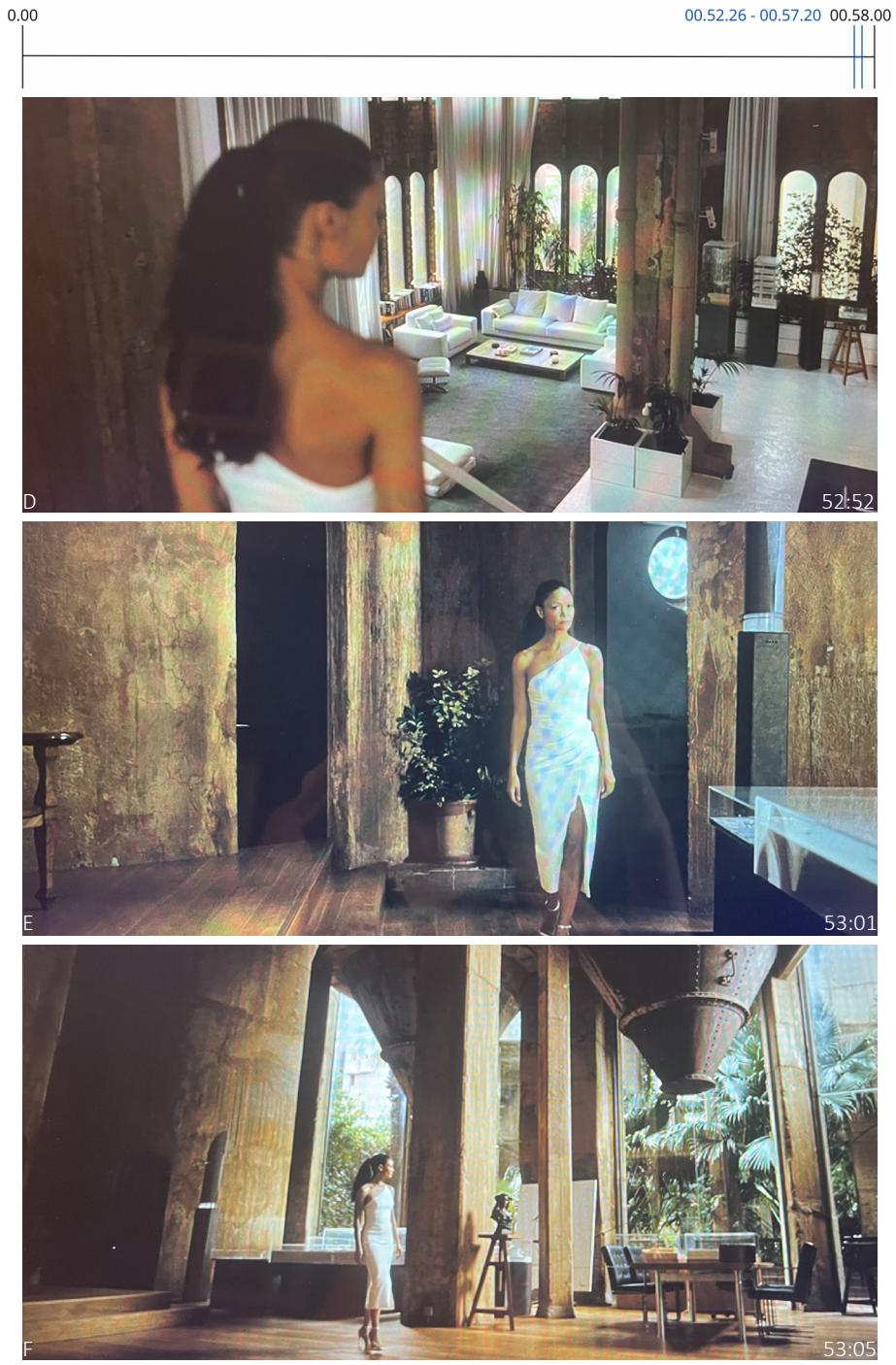
Dans la première scène, nous voyons l'homme tirer en l'air, depuis le bas du silo. Ceci a été filmé en plongée durant quelques secondes. La caméra est positionnée en haut de l'édifice et effectue une rotation sur elle-même, créant un effet visuel assez spectaculaire pour la scène. Cette prise de vue met en évidence cette partie du bâtiment, à savoir l'ancien silo de l'usine qui possède une forme cylindrique. Le personnage qui tire paraît minuscule par rapport à la hauteur de l'édifice.

La seconde prise de vue (Image B) montre le robot qui vient tout juste de sortir du bâtiment et qui commence à regarder autour de lui. Ce que nous voyons à l'écran reflète exactement la vision de ce robot, créant ainsi une sensation unique grâce à la liberté de mouvement de la caméra. Cette scène nous offre un plan de demi-ensemble du bâtiment. La caméra ne se déplace pas mais elle pivote sur elle-même pour simuler le regard du robot observant son environnement.

Finalement, dans la troisième scène sélectionnée (Image C), le robot s'enfuit du bâtiment en courant mais, face à lui, se tient un homme armé qui tire dessus sans relâche. Le robot avance encore et encore, en se rapprochant totalement du

tireur pour le bousculer. Lors de cette séquence, nous continuons de voir ce que le robot perçoit en travelling avant, à l'aide de plans de plus en plus rapprochés sur le tireur. La caméra est positionnée horizontalement, montrant une petite partie de l'édifice à droite. Cette scène permet essentiellement de se focaliser sur l'action des personnages.

Durant cette scène, les personnages se déplacent dans les bâtiments. Ils commencent par courir dans les silos pour arriver dans le jardin principal. Ici, l'architecture a une place prédominante durant l'entièreté de la séquence. Les personnages se déplacent à travers différentes parties de l'édifice et, contrairement à *Paradise Hills*, l'architecture n'est pas seulement illustrée dans un plan de contexte mais elle est aussi mise en évidence par différentes prises de vues comme celles que nous venons de voir.



Le deuxième extrait dure également quelques minutes et montre des vues intérieures du bâtiment. Dans cet extrait, nous voyons l'actrice se déplacer au sein de la résidence de l'architecte après s'être réveillée.

La première prise de vue (Image D) nous montre Maeve, de dos, à l'étage, face au salon. La caméra portée filme l'actrice qui apparaît dans un plan rapproché. Maeve découvre l'édifice dans lequel elle se situe.

Après être passée par la salle de bain, l'actrice découvre l'espace « Cathédrale » (Image E). Il s'agit dans la réalité du lieu de travail et des galeries de l'architecte. On y voit un plan moyen de l'actrice et le décor est moins spectaculaire que dans les deux autres prises de vues.

La dernière image (Image F) est un plan de demi-ensemble dans la « Cathédrale ». On y voit l'actrice se promener lentement; la caméra pivote légèrement en panoramique horizontale de gauche à droite, nous laissant le temps d'observer le décor qui a une importance majeure dans la scène. Chaque séquence présente Maeve dans un plan différent: d'abord un gros plan sur elle, ensuite un cadrage plus large, et enfin, elle est perçue dans son environnement complet.

Ce qui est particulièrement interpellant dans cet extrait, c'est de voir que les réalisateurs ont tourné dans ces espaces intérieurs en utilisant le mobilier tel qu'il était positionné initialement, en n'y apportant aucune modification. La série a simplement filmé ces espaces sans les modifier, comme on peut le voir sur la photographie ci-dessous (Figure 64).



Figure 64: Salon de la Fábrica

Ces deux œuvres filmiques ont en commun un univers futuriste. Une prise de vue intéressante est commune à *Paradise Hills* et à *Westworld*: il s'agit de celle dans laquelle nous voyons les anciens silos à gauche et la résidence de l'architecte sur la droite. Dans les deux cas de figure, la prise de vue est montrée à la fin de la scène pour rappeler le contexte. La photographie du bas (Figure 67) illustre la zone dans laquelle ont été tournées les séquences. Il s'agit des jardins de la Fábrica et de la place végétalisée devant les silos.

Si les deux scènes montrent la même partie du bâtiment, l'ambiance, la luminosité, les teintes et la végétation diffèrent légèrement en raison du scénario (Figures 65 et 66). L'atmosphère de la série *Westworld* est assez austère et l'architecture paraît plus brutale que dans *Paradise Hills*, qui offrait un cadre fleuri et enjoué, avec les bâtiments qui présentaient une ambiance plus lumineuse.



Figure 65: Séquence du film *Paradise Hills* d'Alice Waddington

00:08:44



Figure 66: Séquence de la série *Westworld* de Jonathan Nolan

00:53:05

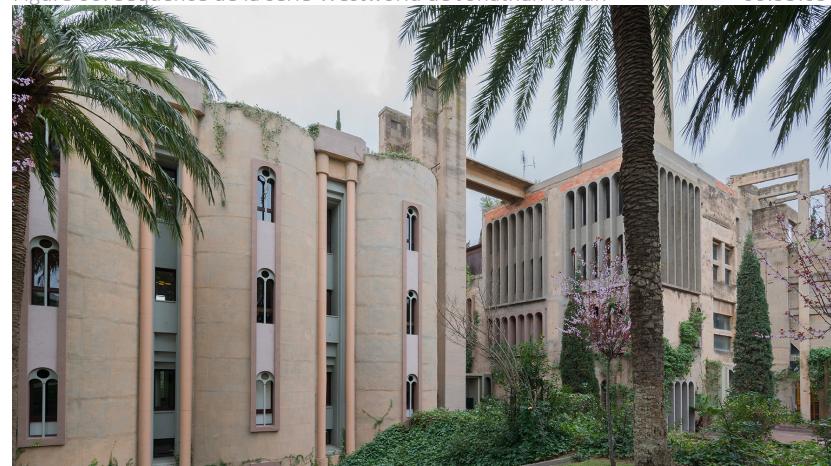


Figure 67: La Fábrica, vue extérieure

## 3.3. Walden 7

### 3.3.1. Analyse du bâtiment

C'est également en 1975 que le deuxième bâtiment de Bofill voit le jour à Sant Just Desvern (Bofill et al., 2019). Il s'agit de Walden 7, l'immeuble de logements sociaux s'étalant sur une surface de 31 140 mètres carrés que nous avons mentionné au début du premier chapitre de ce travail. Nous avions déjà évoqué sa monumentalité ainsi que sa double échelle, en notifiant qu'il comportait 446 appartements où vivent près de 1 000 habitants. Le bâtiment contient 18 tours de 14 étages d'appartements situés autour de 7 cours intérieures. Sur plusieurs niveaux, un système de passerelles, d'escaliers et des balcons permettent de relier les différentes parties (Naja, 2023).

Le complexe est régulièrement associé au mouvement architectural brutaliste mais il contient aussi des éléments plus organiques, qui l'adoucissent (Bofill et al., 2019). Walden 7 a plusieurs ressemblances avec la Muralla Roja. De l'extérieur, les deux projets ont des allures de forteresse tandis que leurs intérieurs sont plutôt labyrinthiques. Les couleurs utilisées sont aussi fortement semblables et ils partagent la caractéristique de disposer de piscines construites sur le toit, offrant un endroit agréable dans un environnement peut-être moins attrayant. Enfin, les escaliers de Walden 7 ressemblent étrangement aux escaliers de l'œuvre d'Escher, comme ceux de la Muralla Roja.

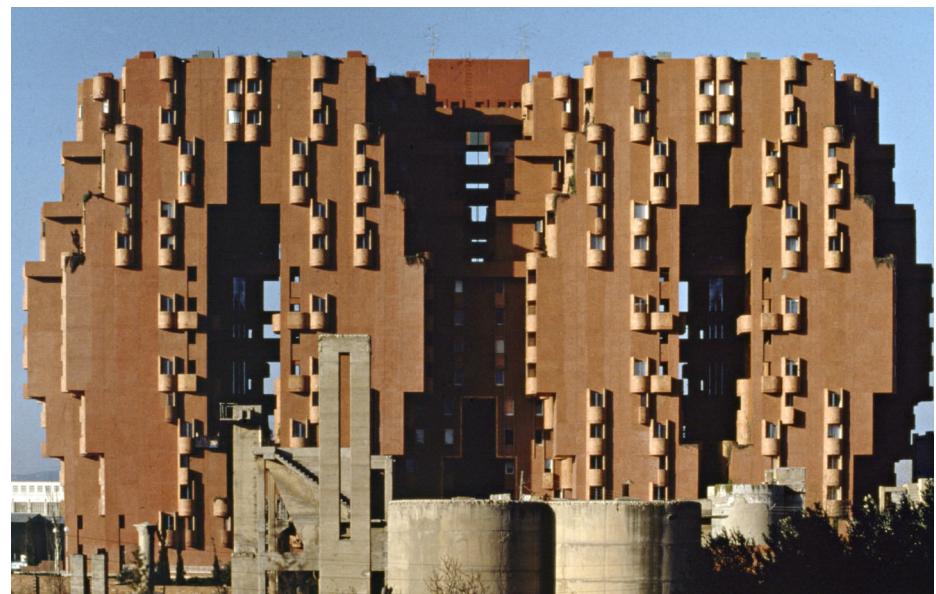


Figure 68: Ricardo Bofill- Walden 7, Sant Just Desvern (1975)

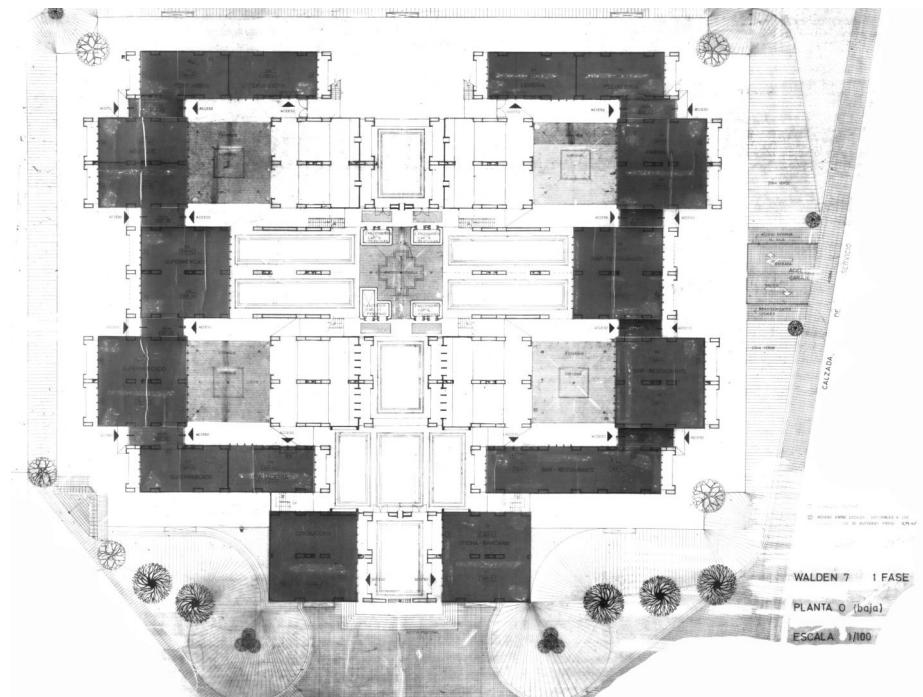


Figure 69: Ricardo Bofill- Walden 7, Sant Just Desvern (plan d'implantation)

Comme pour la Muralla Roja, l'utilisation de la couleur est importante. Les façades de Walden 7 ont été réalisées en couleur ocre brun en référence au désert algérien. L'intérieur est quant à lui couvert d'une couleur bleue, turquoise et jaune. Le turquoise a été inspiré de la Mosquée bleue d'Istanbul. L'architecte aimait l'idée selon laquelle on quittait une zone ocre pour pénétrer dans une zone bleue (Bofill et al., 2019).

Les façades ont été construites en carreaux de céramique en terre cuite. Cependant, les finitions ont été mal réalisées et mal collées, ce qui a entraîné l'apparition de fissures et d'humidité; les carreaux ont même commencé par se désagréger et tomber de la façade. C'est la raison pour laquelle le bâtiment a subi une rénovation plus tard. Les dégâts ont été réparés et les tuiles ont été remplacées. Le problème des chutes de carreaux est d'ailleurs illustré dans le film *L'amante bilingue* dont nous parlerons juste après (Architrip, 2020).

Le principe du bâtiment repose sur différents modules de 30 mètres carrés positionnés les uns à côté des autres et les uns sur les autres. Les architectes se sont en fait inspirés de la théorie selon laquelle un individu peut vivre dans un espace de 25 mètres carrés, ce qui est le minimum nécessaire pour avoir une vie confortable. Les habitants achètent une part du bâtiment et choisissent leur mode de vie. Par exemple, une unité peut recevoir une personne seule, deux unités un couple, plusieurs cellules un groupe et ainsi de suite. L'agencement des appartements est flexible car les espaces sont multifonctionnels. Un module n'a effectivement pas de fonction définie, comme un salon ou une chambre: il peut devenir n'importe

quelle pièce selon l'envie de l'habitant. En réalité, les logements sont prévus comme des espaces temporaires modulables en fonction des étapes de la vie. Il est par exemple possible de réduire les unités lorsqu'une personne quitte le foyer ou de retirer des cloisons pour accueillir un nouvel habitant. Presque chaque logement donne vue à la fois sur l'extérieur et sur l'une des cours intérieures (Bofill et al., 2019.).

La combinaison de ces modules forme un monument complexe. En d'autres termes, l'architecte n'a pas conçu un bâtiment pour le diviser de manière traditionnelle mais il a plutôt créé une série de blocs destinés à être assemblés et permettant d'obtenir une unité organisée et organique tout en conservant une autonomie (Arquitectura-G et al., 2013).

Walden 7 a été conçu autour de l'idée de communauté. Des zones collectives comme des jardins et le toit sont présentes pour combler la vie sociale des résidents. Au dernier étage, on trouve deux piscines et on profite d'une vue à 360° sur la ville (Bofill et al., 2019).

### 3.3.2. Productions

Parmi les huit projets sélectionnés, Walden 7 est l'un des moins souvent filmés (voir annexe 1 p.207), ce qui signifie qu'il n'est pas aussi célèbre dans le monde du cinéma et de la vidéo que d'autres bâtiments que nous aborderons. Seulement deux ou trois productions répertoriées y ont été tournées: en 1993, plusieurs scènes du film *L'amante bilingue* y ont été tournées; en 2010, un documentaire intitulé *Torres Blancas y Walden 7* a été réalisé dans le bâtiment, dans le but d'interroger des habitants; puis en 2016, le clip *Warts* de Hinds a aussi été produit sur place (voir annexes).

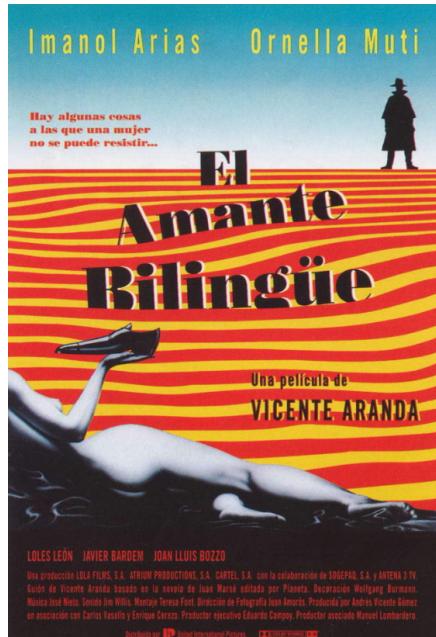


Figure 70: Couverture du film *L'amante bilingue*

#### Fiche technique

Type d'œuvre filmique: Film

Année de sortie: 1993

Réalisateur: Vicente Aranda

Société de production: Lolafilms, Atrium Productions, Cartel Films

Scénario: Vicente Aranda

Acteurs principaux: Imanol Arias, Ornella Muti

Genre: Comédie dramatique

Pays: Espagne, Italie

Durée: 105 minutes

VO: Espagnol

Œuvre de Ricardo Bofill: Walden 7

### 3.3.3. Cas de figure

#### 3.2.3.1. *L'amante bilingue* de Vicente Aranda (1993)

Cette comédie dramatique suit l'histoire de Joan Marés, un homme d'origine modeste qui croise le chemin de Norma, la fille d'une famille catalane aisée. Malgré leurs différences, ils parviennent à se marier. Cependant, après des années d'union commune, le couple s'effondre lorsque le vrai visage de Norma est révélé. Joan garde leur appartement qui se situe à Walden 7, mais doit subvenir à ses besoins en jouant de l'accordéon dans les rues de la ville. Un jour, lors d'une manifestation, Juan se brûle le visage et est défiguré. Il profite de l'occasion pour tenter de récupérer sa femme, qui ne le reconnaîtra pas. Les hallucinations s'intensifient et il prendra une nouvelle identité (Wikipedia contributors, 2025).

Tout d'abord, le générique du film présente une photographie de l'extérieur du bâtiment, en contre-plongée; sur cette image défile l'équipe de tournage. Cette photographie prise de nuit sert à contextualiser le récit car l'appartement des personnages se trouve dans l'immeuble de Ricardo Bofill. On retrouve d'ailleurs cette image à plusieurs reprises au cours du film (Figure 71).



Figures 71: Générique du film *L'amante bilingue* de Vicente Aranda

À part dans le générique, le bâtiment n'est pas visible de l'extérieur. Environ 4 minutes du film sont tournées à Walden 7. Nous comptabilisons les scènes tournées dans les espaces communautaires mais nous ne sommes pas en mesure de dire si les séquences intérieures dans les appartements sont filmées sur place ou en studio. Les scènes ont principalement été tournées dans les espaces intérieurs de circulation, parfois aux alentours des ascenseurs ou à l'entrée d'une porte d'un logement.

Le bâtiment a sa part d'importance dans ce film parce qu'il apparaît plusieurs fois pendant un certain temps et qu'il est réellement la résidence des personnages de l'histoire.



Au vu de la taille du bâtiment et de la similarité des espaces, il est difficile de situer sur un plan les endroits exacts où ont été tournées les scènes. L'ambiance est plutôt sombre et les angles de vue ne permettent pas de voir énormément de contexte.

Nous allons cependant examiner une des scènes. Il s'agit de la plus connue du film tournée à Walden 7.

Celle-ci dure 47 secondes: la caméra commence par suivre le déplacement de l'acteur dans un plan rapproché. Ensuite, elle reste fixe et filme à l'horizontale le personnage en train de s'éloigner progressivement de l'objectif (Image A). Un peu plus loin, au croisement des couloirs, survient le moment où les deux personnages se heurtent (Image B). On remarquera qu'entre ces deux prises de vues, la caméra n'a pas bougé, le cadre est identique et c'est uniquement le personnage qui avance.

L'actrice finit sa course en marchant à quatre pattes dans le couloir. La séquence se termine par un plan plus rapproché sur le personnage criant « au revoir », juste avant qu'un carreau ne se détache du mur (Image C). Le film développe d'ailleurs ce problème de chutes de tuile dans le bâtiment. C'est un thème récurrent auquel on assiste à plusieurs reprises. Ce détail est recueilli avec humour: à chaque fois que Joan entre dans l'immeuble pour se rendre à son appartement, il doit éviter une tuile qui tombe.



Figures 72 à 74: Séquences du film *L'amante bilingue* de Vicente Aranda

## 3.4. Les Arcades du Lac

### 3.4.1. Analyse du bâtiment

Il s'agit du premier projet de logements sociaux du Taller réalisé en France, lors de la construction des villes nouvelles suite au déclin économique et à la crise du logement. C'est une des premières architectures de masse française créée par l'architecte. Ce bâtiment est situé près de Paris, à Saint-Quentin-en-Yvelines, à cheval entre Montigny-Le-Bretonneux et Voisins-Le-Bretonneux. L'édifice a été réalisé en deux phases entre 1982 et 1986, aboutissant à la construction de différents complexes situés à chaque extrémité du bassin de la sourderie. Les Arcades et le Viaduc sont situées au nord du lac, tandis que les Temples sont implantés au sud (Bofill et al., 2019).

L'architecte avait comme objectif de réaliser une mini-ville à la géométrie orthogonale semblable à certaines villes existantes, avec des rues parallèles composées de places et de jardins. Ricardo Bofill a pris exemple sur les éléments des jardins à la française et des jardins du palais de Versailles (Bofill et al., 2019). L'ensemble architectural est d'ailleurs fréquemment surnommé « le Versailles du peuple » (Pépin, 2020). Il ne s'agit cependant pas seulement de reproduire les formes mais bien de créer une véritable cité-jardin où l'importance de la végétation et du lac est primordiale. Dans le but d'utiliser ce concept de ville-jardin, des parkings souterrains sont mis en place pour que les rues végétalisées soient exclusivement piétonnes (Bofill et al., 2019).



Figure 75: Ricardo Bofill- Les Arcades et Temples du Lac, 1982-1986 (croquis)



Figure 76: Localisation des Arcades, du Viaduc et des Temples du Lac

Les Arcades et le Viaduc sont deux bâtiments qui reflètent la vision architecturale du bureau en 1974. À cette époque, les projets proposaient un nouveau système de pensée, doté d'un esprit de communauté. C'est dans cette optique qu'émergent les Arcades et le Viaduc du Lac, qui ont l'ambition de démontrer qu'après des échecs, il est encore possible de créer une architecture plus rationnelle avec un esprit de collectivité. Ces projets ne sont pas forcément ambitieux; ils ont simplement servi de point d'appui au bureau pour commencer une autre forme d'architecture (Bofill, 1989).

Les Arcades du Lac (Figure 77) sont des immeubles d'habitation de forme carrée organisés selon un plan symétrique. Ceux-ci sont scindés dans leur diagonale, dans le but d'avoir des grandes allées traversantes piétonnes et de créer des jardins au sein des îlots (Saint-Quentin-en-Yvelines - Communauté d'agglomération, 2020). Les Arcades regroupent au total 389 appartements et présentent quatre niveaux. L'entièreté de ces logements bénéficie d'une double orientation. La profondeur des édifices étant de huit à dix mètres, chaque appartement obtient une double exposition donnant sur la rue d'un côté et sur la cour intérieure de l'autre (LesArcadesduLac.LeViaduc;RicardoBofillTallerdeArquitectura, 2017).

Une place principale circulaire, nommée la place d'Espagne, est formée par plusieurs îlots d'habitation; elle rappelle les cirques romains avec en son centre, une sorte de petit temple qui peut avoir une inspiration grecque. Tout autour de la place se dressent des arcades qui rappellent aussi ce monde gréco-romain (Saint-Quentin-en-Yvelines - Communauté

panneaux préfabriqués de béton tandis que le reste du bâtiment est habillé avec des carreaux en terre cuite (Bofill, 1989).

La présence du lac sur le site a conduit à la création d'un aqueduc constitué de plusieurs tours d'habitations qui s'étalent sur l'eau (LesArcadesduLac.LeViaduc;RicardoBofillTallerdeArquitectura, 2017). Ce bassin semble d'ailleurs être l'élément majeur du lieu, un élément vendeur de la ville qui a incité de nombreux artistes à venir y tourner leur clip vidéo. Les appartements du Viaduc sont accessibles par une rue piétonne située au même niveau, composée elle-même de petits ponts reliant les rez-de-chaussée de chacun des six édifices. Quant au noyau de circulation verticale, il occupe la partie centrale de la façade nord (LesArcadesduLac.LeViaduc;RicardoBofillTallerdeArquitectura, 2017).



Figure 77: Les Arcades

Quatre ans plus tard, l'architecte complète son projet en réalisant les Temples et les Templettes au sud du bassin.



Figure 78: Vue d'ensemble sur les Temples et les Templettes du Lac

Ces édifices sont constitués de pilastres et de corniches qui font toujours référence au passé, avec un style classique comme les Arcades (Bofill et al., 2019). Ce projet contient trois éléments principaux, à savoir le plein dans les parties réalisées en béton, le vide dans les grandes baies en mur-rideau et l'horizontale pour les corniches en béton et la toiture. Le Temple est le bâtiment central de forme rectangulaire; il contient quatre étages d'appartements à double orientation et il possède une cour intérieure végétalisée. Les Templettes sont des habitations en duplex réparties sur deux étages avec une forme en quart de cercle de chaque côté du Temple. L'accès se fait par l'arrière du bâtiment. Aux extrémités se présentent les Pavillons, deux édifices de quatre étages au plan carré munis d'appartements à double orientation. Le dernier étage comprend des appartements plus vastes, en duplex, dans les frontons. Enfin, un parc occupe les abords extérieurs du projet (Bofill, 1989).

Le projet des Arcades et Temples du Lac de Bofill a été le premier exemple d'une série de constructions complexes. Il s'agit d'un modèle primaire facilement reproduisble. Par la suite, d'autres projets plus compliqués ont été réalisés en s'inspirant de ce modèle de base (Bofill, 1989).

### 3.4.2. Productions

Selon les analyses, ce projet de Ricardo Bofill a commencé à être diffusé au cinéma en 2006, lors de son passage dans le film *Essaye moi*. Ensuite, il apparaît dans des séries télévisées dystopiques dans les années 2010. Les Arcades sont visibles dans deux épisodes de la série française *Trepalium*, réalisée en 2016, ainsi que dans plusieurs épisodes de la série néerlandophone *Arcadia*, en 2020. Ce n'est pas tout: il s'agit également du projet le plus populaire de l'architecte dans le monde de la vidéo après les Espaces d'Abrahas, avec un temps de diffusion total d'environ 18 minutes (voir annexe 3 p.219). Les bâtiments sont visibles dans 7 clips musicaux de styles totalement différents, autrement dit ils apparaissent dans des clips de chansons françaises ou de rap en passant aussi par de la musique pop. Ils sont identifiables dans *Abrahas* de Cédric Nussli, *Dire* de Frédéric Lo, *Hush* de Inüit, *Visti Dall'Alto* de Rkomi, *Tu m'appelles* de Adel Tawil, *Putain d'époque ft. Nekfeu* de Dosseh, et *Musica* de Soprano (voir annexes).

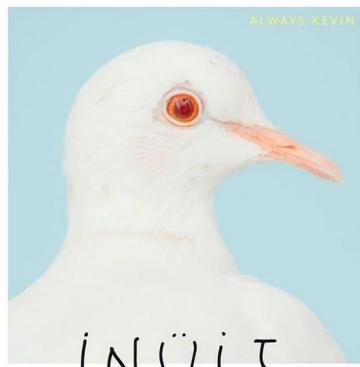


Figure 79 : Couverture du clip *Hush*

#### Fiche technique

Type d'œuvre filmique: Clip vidéo

Année de sortie: 2017

Réalisateur: Axel Vanlerberghe

Chanteur: Inüit

Genre: Pop

Pays: France

Durée: 4 minutes 33 secondes

VO: Anglais

Œuvre de Ricardo Bofill: Les Arcades du Lac

### 3.4.3. Cas de figure

#### Deux clips musicaux

##### 3.4.3.1. *Hush* de Inüit réalisé par Axel Vanlerberghe (2017)

Le clip musical *Hush* de Inüit, qui dure 4 minutes et 33 secondes, débute avec des prises de vues aériennes mettant en avant le complexe conçu par Bofill. On y voit d'abord des plans d'ensemble sur les bâtiments avec une mise en évidence du lac (Images A et B). Ensuite, la caméra filme le Viaduc sous différents angles ainsi que la place circulaire où se trouvent les musiciens (Images C et D). Elle descend alors à hauteur des personnages, capturant des gros plans de la chanteuse et des musiciens tout en laissant apparaître les Arcades, le Viaduc et les Temples en arrière-plan. À certains instants, la caméra placée en contre-plongée offre uniquement des plans zoomés sur l'architecture de Bofill (Image E). Le réalisateur a choisi de tourner une majeure partie du clip sur la place située au centre du lac. Celle-ci a l'avantage de donner des vues à 360°, offrant ainsi une perspective complète sur les bâtiments. Ce choix témoigne probablement des intentions de l'artiste qui voulait être filmée auprès des musiciens, avec un décor architectural intéressant en arrière-plan.



Figures 80 à 83 : Séquences du clip vidéo *Hush* de Inüit

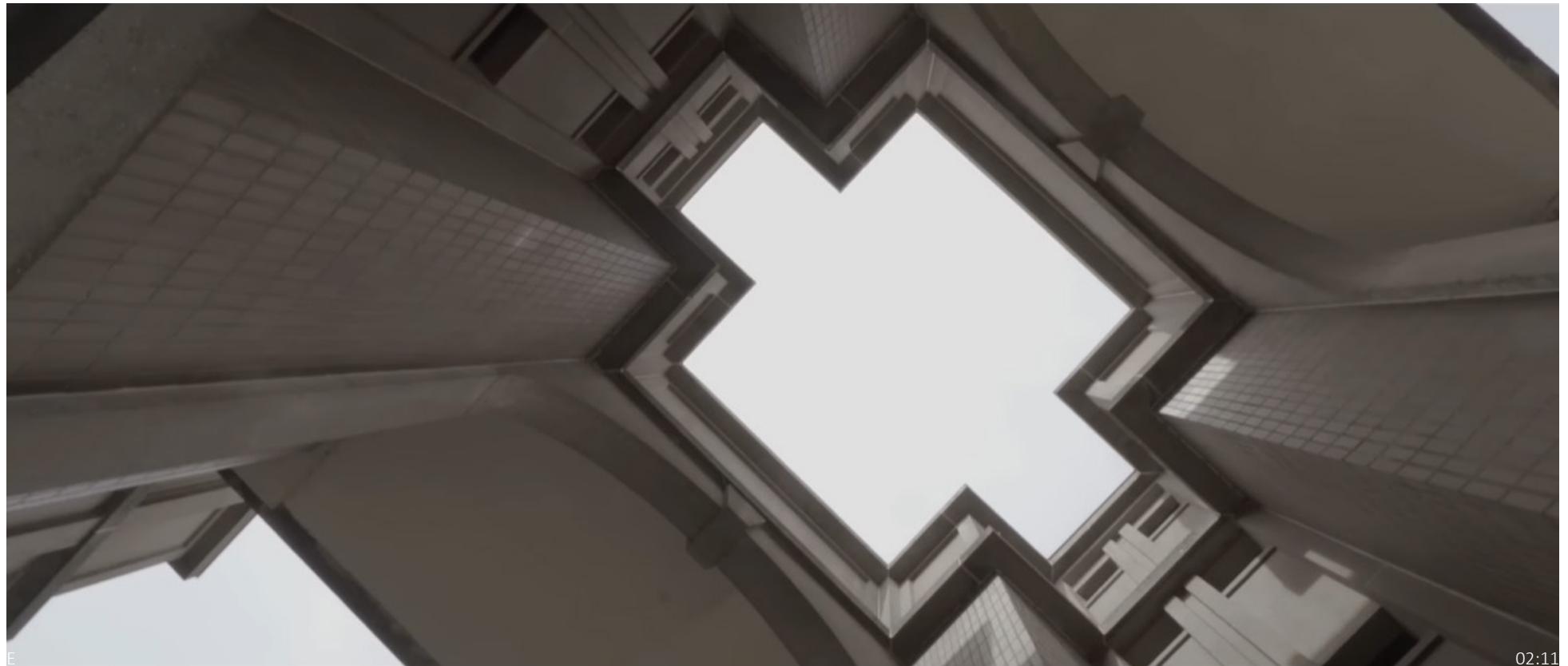


Figure 84 : Séquence du clip vidéo *Hush* de Inüit

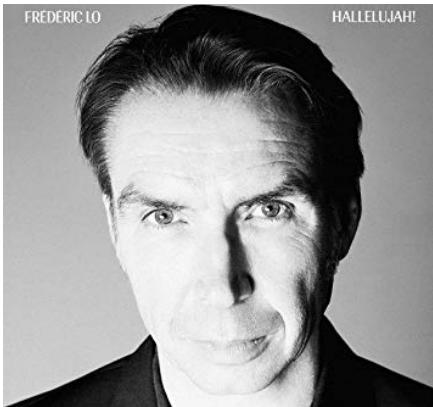


Figure 85: Couverture du clip *Dire*

#### Fiche technique

Type d'œuvre filmique: Clip vidéo

Année de sortie: 2017

Réalisateur: François Delabrière

Chanteur: Frédéric Lo

Genre: Chanson française

Pays: France

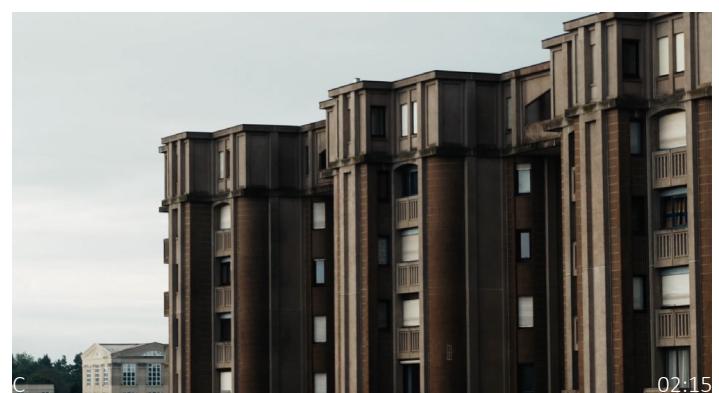
Durée: 2 minutes 51 secondes

VO: Français

Œuvre de Ricardo Bofill: Les Arcades du Lac

### 3.4.3.2. *Dire* de Frédéric Lo réalisé par François Delabrière (2017)

Le clip musical *Dire* de Frédéric Lo dure environ 3 minutes et a lui aussi entièrement été tourné près des bâtiments de l'architecte. La vidéo débute par un arrêt sur image montrant les Arcades dans un plan d'ensemble (Image A). Elle alterne ensuite entre des plans rapprochés des personnages avec le contexte en fond et des plans plus larges qui dévoilent les bâtiments tantôt de plus loin, tantôt de plus près. C'est une fois de plus le Viaduc qui apparaît régulièrement à l'écran et qui a probablement suscité l'intérêt principal du réalisateur.



Figures 86 à 88 : Séquences du clip vidéo *Dire* de Frédéric Lo

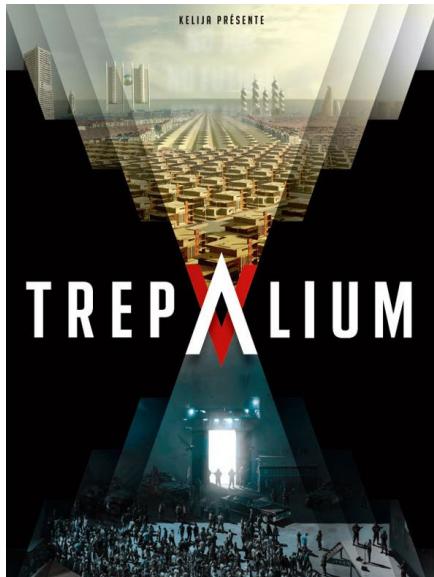


Figure 89: Couverture de la série *Trepalium*

#### Fiche technique

Type d'œuvre filmique: Série

Année de sortie: 2016

Réalisateur: Vincent Lannoo

Société de production: Kelija, Arte France

Scénario: Antarès Bassis, Thomas Cailley, Sophie Hiet et Sébastien Mounier

Acteurs principaux: Léonie Simaga, Pierre Deladonchamps

Genre: Anticipation, science-fiction dystopique

Pays: France

Durée: 1 saison, 6 épisodes de 50 minutes

VO: Français

Œuvres de Ricardo Bofill: Les Arcades du Lac, les Espaces d'Abrazas

## Deux séries dystopiques de la même génération

### 3.4.3.3. *Trepalium* de Vincent Lannoo (2016)

*Trepalium* est une série d'anticipation dystopique qui se déroule dans un futur proche. La population est divisée en deux par un mur d'enceinte. D'un côté se trouve la « zone » comportant 80% de personnes sans emploi qui survivent dans l'espoir de décrocher un job, et de l'autre côté, la « ville » qui accueille la minorité d'habitants actifs qui veulent conserver leurs emplois. Un jour, suite à des négociations, la première ministre annonce qu'elle donnera du travail aux 10 000 chômeurs de la ville. Parmi les personnes sans emploi désignées se trouve Izia, une jeune femme qui sera au cœur de l'histoire (AlloCine, s. d.-a).

Vincent lanno s'exprime sur le genre rétro-futuriste de la série en disant que les bâtiments utilisés illustrent tous une vision du futur alors qu'ils datent du passé (Langlais, 2021). Les Arcades du Lac sont visibles dans deux épisodes de la série. Nous allons ici analyser une scène d'une vingtaine de secondes qui apparaît dans le premier épisode.



Figures 90 à 92: Séquences de la série *Trepalium* de Vincent lannoo

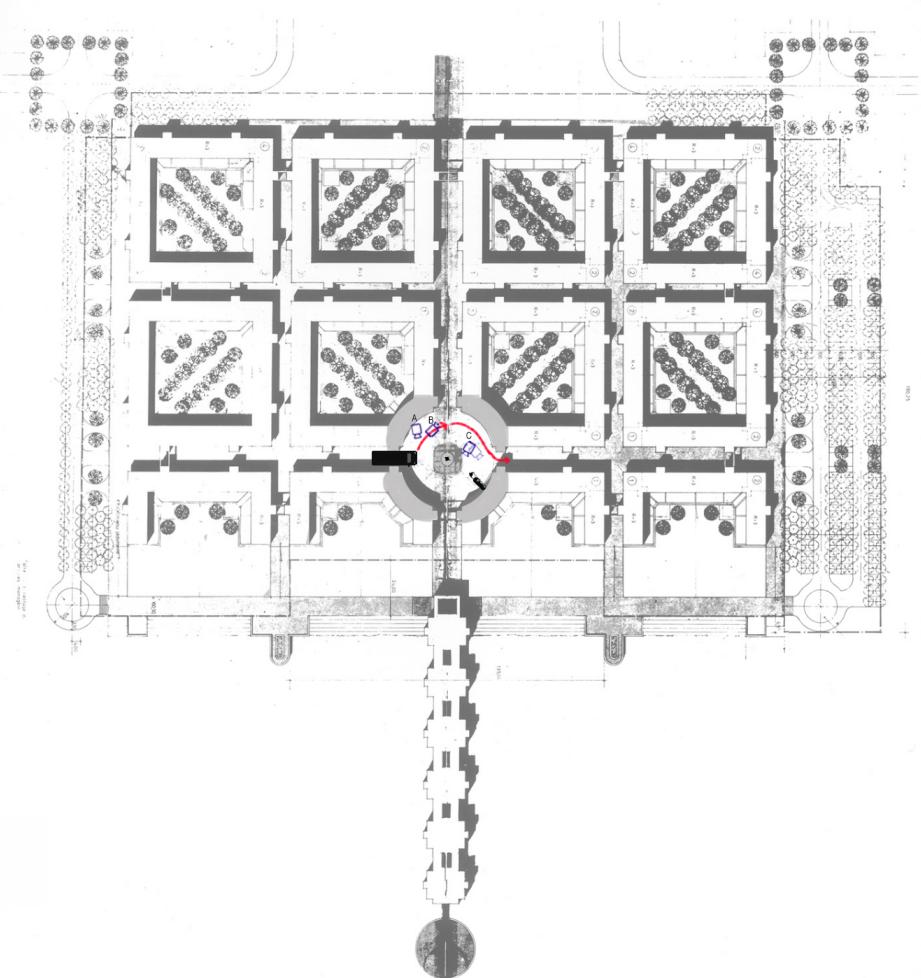


Figure 93: Analyse filmique d'une scène de la série *Trepalium* de Vincent Lannoo

Cette séquence est tournée sur la place d'Espagne. La scène débute par un plan d'ensemble fixe de quelques secondes et offre une vue plongeante sur une partie de la place (Image A). On y voit un bus qui pénètre par la rue des Arcades.

On observe un contraste entre le cadre rectangulaire de la caméra et les formes arrondies du décor. Filmer ce bâtiment arrondi permet de donner une dynamique visuelle captivante à la scène. Cette œuvre filmique étant une série de science-fiction anticipatrice, il est très probable que le réalisateur ait choisi ce bâtiment en raison de son esthétique futuriste. Dans la suite de la scène, la caméra est positionnée à l'intérieur du bus et avance avec celui-ci; elle filme l'actrice en gros plan avec les Arcades qui apparaissent en fond (Image B). L'objectif est de mettre en avant l'émotion du personnage tout en conservant un lien visuel avec ce qu'il regarde, autrement dit avec le bâtiment. Enfin, la caméra est placée à l'extérieur du bus et filme en panoramique horizontale, de droite à gauche (Image C). Nous y voyons un plan moyen dans lequel un personnage range le coffre de sa voiture. Le bus poursuit sa trajectoire à la fin de la scène en s'en allant par la ruelle opposée.

Au total, deux scènes de *Trepalium* ont été tournées aux Arcades du Lac et toutes deux exploitent la place d'Espagne. La première est celle que nous venons d'analyser et la seconde apparaît dans le cinquième épisode de la série. Il est clair que les cinéastes portent un intérêt particulier à cet espace et que leur choix n'est pas annodin: ils auraient très bien pu décider de montrer d'autres zones du quartier.

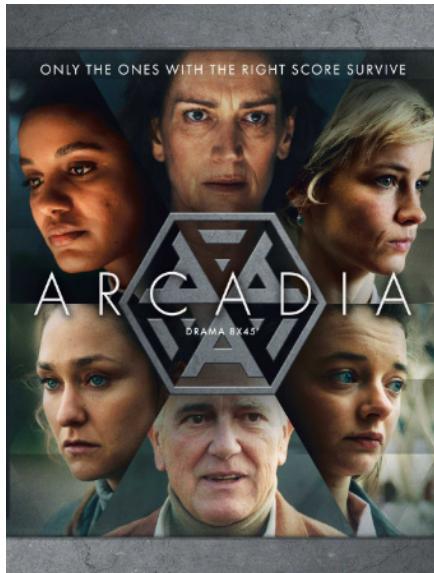


Figure 94: Couverture de la série *Arcadia*

#### Fiche technique

Type d'œuvre filmique: Série

Année de sortie: 2023

Réalisateur: Tim Oliehoek

Société de production: Jonnydepony

Scénario: Philippe De Schepper, Bas Adriaensen, Zita Theunynck

Acteurs principaux: Monic Hendrickx, Abigail Abraham, Gene Bervoets,...

Genre: Science-fiction dystopique

Pays: Allemagne, France, Pays-Bas, Belgique

Durée: 1 saison, 8 épisodes de 50 minutes

VO: Néerlandais

Œuvres de Ricardo Bofill: Les Espaces d'Abra

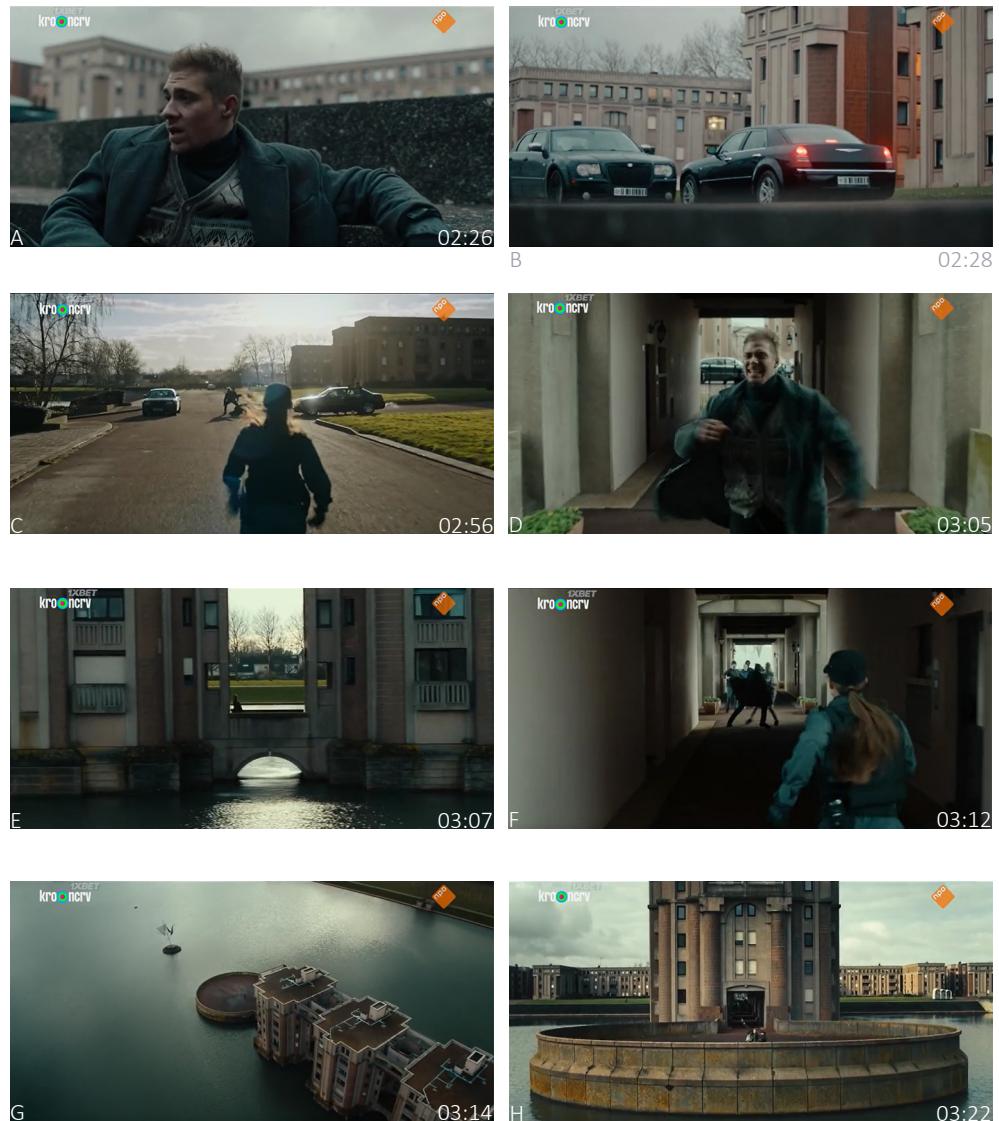
#### 3.4.3.4. *Arcadia* de Tim Oliehoek (2020)

L'histoire se concentre sur la famille Hendriks. Après une catastrophe mondiale, les survivants se retrouvent dans une zone retranchée. Arcadia en fait partie; il s'agit d'une société utopique où les citoyens obtiennent ce qu'ils méritent. Les habitants possèdent chacun une puce implantée dans la main qui enregistre leur score. Cette puce est contrôlée par les agents de sécurité. Plus le chiffre est élevé et plus les personnes bénéficient de priviléges et d'avantages. Les citoyens ayant un comportement inapproprié perdront des points et s'ils tombent en dessous d'un certain nombre, ils seront bannis de ce monde. La série se penche sur une famille respectueuse ayant de bonnes notes jusqu'au jour où l'on découvre que le père de la famille, Pieter, a manipulé l'algorithme pour maintenir le score élevé de ses filles. Celui-ci se fait alors expulsé d'Arcadia (AlloCine, s. d.-a).

En plus d'avoir été filmé aux Espaces d'Abra as comme nous le verrons juste après, *Arcadia* a été partiellement tourné aux Arcades du Lac. Malheureusement, il n'a pas été possible d'établir un contact direct avec Kurt Loyens, le chef décorateur de la série télévisée. Toutefois, nous disposons d'un article reçu suite à des échanges avec des membres de la société

de production. Le chef décorateur y partage son avis sur le bâtiment (Delolf, 2023). Il reconnaît les critiques concernant l'édifice de Bofill, soulignant que l'architecte priviliege une monumentalité froide et austère au détriment de la convivialité: « *Je recommanderais à tout le monde de se promener ici et d'admirer l'architecture extraordinaire, mais je ne voudrais jamais y vivre. Les magasins et les cafés sont absents, ce qui rend le quartier très insociable. C'était bien pour Arcadia, mais on peut toujours se demander ce qui a poussé Bofill à concevoir ce projet* ». Ce commentaire laisse transparaître que, bien que cet endroit soit propice à un projet cinématographique comme *Arcadia*, il lui manque des éléments architecturaux qui le rendraient plus accueillant et convivial.

Les œuvres architecturales de Ricardo Bofill occupent une place assez importante dans la série, d'une part en raison de l'utilisation de deux de ses constructions et d'autre part, parce qu'elles font régulièrement apparition. Les Arcades et le Viaduc du Lac figurent effectivement dans la majorité des épisodes. Le Viaduc est souvent montré pendant quelques secondes, pour situer l'action et rappeler la scène du premier épisode que nous allons analyser. Les autres parties de bâtiments, elles, sont filmées parfois plus longtemps, pour des actions plus importantes.



Figures 95 à 102: Séquences de la série *Arcadia* de Tim Oliehoek

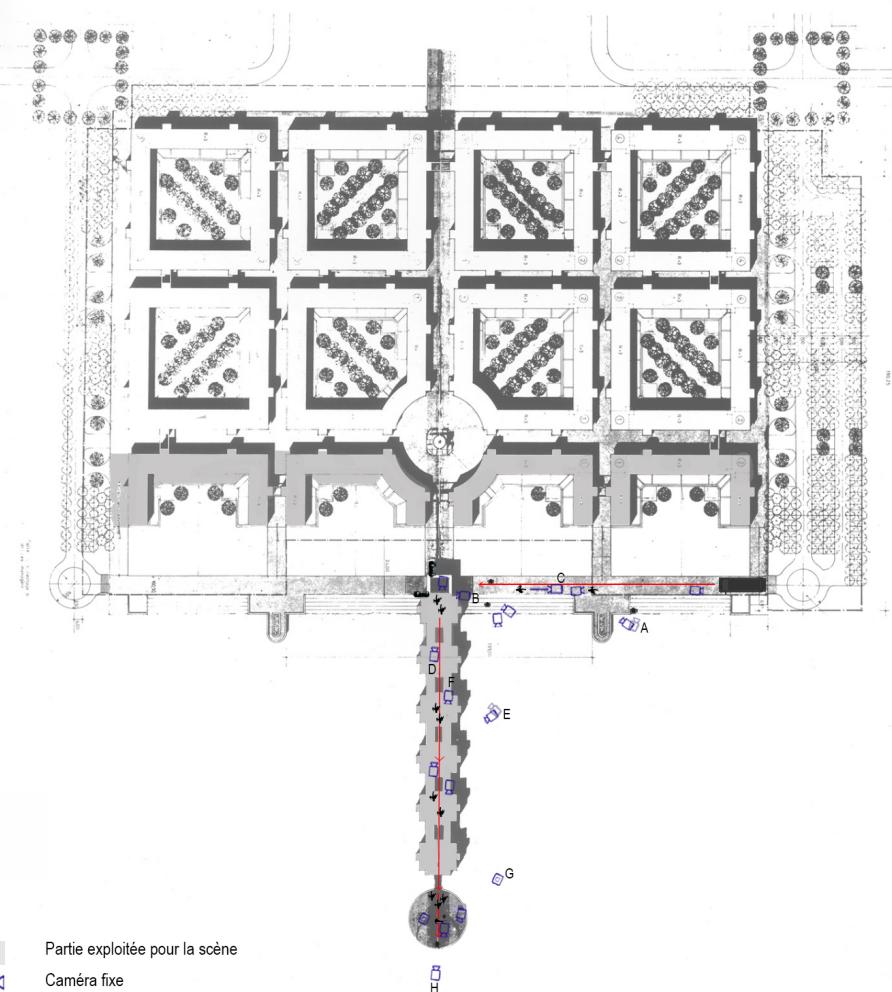


Figure 103: Analyse filmique d'une scène de la série *Arcadia* de Tim Oliehoek

La plus longue séquence tournée aux abords des complexes de Bofill apparaît lors du premier épisode de la série. Il s'agit d'une scène de course poursuite de presque 2 minutes, qui présente de nombreuses prises de vues sur les constructions. Nous illustrons, ici en haut, quelques cadrages repris de la scène.

La séquence débute par l'arrivée rapide de plusieurs véhicules depuis l'allée Ricardo Bofill. La caméra les filme en panoramique horizontale dans un plan moyen, laissant les Arcades visibles à l'arrière plan durant l'entièreté de ces prises de vues. Ensuite, Alex commence à courir après le délinquant. C'est à ce moment-là que les choses deviennent intéressantes car la course poursuite se déroule au sein des bâtiments de Bofill et surtout, à travers le Viaduc. Les cinéastes utilisent différents types de plans et de vues, y compris des vues aériennes (Figure 101) pour replacer l'action dans son contexte ainsi que pour faire comprendre aux spectateurs que les personnages traversent le Viaduc par l'allée centrale pour se rendre sur la place bordée par le lac. La bagarre persiste à cet endroit. La scène prend fin lorsqu'Alex arrête l'homme, le plaque au sol et que les autres personnages accourent depuis l'allée du Viaduc pour l'aider.

La scène se termine par une vue aérienne qui montre les personnages au centre du cercle, au beau milieu du lac. Il faut dire que cette place est très intéressante dans ce cas de figure. Elle n'est connectée au Viaduc que par une simple passerelle, ce qui donne l'impression que l'action se déroule dans un endroit isolé, à l'écart. L'architecture de ce viaduc semble attirer les réalisateurs à la recherche d'endroits atypiques immersifs au sein d'un bassin d'eau.

De plus, le lieu se prête bien à une scène de course poursuite car il y a beaucoup d'espaces, de ruelles et de constructions permettant aux personnages de se déplacer un peu partout.

Nous pouvons finalement signaler que le Viaduc ainsi que la placette située à l'avant de celui-ci étaient utilisés déjà trois ans auparavant par certains réalisateurs de clips.



Figure 104: Séquence de la série *Arcadia* de Tim Oliehoek



Figure 105: Séquence du clip vidéo *Street* de Loemon Haze



Figure 106: Séquence du clip vidéo *Abraxas* de Ravage

En visualisant d'autres clips vidéo tournés aux Arcades du Lac, on remarque aussi que certains d'entre eux ont été filmés sur la place d'Espagne. *Abraxas* de Ravage et *Street* de Lemon haze offrent un cadrage centré sur l'esplanade et le temple. C'est le même cadrage que Tim Oliehoek utilise pour *Arcadia*. La scène d'*Arcadia* est plus sombre et tournée de nuit tandis que dans les clips musicaux présentés, les images sont en noir et blanc. Seules les couleurs et les tonalités varient alors que les bâtiments sont filmés sans effets spéciaux ajoutés.

Nous pouvons déduire que cette architecture en courbe faisant référence à l'époque greco-romaine séduit certains réalisateurs de série et de clips.

Il arrive régulièrement que les productions filment à la fois les Arcades du Lac et les Espaces d'Abrazas, certainement en raison de leur proximité géographique (ils sont tous deux situés près de Paris) mais aussi probablement parce que leurs architectures sont semblables et datent de la même époque (des années 1980).

Le clip de Rkomi en est un exemple. Comme dans les clips montrés précédemment, les réalisateurs filment principalement le Viaduc du Lac. Dans ce cas-ci, le complexe de Ricardo Bofill est visible seulement durant quelques dizaines de secondes. Dans une prise de vue, on voit l'artiste déambulant au bord du lac, avec le Viaduc derrière lui (Figure 107). Ce cadrage est également utilisé dans d'autres clips vidéo de la même décennie, notamment dans *Putain d'époque ft. Nekfeu* de Dosseh (Figure 108) ou dans le clip *Tu m'appelles* d'Adel Tawil (Figure 109) où l'on voit également le ou les chanteur(s) face à cet ensemble architectural entouré du lac.

Par ces différentes analyses, nous remarquons que, sur l'ensemble du projet de Ricardo Bofill, certaines parties sont médiatisées et d'autres non. Les Arcades avec la place d'Espagne ainsi que le Viaduc ont été filmés à plusieurs reprises, que ce soit dans les séries présentées ou dans les clips vidéo. Néanmoins, il est à noter que les Temples et les Templettes du lac ne figurent pas dans ces supports filmiques analysés.



Figure 107: Séquence du clip vidéo *Visti Dall'Alto* de Rkomi



Figure 108: Séquence du clip vidéo *Putain d'époque* de Dosseh ft. Nekfeu



Figure 109: Séquence du clip vidéo *Tu m'appelles* d'Adel Tawil

## 3.5. Les Espaces d'Abrazas

### 3.5.1. Analyse du bâtiment

Les Espaces d'Abrazas sont des logements sociaux français situés dans la commune de Noisy-Le-Grand, dans la ville de Marne-La-Vallée. Plus précisément, ils sont implantés sur la place des Fédérés, près de la gare, dans le centre urbain du Mont-d'Est. Les Espaces d'Abrazas ont été construits, en 1982, par l'architecte barcelonais et par son agence (Bofill et al., 2019).

Le projet comporte une surface totale de 47 000 mètres carrés et possède près de 600 logements. Il s'agit, en d'autres termes, d'un « *projet d'habitat collectif monumental qui s'inspire très nettement du passé tout en étant installé dans un centre urbain totalement nouveau, non loin de Paris* » (Bofill et al., 2019). Son architecture évoque les logements de barres de l'époque. Deux tiers de ceux-ci sont proposés en prêt locatif aidé et le dernier tiers est destiné à l'achat (Bistindou, 2022).

Ici, l'ambition de Ricardo Bofill est d'améliorer la vie quotidienne des citoyens. Son projet voit le jour au moment de l'apparition des villes nouvelles en France, lorsque les politiques de l'époque font table rase du passé en réaction à l'échelle des grands ensembles (Bofill et al., 2019).



Figure 110: Ricardo Bofill- Les Espaces d'Abrazas, Marne-La-Vallée (1982)

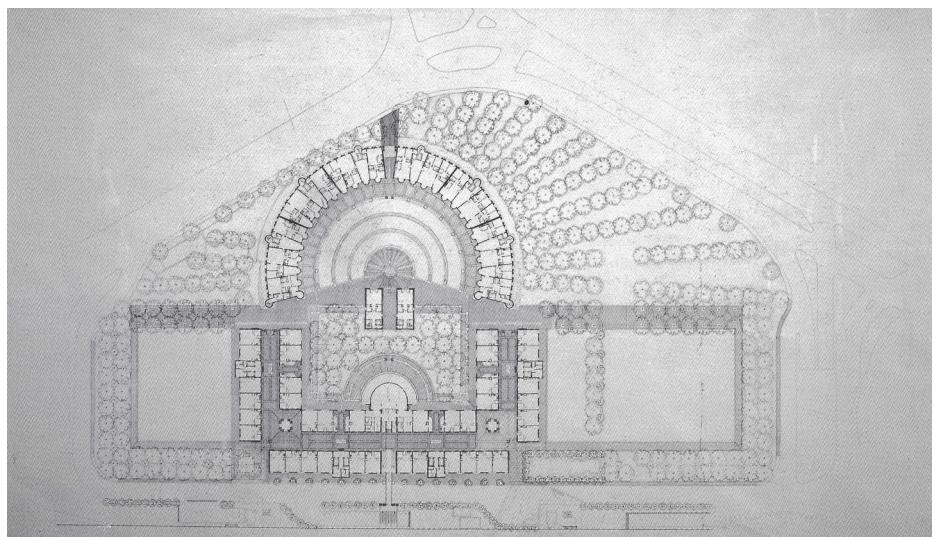


Figure 111: Ricardo Bofill- Les Espaces d'Abrazas, Marne-La-Vallée (plan d'implantation)

Ce projet de logements sociaux est composé de trois unités architecturales: le Théâtre, le Palacio et l'Arche (Bofill et al., 2019).

Pour commencer, le Théâtre de forme semi-circulaire évoque un théâtre antique grec. Il se distingue des autres bâtiments par son système de grilles verticales et longitudinales (Bofill, 1989). Celui-ci comprend précisément 129 appartements bénéficiant d'une double exposition donnant à la fois vers l'intérieur et vers l'extérieur du bâtiment. 28 appartements sont des logements gérés par Seqens et les 101 autres sont des logements privés (Mirande, 2021). Le Théâtre présente une dizaine de cages d'escaliers et accueille une vingtaine de logements par cage. Le bâtiment est incurvé autour d'un amphithéâtre dédié à la végétation. Effectivement, les gradins présents devant le Théâtre sont remplis de verdure et le toit comporte des plantations d'arbres bien qu'il ne soit pas accessible (Bofill, 1989). Cette zone qui s'étend entre les édifices est un lieu de vie crucial au sein des Espaces d'Abraxs. Ces espaces sont caractéristiques de la composition baroque.

La photographie personnelle de la page suivante (Figure 114) révèle une fois de plus cette architecture de masse si particulière et imposante, dominée par des éléments verticaux. Le bâtiment prend une place considérable sur l'image.

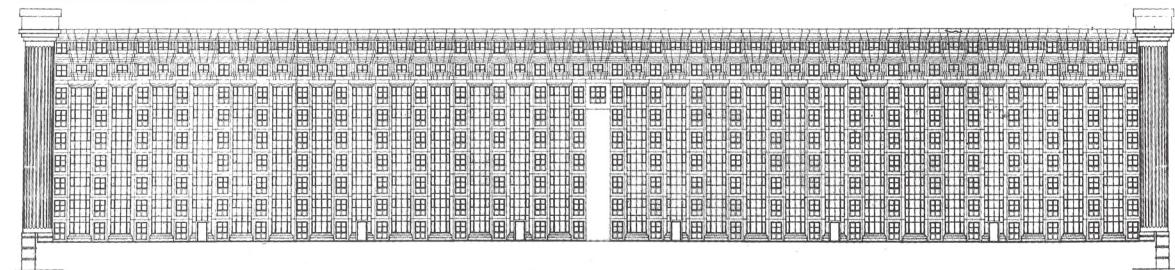


Figure 112: Les Espaces d'Abraxs: le Théâtre (vue en élévation de la façade intérieure)

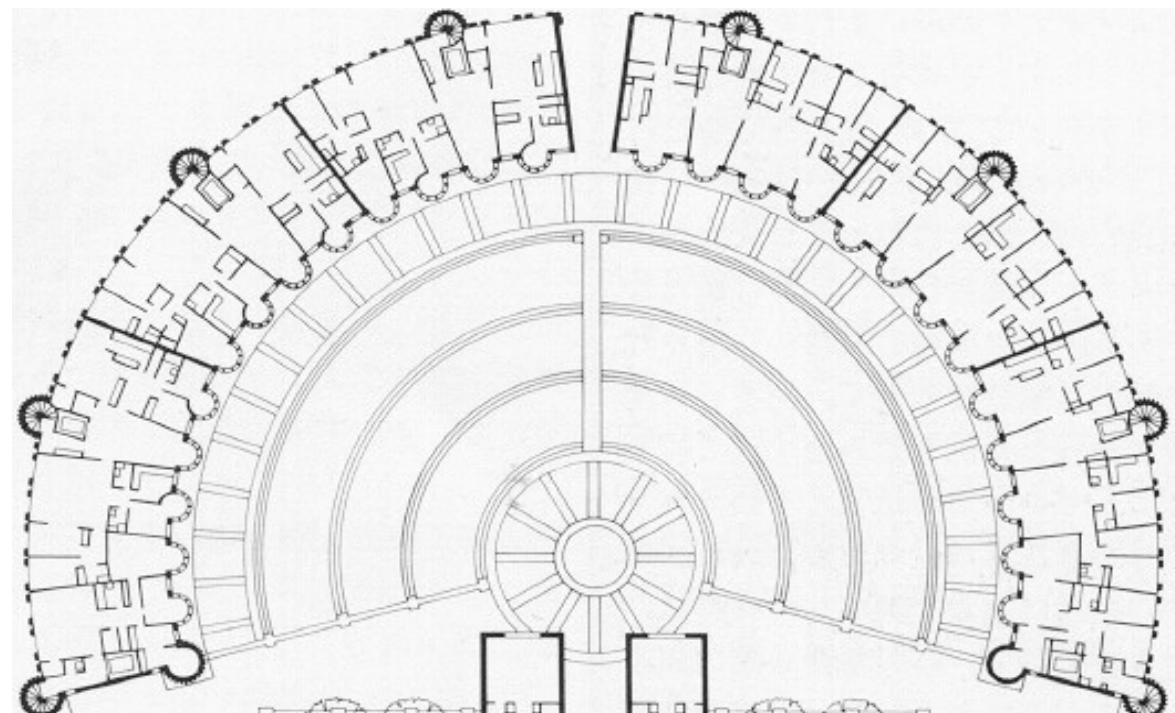


Figure 113: Les Espaces d'Abraxs: le Théâtre (vue en plan)



Figure 114: Photographie personnelle du Théâtre d' Abraxas (2024, 8 juillet)

Le bâtiment présente plusieurs caractéristiques qui lui sont propres. Le Théâtre en lui-même tourne le dos à la ville et se dresse telle une forteresse lorsqu'on l'aperçoit depuis l'extérieur.

Il est composé d'éléments classiques tels que des bases, des corniches, des colonnes, des entrecolonnnes et des frises. Ces éléments ont tous été adaptés dans un langage contemporain. Une caractéristique propre au Théâtre est que toutes les parties qui dépassent aux étages supérieurs sont en réalité des balcons individuels (Bofill et al., 2019).

Les façades sont construites à l'aide d'un système de fabrication innovateur qui s'appelle le béton préfabriqué. Celui-ci s'intègre harmonieusement dans cet environnement urbain. Ils sont réalisés à l'aide d'un mélange de sable, de ciment gris et d'oxydes allant de l'ocre très claire au bleu violet. Ce choix de matériau préfabriqué résulte de l'optimisation des coûts de construction: étant donné qu'il s'agissait de logements sociaux, Ricardo Bofill devait prêter attention aux budgets. Pour finir, les colonnes du Théâtre ne sont pas seulement structurelles mais elles sont recouvertes d'une grande quantité de petits panneaux qui renvoient la lumière et permettent ainsi de donner vie à l'édifice (Dans ton Film, 2022).

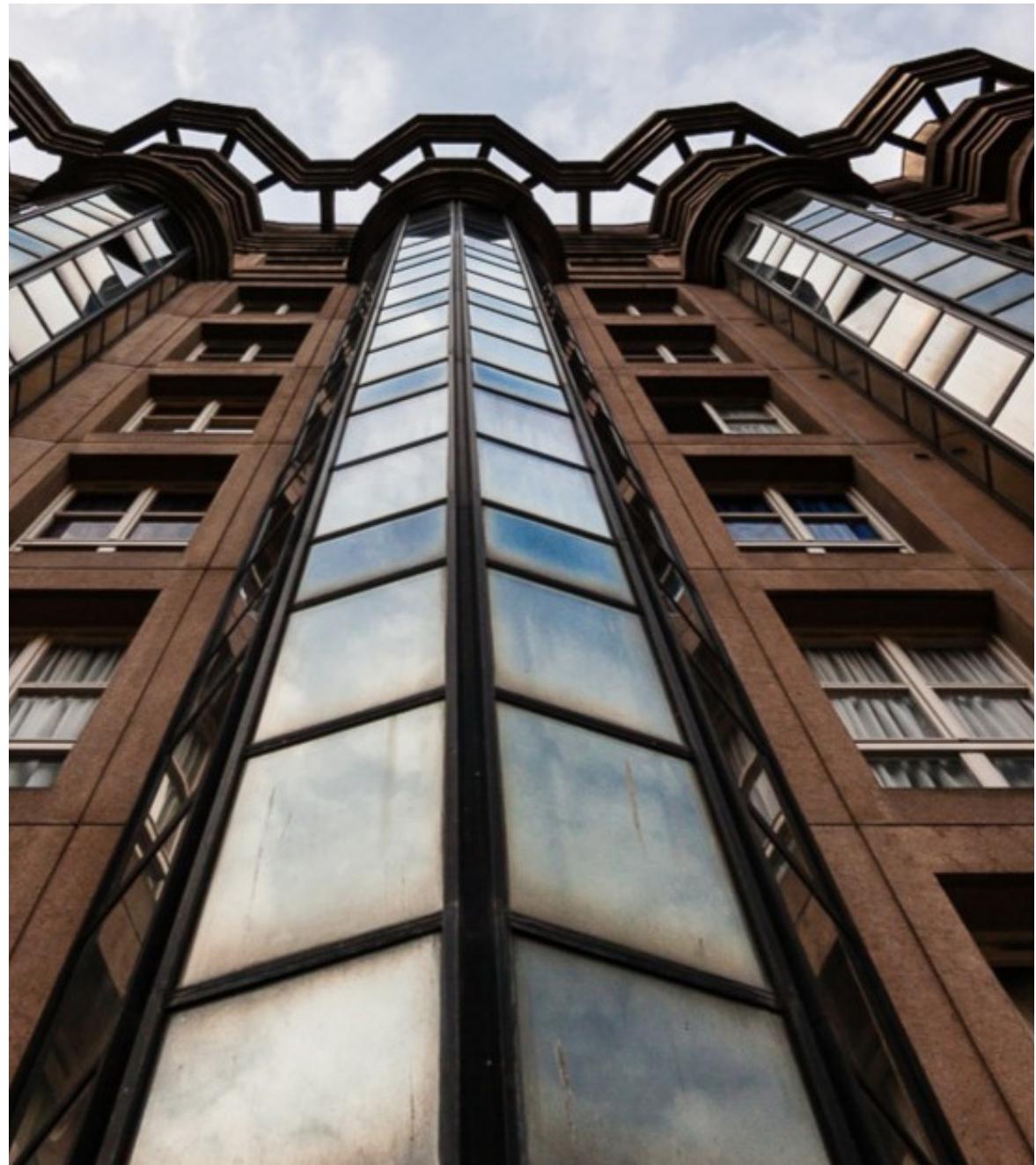


Figure 115: Zoom sur les panneaux de verre du Théâtre

Le Palacio possède quant à lui une structure massive en forme de U. Celle-ci assure la cohésion de l'ensemble et fait également office de scène au cœur de cette vaste scénographie théâtrale. Il s'agit de l'unité qui regroupe le plus de logements avec 440 appartements à son actif, dont 330 logements sociaux et 110 logements privés (Mirande, 2021). Ceux-ci sont répartis sur 18 étages et l'accessibilité aux logements se fait par des coursives couvertes extérieures. Une zone de circulation extérieure sépare deux épaisseurs de logements et les ascenseurs marquent l'arrêt un étage sur trois. Certains appartements sont en duplex voire en triplex, ce qui est assez rare dans les logements sociaux. À l'origine, le Palacio se distinguait des autres unités en accueillant à la fois des locataires HLM et des propriétaires tandis que Le Théâtre et L'Arc étaient dédiés respectivement aux logements en accession sociale aidée et à l'accession à la propriété. Les baies vitrées des appartements du Palacio donnent vue soit sur les espaces publics intérieurs soit sur l'extérieur du bâtiment avec la ville en arrière-plan. Ricardo Bofill décrit le Palacio comme étant « un monument à la vie de tous les jours, dont les espaces obéissent aux lois de l'art classique » (Bofill et al., 2019).

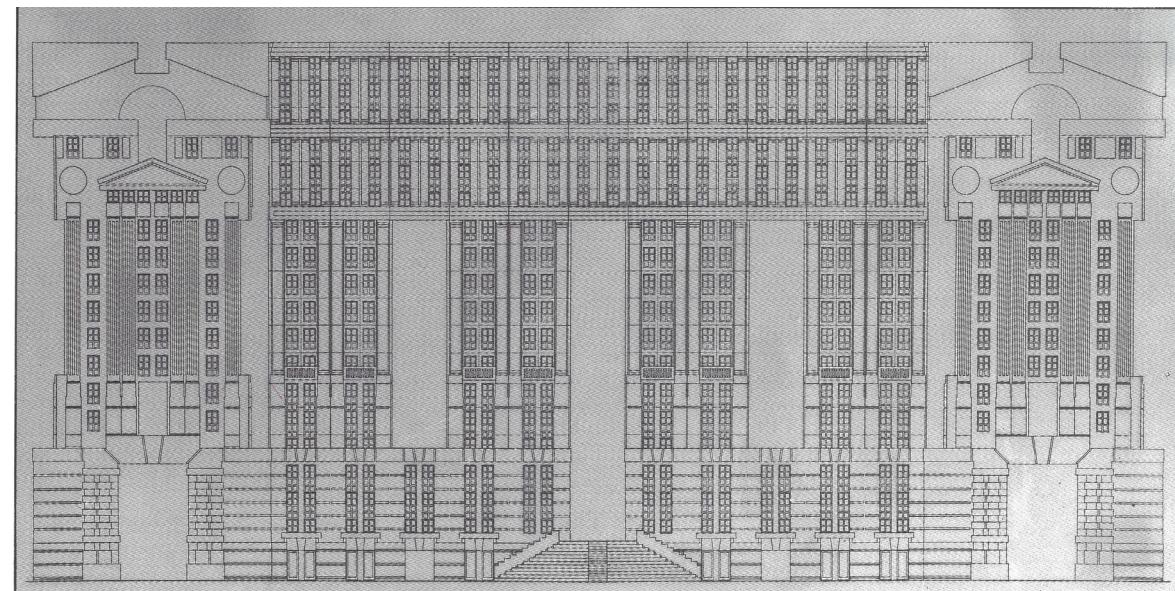


Figure 116: Les Espaces d'Abrahas: le Palacio (vue en élévation)

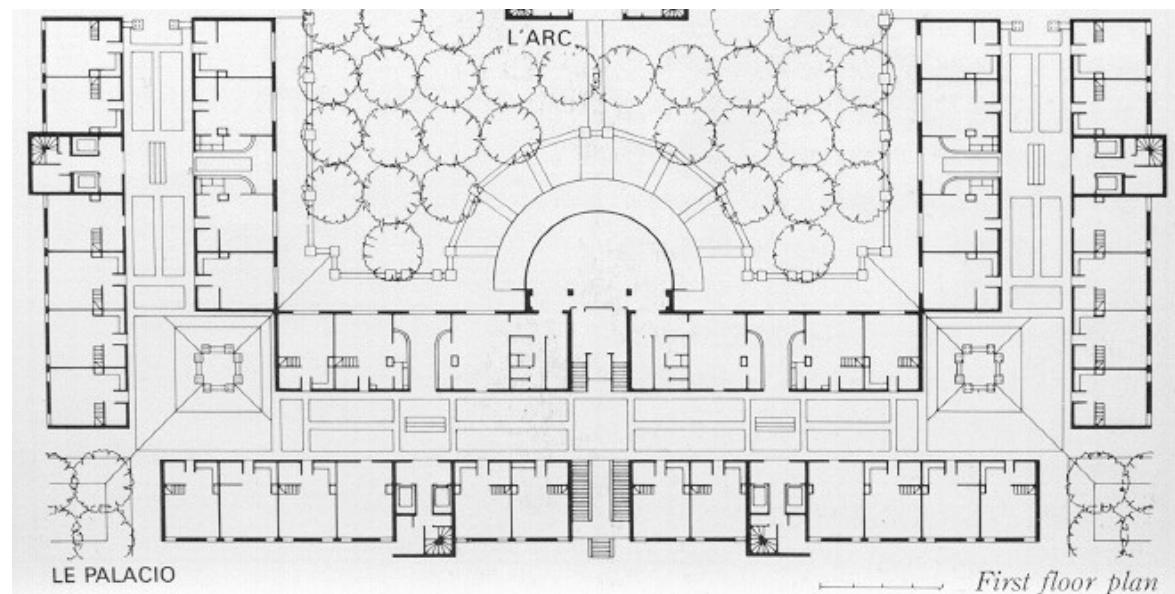


Figure 117: Les Espaces d'Abrahas: le Palacio (vue en plan)

La façade du Palacio présente des métopes géantes à doubles étages et 12 gigantesques colonnes de 12 étages. La façade fait appel aux ordres auxquels sont imposés des rapports d'échelle amplifiés à l'extrême, tout en respectant une composition que Bofill nomme « à la française », c'est-à-dire 1/4, le soubassement ; 2/4, le piano mobile ; 1/4, la frise. Cette frise fait référence au changement de style (Bofill, 1989).

Il est opportun de noter que l'esthétique de l'extérieur et celui de l'intérieur des édifices ne sont pas semblables (Bistindou, 2017). En effet, l'ornement extérieur n'est qu'un décor. Le langage architectural et la rhétorique appliquée par Ricardo Bofill pour cet édifice sont totalement en décalage avec l'attente que l'on aurait des logements. Ils émergent d'un mélange entre décors classiques, ambiances futuristes et post-apocalyptiques (Becker, 2021).



Figure 118: Photographie personnelle montrant la matérialité du Palacio (2024, 8 juillet)

Enfin, entre ces deux grandes unités de bâtiments se situe l'Arche, qui est le point central de l'édifice (Bofill, 1989). Il s'agit d'une arche de taille réduite par rapport aux deux autres bâtiments. Elles comporte seulement 20 logements sociaux répartis sur 9 étages. L'architecte se démarque des autres constructions postmodernes en plaçant l'Arche au centre des Espaces d'Abrazas. Effectivement, dans la majorité des cas, les éléments iconiques sont rendus accessoires et uniquement décoratifs. Mais en reprenant l'arc de triomphe et en le remplaçant de logements, l'architecte fait de cet édifice un projet fonctionnel et non juste décoratif. Ceci accentue l'aspect scénique, « *il est un élément central vital qui marque une transition entre le temps et l'espace: il semble être la ré-surgence formelle des deux autres édifices* », cite l'architecte (Bofill et al., 2019). La toiture plate de ce bâtiment devait initialement être vêtue de végétation. L'idée primitive de Bofill qui était de recouvrir les toitures de végétation pour qu'elle dégringole sur l'entièreté des façades a finalement donné lieu à un espace aménagé avec un parterre d'arbres et de verdure entretenue comme celui du Théâtre mais il n'est pas accessible (Bofill, 1989).

En résumé, le Palacio évoque une frons scaenae, massive et ordonnancée. Le Théâtre joue le rôle de gradins. Au centre, L'Arc forme le chœur de ce théâtre grec.

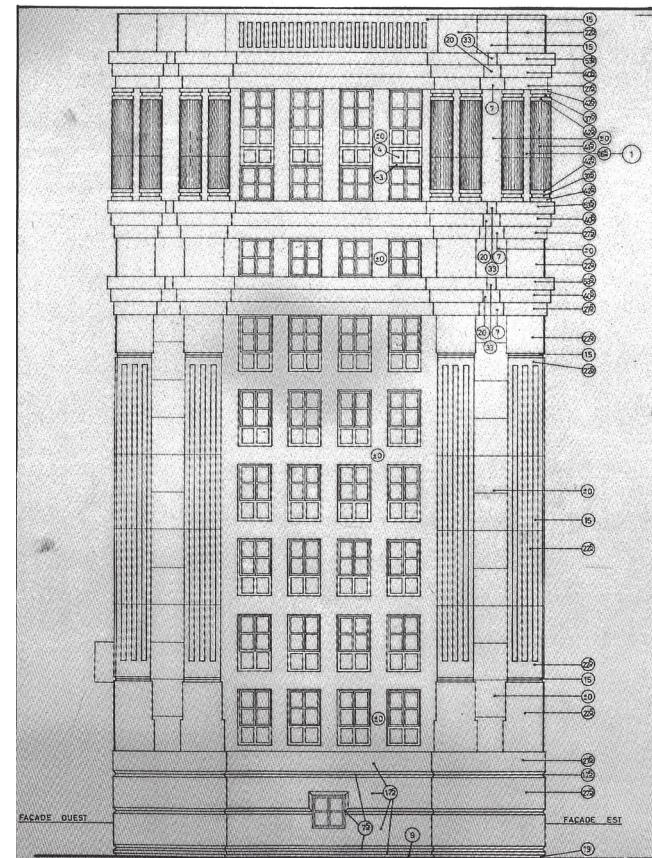


Figure 119: Les Espaces d'Abrazas: l'Arche (vue en élévation)

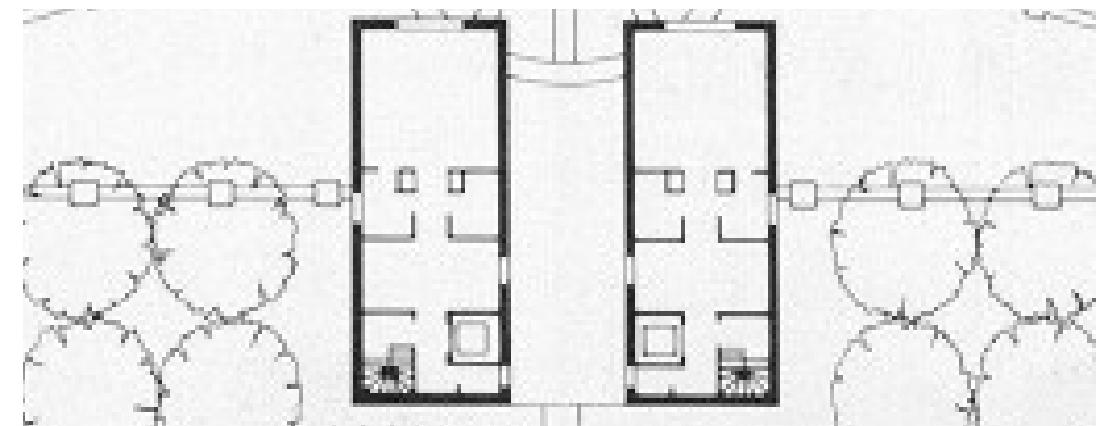


Figure 120: Les Espaces d'Abrazas: l'Arche (vue en plan)

Dans les Espaces d'Abrazas, il arrive que la configuration des appartements soit contrainte par la conception de la façade, entraînant des problèmes tels que des angles mal agencés, des pièces mal orientées et parfois même des fenêtres donnant sur des murs. Ceci donne l'impression que Ricardo Bofill a mis un accent particulier sur l'apparence extérieure de son projet et qu'il a peut-être moins travaillé sur les espaces intérieurs, y laissant des configurations atypiques.

Néanmoins, les appartements sont particulièrement spacieux pour des logements sociaux. De plus, Ricardo Bofill revendique le choix de la simplicité des intérieurs dans ses réalisations pour le public français, qui a, selon lui, plus besoin de s'approprier son espace personnel. Les amateurs d'architecture y perçoivent des citations d'œuvres majeures de l'histoire de l'architecture occidentale. Le projet est appréhendé par la notion du plein et du vide. « *La forme ne suit pas la fonction* », comme dirait Louis Sullivan. Bofill inverse plutôt les formes pour leur attribuer une nouvelle fonction. À titre d'exemple, les colonnes contiennent des cages d'escaliers ou servent de bow-windows et les marches d'escalier font office de bancs. De plus, l'arc de triomphe est habité. On y retrouve tous les éléments caractéristiques du style de l'architecte dans son œuvre, à savoir les panneaux en béton préfabriqué, le vocabulaire classique, la monumentalité et la complexité des volumes. C'est une architecture à double codage qui peut amener à diverses interprétations (Bistindou, 2022).

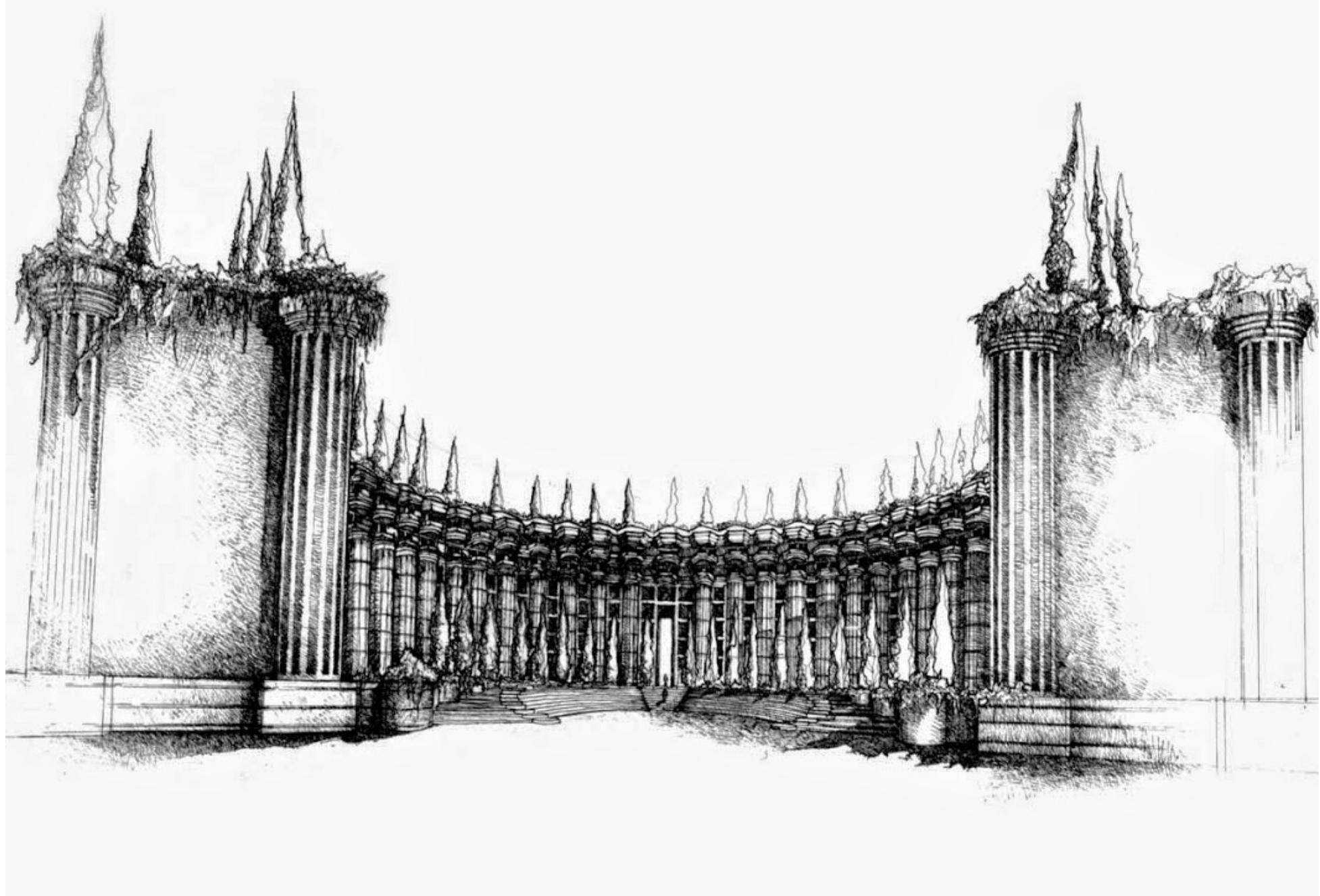


Figure 121: Croquis représentant les premières idées des Espaces d'Abraxsas

Abraxas est un projet inachevé. Les premiers dessins datant de 1978 et la maquette conçue par l'agence du Taller Arquitectura offraient une image sensiblement différente de celle reflété par le bâtiment en réalité: la première version du projet est bien éloignée du programme final. Effectivement, Bofill devait intégrer une végétalisation à son projet et celle-ci devait conférer une apparence romantique à la structure. De plus, cet aménagement devait s'accompagner d'une scénographie lumineuse et sonore.

L'une des idées qui a perduré, c'est la notion de place centrale. L'objectif de l'architecte était de recréer l'animation nocturne d'une ville traditionnelle en utilisant un éclairage en mouvement. L'objectif de ce « paysage lumineux dynamique » était d'évoluer en fonction de l'heure, de la saison et de la fréquentation du lieu. Les façades, quant à elles, devaient être construites avec du béton de couleur bleue. Si teinter ce béton dans la masse ou appliquer de la peinture a été un échec pour le projet, les traces de ces essais restent visibles sur certaines colonnes. De plus, l'architecte souhaitait créer des commerces au rez-de-chaussée, dans le but de créer un lien avec l'espace public. Les studios existants autour de la place centrale et des rues intérieures du Palacio avaient été aménagés pour pouvoir accueillir des artistes et des artisans (Bistindou, 2022).

On a voulu détruire le Palacio en 2013 mais ceci ne s'est finalement pas concrétisé. Cependant, en 2015, le bâtiment a subi quelques modifications en raison de l'insécurité qui y régnait. Les travaux ont concerné l'éclairage

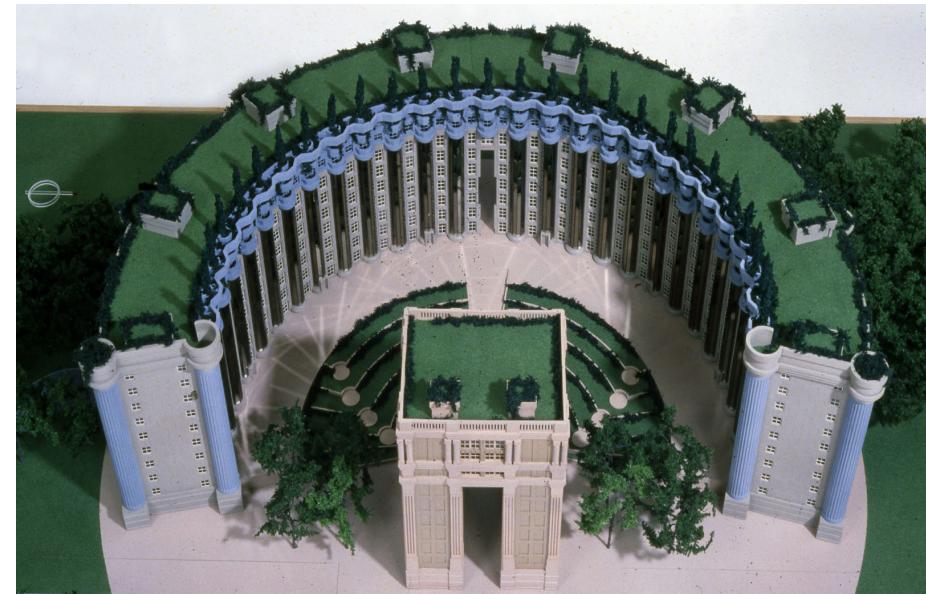


Figure 122: Maquette du projet des Espaces d'Abraxas conçu par Ricardo Bofill et de son atelier Taller de Arquitectura, EPA Marne



Figure 123: Maquette du Palacio des Espaces d'Abraxas

C'est seulement une quarantaine d'années plus tard que de nouveaux projets sont lancés aux alentours. En 2017, la ville de Noisy-le-Grand lance la construction du quartier Maille-Horizon Nord, sur les terrains de l'ancienne ZAC du Clos des Aulnes qui étaient inoccupés jusqu'alors. Ricardo Bofill et son Taller sont invités à continuer leur travail des années 1980, en concevant les Jardin d'Abraxs (Figure 124). Ce nouvel ensemble résidentiel est organisé de manière ordonnée, comprenant 425 logements sur une surface de 26 933 mètres carrés. Le rez-de-chaussée comprend des commerces, des équipements ainsi qu'une crèche (INNOVAPRESSE, 2019).



Figure 124: Ricardo Bofill- Jardins d'Abraxs, Marne-La-Vallée (2021-en cours)



Figure 125: Implantation des Espaces d'Abraxs et des Jardins d'Abraxs

Ricardo Bofill avait voulu créer un palais pour le peuple en proposant des appartements qualitatifs aux personnes défavorisées mais cela s'est rapidement contrepéché.

De loin, son projet a l'air réussi; il ressort du paysage comme un point de repère dans la périphérie parisienne, comme nous avons déjà pu le voir dans un chapitre précédent. Mais lorsqu'on s'en rapproche, c'est différent et il est étonnant de découvrir des logements sociaux dans ces monuments (Schuman, 1986). Malgré l'enthousiasme des citadins pour le projet de Bofill, à l'époque, les Espaces d'Abrazas souffrent rapidement d'une image négative. Effectivement, les bâtiments ont été détériorés par le temps, et aujourd'hui, l'insécurité règne à travers ce lieu. L'architecture monumentale de l'ensemble est jugée écrasante par les habitants et les riverains. À titre d'exemple, le rez-de-chaussée du Palacio est à l'abandon et les locaux sont condamnés pour éviter les squats. Dans les espaces communs, des faux plafonds éventrés témoignent de recherches de drogues par la police. Les façades sont couvertes d'humidité, les murs se dégradent et plusieurs ascenseurs sont hors-service. De nombreuses personnes ayant résidé dans ces lieux témoignent qu'à leur arrivée, les lieux étaient entretenus régulièrement et qu'il y avait un passage fréquent des gardiens, ce qui n'est plus le cas aujourd'hui (Afp, 2023).

L'œuvre architecturale est alors devenue un échec social au sein de la population; Ricardo Bofill lui-même le reconnaît. Cet échec s'explique notamment par le fait que l'ensemble soit enclavé dans le boulevard du Mont d'Est longeant les abords du théâtre et dans les rampes du parking du centre commercial

et des branches de l'autoroute 330. En d'autres mots, l'édifice tourne le dos à un environnement urbain conçu uniquement pour l'automobile ce qui donne un sentiment d'enfermement et d'emprisonnement à l'édifice. L'ensemble de ces facteurs favorisent la sensation d'isolement lorsque l'on vit dans le bâtiment.

De plus, le Palacio et le Théâtre se referment sur l'Arche en n'offrant aucune ouverture vers l'extérieur à cette unité. Pourtant, la volonté de mixité était bien présente initialement avec le souhait de faire un commerce au rez-de-chaussée du Palacio dans le but d'attirer des personnes extérieures. Les terrains vagues situés près du bâtiment étaient également censés se développer. Le déroulement du projet a abouti à une situation où Les Espaces d'Abrazas sont incapables d'interagir et d'échanger avec leurs abords; c'est comme s'ils marquaient une frontière. La mixité sociale qui impliquait de rassembler à la fois des personnes aisées financièrement et des personnes moins aisées n'a finalement pas trop été respectée. C'est pourquoi c'est devenu un ensemble difficile à vivre, avec des problèmes d'insécurité (Clement Besnault, 2015). Ajoutons à cela la complexité de l'architecture et la distribution des logements qui rendent le bâtiment difficilement accessible en cas d'intervention de la police. En effet, les courbes se croisent, se superposent et les escaliers appartenant à un même palier montent ou descendent, ce qui crée un véritable labyrinthe pour les forces de l'ordre (Becker, 2021).

### 3.5.2. Productions

En analysant les graphiques réalisés (voir annexes), on peut se rendre compte que l'œuvre architecturale de Ricardo Bofill qui a le plus souvent fait office de décor dans les arts visuels sont les Espaces d'Abrazas. Ces lieux fascinent autant les amateurs de cinéma que les amateurs de photographie et, bien sûr, d'architecture. D'ailleurs, cet ensemble ressemble à une place théâtralisée : le Théâtre est l'avant-scène, le Palacio, l'arrière scène et l'Arche est le rideau. Le bâtiment devient un véritable symbole que les habitants et les artistes se sont appropriés (Clement Besnault, 2015).

Nous remarquons que sur les 15 films utilisant les édifices de l'architecte, 7 d'entre eux exploitent les Espaces d'Abrazas. Il s'agit des films *Prix du Danger* en 1983, *Réveillon chez Bob* et *À Mort l'Arbitre* en 1984, *Brazil* en 1985, *Big Bug* en 2003, *Hunger Games : La Révolte, partie 2* en 2015 et *Qui a tué Pamela Rose* en 2022. Plusieurs genres ont été répertoriés mais celui qui revient le plus est celui de la science-fiction, souvent dystopique/d'anticipation. Concernant le temps de diffusion total à l'écran, il est évident que les Espaces d'Abrazas sont largement plus présents que les autres bâtiments dans les films (voir annexe 1 p.207).

Deux séries télévisées de science-fiction dystopique exploitent ces bâtiments. Il s'agit de *Trepalium* et *d'Arcadia*, dont nous venons de parler. Bien qu'Abrazas soit utilisé pour ces deux œuvres filmiques, il apparaît moins longtemps que les autres bâtiments de Bofill dans les séries.

En 2018, un court métrage utilise également les Espaces d'Abrazas; il s'agit de *Sceptre* dans lequel l'édifice est visible pendant plusieurs minutes. Ensuite, ce lieu apparaît dans deux documentaires: *Mon Panthéon à moi* en 2018, et *Abrazas* en 2024.

Finalement, sur l'entièreté des clips musicaux répertoriés, il en ressort que plus de la moitié utilisent Abrazas comme décor et leur temps d'apparition totalise environ 28 minutes, ce qui dépasse largement celui des autres bâtiments présents dans les vidéos (voir annexe p.219). Les édifices de Marne-La-Vallée apparaissent souvent dans des clips de rappeurs ou de chanteurs pop, mais également de temps en temps dans d'autres styles musicaux. Plus précisément, ils servent de toile de fond pour *Ouragan* de Stéphanie de Monaco en 1986, *Ça ne tient pas debout* de Michel Berger en 1990, *Parisien du Nord* de Cheb Mami en 1998, *Fait le L* de Leck en 2012, *Le Stress* de JP Manova et *Break The Silence* de Carbon Airways en 2015, *Si Sé Wi* de Antony Drew et *comme DAB* de Section Pull Up feat DJ Mike One en 2016, *Panthalla* de Vino Selvakumaran, *Grand Paris* de Médine et *Fallait pas* de Marwa Loud en 2017, *Ravage* de Cédric Nussli et *Dites à Fianso* de Vinci en 2018, *Visti Dall'Alto* de Rkomi et *Tu m'appelles* de Adel Tawil en 2019, *Issu du feu* de Gibriloy en 2022, et enfin *Contour* de Rob & Jack Lahana en 2023.

Il est intéressant de souligner que Les Espaces d'Abrazas sont filmés dans des œuvres cinématographiques et des clips vidéo plutôt populaires.

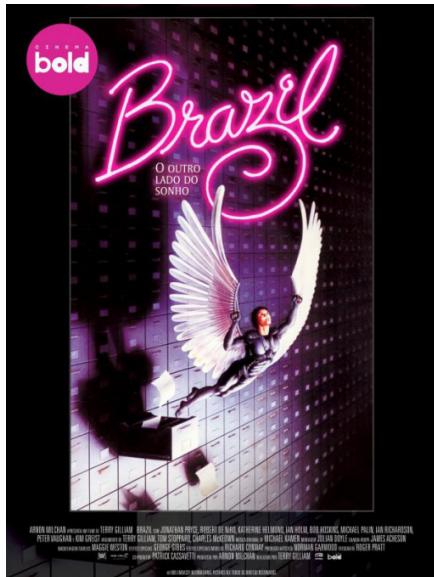


Figure 126 : Couverture du film *Brazil*

#### Fiche technique

Type d'œuvre filmique: Film

Année de sortie: 1985

Réalisateur: Terry Gilliam

Société de production: Embassy International Pictures et Brazil Productions

Scénario: Charles McKeown, Tom Stoppard, Terry Gilliam

Acteurs principaux: Jonathan Pryce, Robert De Niro, Kim Greist, Katherine Helmond, Ian Richardson,...

Genre: Science-fiction dystopique

Pays: Etats-Unis, Royaume-Uni et France

Durée: 142 minutes

VO: Anglais

Œuvre de Ricardo Bofill: Les Espaces d'Abra

### 3.5.3. Cas de figure

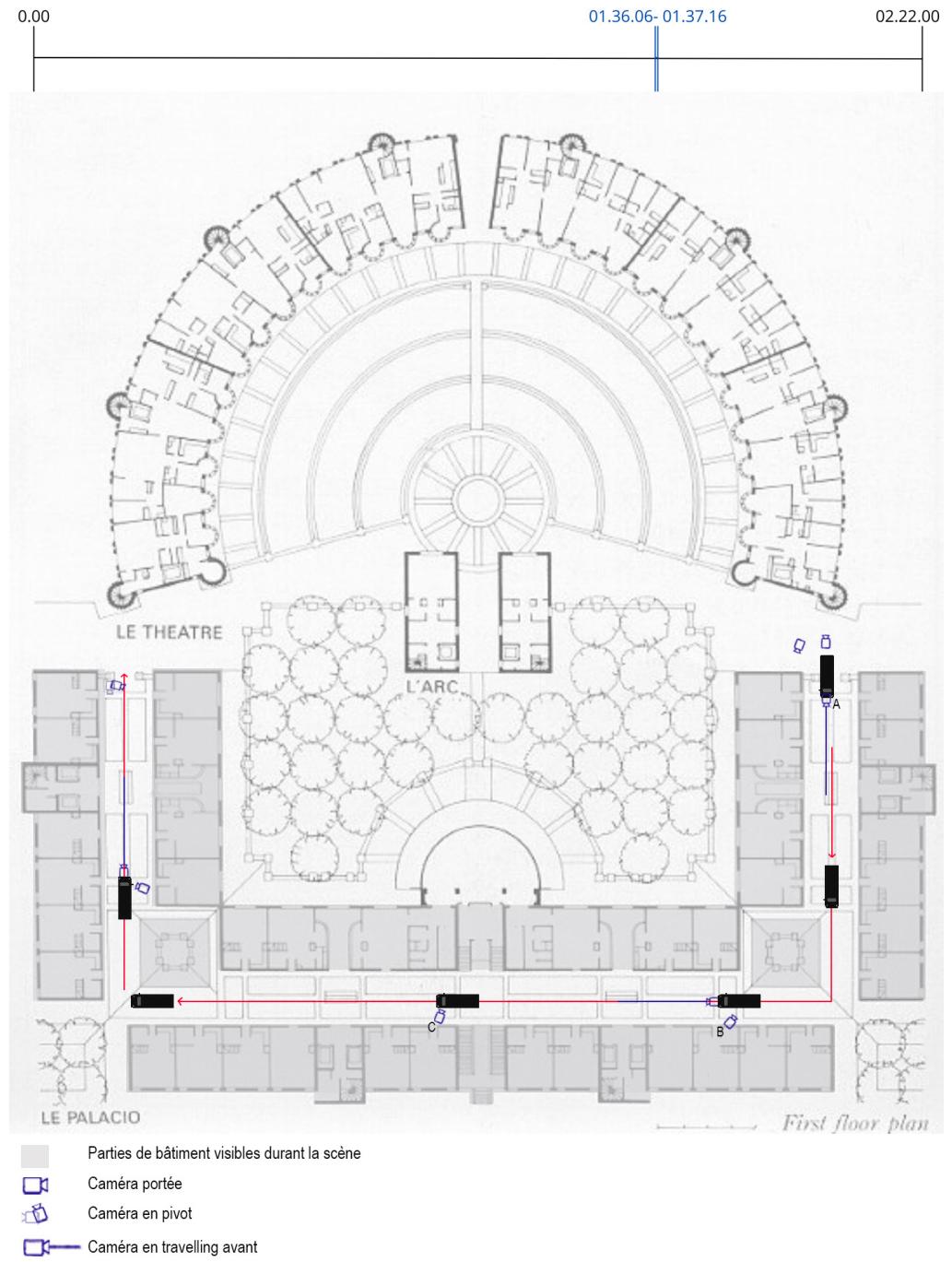
Trois sciences-fictions dystopiques réalisées à trois époques différentes:

#### 3.5.3.1. *Brazil* de Terry Gilliam (1985)

*Brazil* est un film désespéré, mettant en scène un univers absurde dans lequel Sam Lowry, un fonctionnaire d'une mégapole a des problèmes avec l'État. Chaque nuit, il fait des rêves étranges dans lesquels il est à la recherche de sa bien-aimée. Mais à chaque fois qu'il est sur le point de l'atteindre, son rêve s'interrompt brusquement. Dans le film, on suit les aventures de ce bureaucrate piégé dans une société totalitaire et oppressante. Un jour, la vie de Sam bascule totalement: un insecte tombe dans l'imprimante à papier de l'époque, provoquant une erreur de frappe et imprimant accidentellement un « B » au lieu d'un « T » dans la copie d'un mandat d'arrêt, accusant malencontreusement monsieur Buttle à la place de l'ingénieur chauffagiste et terroriste Archibald Tuttle. C'est ainsi que monsieur Buttle, qui est en fait parfaitement innocent, se fait arrêter et tuer à son domicile. Sam Lowry doit alors traiter cette erreur administrative (AlloCine, s. d.-a).

La ville dans laquelle est tournée le film n'est pas vendueuse et n'a pas d'identité car tous les bâtiments se ressemblent avec leurs immenses immeubles verticaux. Ceux-ci sont vêtus de gaines de tuyaux et les décors sont tels qu'on les imaginait dans un futur de l'époque. Ils reflètent une politique urbaine qui prône le contrôle, l'autorité et l'ordre (Mister Culte, 2021).

Plusieurs scènes du film sont tournées dans les espaces intérieurs et extérieurs des Espaces d'Abra. De manière générale, l'atmosphère du film est assez sombre, c'est pourquoi il est parfois difficile de reconnaître les bâtiments de l'architecte. On aperçoit cependant les édifices à certains moments. Nous allons analyser une séquence d'environ une minute, tournée au Palacio.



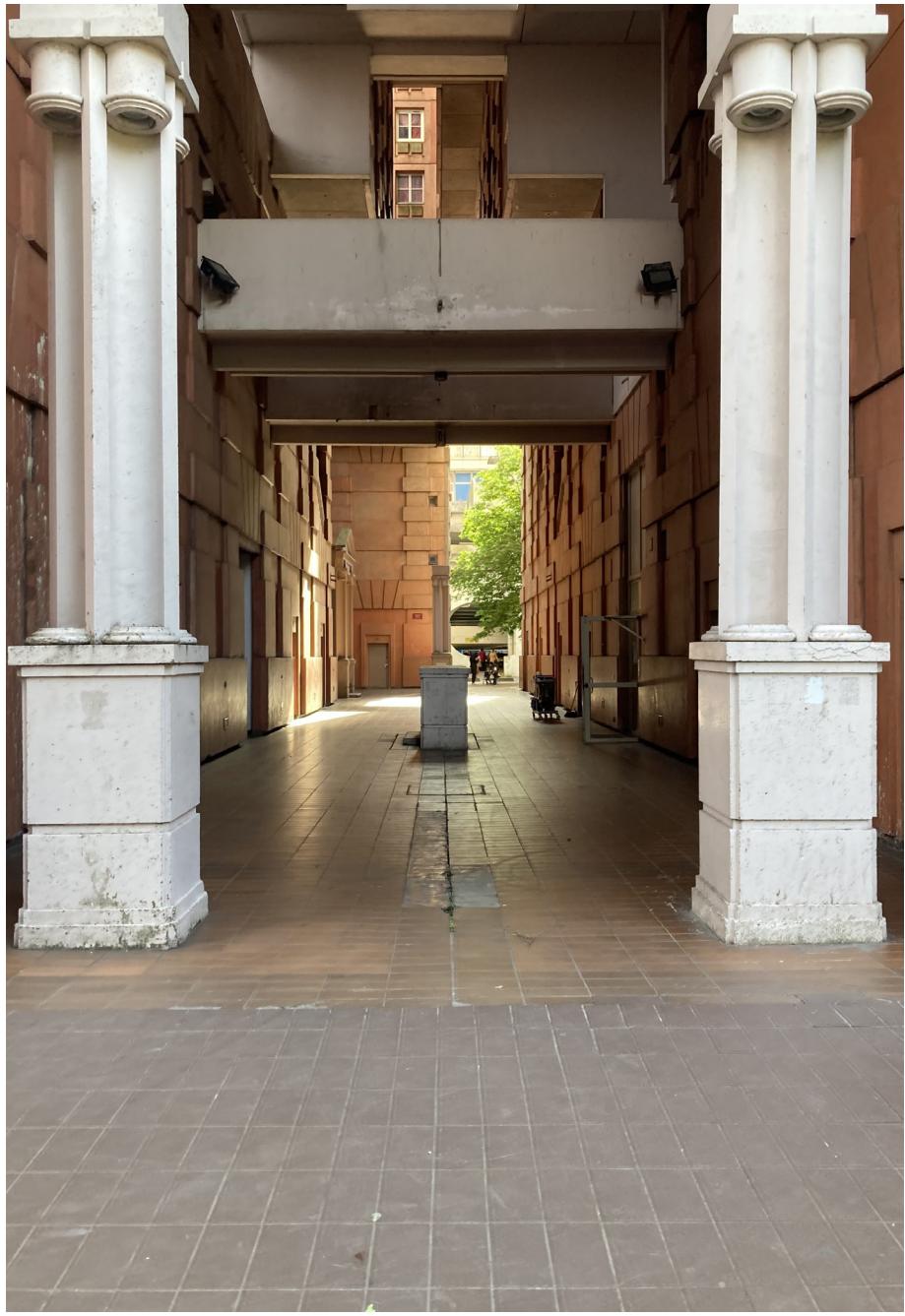


Figure 131: Photographie personnelle montrant la vue sur le couloir extérieur du Palacio (2024, 8 juillet)

Cette scène de course poursuite en voiture montre le véhicule roulant à toute vitesse au sein des bâtiments, détruisant certaines parties de l'édifice. La scène suscite une impression de dynamisme, grâce à l'enchaînement des plans-séquences qui se fait rapidement. Le lieu choisi a son importance car les bâtiments constituent le cadre de cette scène.

Pour réaliser ces séquences, la caméra était la plupart du temps fixe, pour filmer le mouvement des personnages sans la déplacer. À d'autres instants, comme sur la première image (Image A), il y a un travail de travelling avant avec la caméra qui est positionnée sur le véhicule. Ceci nous permet de vivre la scène avec les personnages. Sur les deux premières prises de vues sélectionnées, les plans utilisés sont des plans de demi-ensemble ou des plans moyens, montrant une partie du Palacio. Il y a une alternance entre de gros plans cadrés sur les personnages (Image C) et des plans dézoomés qui illustrent le contexte dans lequel est tournée la scène. La position de la caméra varie: elle offre des vues frontales sur le couloir (Image A) puis une contre-plongée sur le bâtiment pour mettre en valeur la taille des édifices dans lesquels on se situe (Image B).

La photographie de gauche a été prise en matinée durant le mois de juillet 2024 (Figure 131). Si on la compare avec les prises de vues de *Brazil*, on remarque une différence d'éclairage. Bien que les couleurs initiales du bâtiment soient déjà ternes, les cinéastes ont choisi d'assombrir les images pour renforcer cette impression d'obscurité qui caractérise le film.



Figure 132: Couverture du film *Hunger Games: La Révolte, partie 2*

#### Fiche technique

Type d'œuvre filmique: Film

Année de sortie: 2015

Réalisateur: Francis Lawrence

Société de production: Lionsgate, Color Force

Scénario: Danny Strong

Acteurs principaux: Jennifer Lawrence, Josh Hutcherson,...

Genre: Science-fiction dystopique

Pays: Etats-Unis

Durée: 137 minutes

VO: Anglais

Œuvres de Ricardo Bofill: Les Espaces d'Abra

### 3.5.3.2. *Hunger Games: La Révolte, partie 2* de Francis Lawrence (2015)

*Hunger Games* est une pentalogie cinématographique de science-fiction américaine qui comporte cinq épisodes.

Les films présentent une hiérarchisation sociale et spatiale séparant les maîtres et les esclaves. Les populations ouvrières sont réparties en 13 districts et sont soumises au Capitole, un puissant gouvernement autoritaire dirigé par le Président Snow. Ils vivent donc dans la misère et la faim. Le Capitole décide chaque année d'organiser des jeux dans lesquels deux adolescents sont tirés au sort pour former une tribu. Toutes les tribus s'affronteront et il ne restera qu'un personnage à la fin. Ces jeux sont des combats à mort diffusés à la télévision afin de divertir les dirigeants d'un régime totalitaire. La série de films tourne autour de Katniss Everdeen, qui se dévoue à participer aux Hunger Games à la place de sa sœur et qui sera en duo avec Peeta, un jeune garçon tiré au sort (Allociné, s. d.).

Le film qui nous intéresse est *Hunger Games: La Révolte partie 2*, dans lequel Katniss tente de ramener Peeta à son état normal, après avoir accepté d'être le symbole de rébellion, le Geai moqueur. Ils se rendent au Capitole et

tentent de faire face aux batailles qui l'attendent. Mais le principal objectif de Katniss est d'assassiner le président Snow et de ramener la paix dans le district de Panem (Allociné, s. d.).

Il y a beaucoup à dire sur l'architecture employée dans *Hunger Games*. Le contexte dans lequel la saga émerge est issu d'un univers néo-antique faisant allusion à la Rome Impériale et comprend l'usage de l'architecture fasciste de Mussolini du 20e siècle. Ce style architectural est caractéristique de monumentalité, d'ordre et symétrie, de style classique et de symbolisme politique.

Malgré plusieurs tentatives, le film étant très populaire, il n'a pas été possible de prendre directement contact avec le chef décorateur. Néanmoins, Gilles Castera, le responsable en production et assistant réalisateur, a bien voulu accorder de son temps pour nous expliquer en quelques mots comment s'était déroulé le tournage et pourquoi Abraxas avait été sélectionné pour le film. Castera se charge de contacter les lieux de tournage pour les films à Paris. En plus de ces informations, le visionnage de plusieurs interviews du réalisateur, des acteurs et du chef décorateur ont été nécessaire.

Les volets précédents de la saga ont principalement été filmés à Atlanta mais pour ce quatrième épisode, les cinéastes ont élargi leurs horizons en choisissant de tourner à différents endroits pour donner vie au Capitole, la ville fictive du film. Ils ont tourné des scènes en Europe et plus particulièrement en France et en Allemagne, où ils ont découvert des lieux historiques et futuristes pour le film, dont les Espaces d'Abraxs (Wasley, 2015).

D'ailleurs lors d'une interview, le réalisateur Francis Lawrence évoquait le défi du film qui était de créer un nouveau monde à partir de zéro. Il trouvait que c'était fascinant de voyager et de filmer différents endroits pour créer un univers (Collider Interviews, 2019). Au Comic Con, Francis Lawrence et les acteurs se sont confiés sur ce changement de lieu pour le film: « *Ça a été compliqué de tourner, mais intéressant car nous avons eu un grand changement. Nous avons dû déménager dans la capitale, la production d'Atlanta s'est déplacée en Europe* ». Les acteurs ont pu admirer ces nouveaux espaces proposés pour cet épisode. « *Quitter Atlanta et aller en Europe et tourner là-bas dans ces endroits incroyables à Paris et Berlin, cela a créé un environnement complètement différent* », affirme l'équipe. Ceci leur a permis d'avoir une bouffée d'air et ce nouveau monde s'est ouvert à eux (Flicks And The City, 2015).

« *C'est Philip Messina qui a fait des recherches sur Internet pour trouver des bâtiments dans le monde pour ce tournage. Il a cherché une architecture qui correspondait au film de Hunger Games. Il est tombé sur l'architecture de Boffill et il est « tombé amoureux » de cette architecture d'Abraxs. Il a directement proposé ce bâtiment à l'équipe, il*

*n'avait pas proposé d'autres bâtiment que celui-ci. D'autres scènes ont également été tournées aux environs de Paris, à Yvry-sur-Seine, pour des scènes de rues* » (Castera, 2024).

Castera nous confie que l'équipe a choisi ce bâtiment car il « matchait » bien avec la ville fictive du film. Effectivement, lors d'une interview, Philip Messina et son collaborateur s'expriment sur l'architecture de l'État fictif du film, Panem, et plus particulièrement sur le Capitole, la capitale de cet État, qui est une ville riche dans laquelle vivent les dirigeants du pays et où se déroulent les Hunger Games. L'intention de Messina était de faire de ce Capitole une sorte d'environnement brutal et sans échelle. Leurs références initiales étaient des bâtiments grandioses très vides et imposants, avec une architecture en béton. Ils se sont intéressés à des architectures brutalistes datant de la moitié du 20e siècle, avec de grandes structures en béton. L'idée, pour qu'elle soit crédible, était à la fois de créer un environnement qui terrifie les enfants lorsqu'ils s'y rendent mais aussi que ce soit un lieu agréable pour les personnes qui y vivent (Vanessa Price, 2012). Voilà en quelques mots ce que représente la nation de Panem dans le film et ce qu'elle devait évoquer. Étant donné qu'il s'agissait du siège du pouvoir, les bâtiments du Capitole devaient sans doute être dominants et transmettre un sentiment de puissance. Une des raisons qui a probablement incité Philip Messina et les réalisateurs à sélectionner les Espaces d'Abraxs pour l'une des scènes est leur architecture brutaliste, futuriste et monumentale, qui rappelle celle du Capitole.

L'impact visuel est saisissant. Les cinéastes filment une scène de dix minutes dans un environnement doté d'un bâtiment de forme semi-circulaire. Le bâtiment a l'avantage de pouvoir occuper l'entièreté de l'écran.

L'équipe voulait capturer l'impression d'être sur le terrain du Capitole et ces décors d'Abraxas se prêtaient justement bien à accueillir des scènes d'action assez épiques qui leur étaient nécessaires. « *Phil et moi voulions conserver l'idée de l'architecture brutaliste/classique qui rend le Capitole si imposant, mais filmer dans des lieux réels nous a permis de le faire de manière plus immersive. Phil a trouvé des endroits incroyables à Paris et à Berlin qui correspondaient de manière phénoménale à l'histoire* » (Wasley, 2015).

L'immersion dans de réels lieux leur était indispensable pour la crédibilité de cette scène (Wasley, 2017). Philip Messina trouve qu'il est nécessaire pour les acteurs d'être entourés d'un décor existant plutôt que d'un fond vert. L'environnement crée un effet sur les acteurs, c'est d'ailleurs pourquoi il adore voir les réactions des équipes de tournages lorsqu'ils entrent sur ces lieux (*Production Design Of "The Hunger Games" – Interview With Philip Messina · Pushing Pixels*, 2016).

Le chef décorateur s'est chargé de transformer la scène de la boue dégoulinant dans une rue étroite dans le livre en une scène cinématographique dotée d'une expérience visuelle encore plus spectaculaire. Au lieu de chercher une simple rue dans laquelle tourner cette séquence, Messina a décidé de tourner au sein de ces Espaces d'Abraxas.

Il explique que ce bâtiment ne devait pas spécialement être utilisé pour la scène de la boue mais que lorsqu'il l'a vu et qu'il l'a présenté au réalisateur, ce dernier a dit « *oh, c'est comme s'ils étaient piégés* », ce qui leur a directement fait penser à cette scène de la glu noire (Watercutter, 2015).

« *Il y avait cette cour fermée et une sorte d'amphithéâtre* », dit-il. Effectivement, ce lieu se prêtait bien à cette séquence car Philip Messina pouvait imaginer que les côtés du bâtiments apparaissent en images de synthèse et que les personnages puissent s'échapper dans la cage d'escalier (Sluis 2019). Le réalisateur a donc immédiatement bloqué la scène en voyant l'opportunité qu'offrait ce bâtiment de Ricardo Bofill.

Gilles Castera nous dit aussi que l'espace de cour intérieure a beaucoup été utilisé lors de la scène dans *Hunger Games*: c'est un espace intéressant. Les couloirs extérieurs ont également été utilisés, comme pour le film *Brazil*. Pour les scènes intérieures, les réalisateurs ont filmé avec un fond vert et ont retravaillé les séquences en studio à Paris par après. L'explosion de la porte et les scènes dans l'appartement, par exemples, se sont réalisées en studio (Castera, 2024).

Les cinéastes ont filmé presque tout ce qu'ils avaient sur leurs photos de repérage avant le tournage, ce qui n'arrive pas fréquemment. L'endroit les a vraiment aidés à mettre en place la scène (Sluis 2019).

Le tournage à Paris a duré six semaines et l'équipe a logé là-bas durant cette période. *Hunger Games* étant un film à gros budget, l'équipe a réquisitionné plus de 350 personnes pour la scène se déroulant aux Espaces d'Abrazas. Lors de l'entretien avec Gilles Castera, celui-ci confiait qu'il n'avait pas été facile de trouver un accès aux Espaces d'Abrazas car ce sont des cités difficiles, situées à côté des Arènes de Picasso. Il y a de nombreux problèmes de drogue, c'est une cité dur à vivre et ils ont dû faire de grands efforts pour ne pas mettre en danger les équipes. « *Je n'aurais pas choisi ce lieu de moi-même, car c'est dangereux* », affirme-t-il. Des véhicules blindés ont été importés directement des États-Unis pour les besoins du film.

Les habitants n'avaient pas été mis au courant que le tournage d'*Hunger Games* allait se dérouler chez eux. Il avait été annoncé sous le faux nom de « Seashore » (Pierre, 2018). On peut supposer que l'équipe a annoncé le tournage sous un autre nom pour des questions de confidentialité et de sécurité. Les producteurs ont peut-être voulu garder cela secret dans un premier temps pour éviter les fuites d'informations et parce qu'ils craignaient peut-être que l'annonce attire une préoccupation parmi les habitants et des curiosités de certains passants qui auraient pu compliquer le tournage. Selon un article, une des difficultés du tournage était l'apparition des résidents aux fenêtres de leurs appartements. Ceci avait déjà été évoqué pour le tournage du clip *Do It Right* à la Muralla Roja. Ici, leur quotidien a été perturbé mais cela a permis de rafraîchir leur cadre de vie car les graffitis ont été nettoyés pour les besoins du film, ce qui a instauré une image plus positive dans le quartier devenu une attraction touristique pour les fans (Pierre, 2018).

Une seule et unique scène de dix minutes a été tournée aux Espaces d'Abrazas et se manifeste avant la moitié du film.





Figures 133 à 141: Séquences du film *Hunger Games: La Révolte, partie 2* de Francis Lawrence

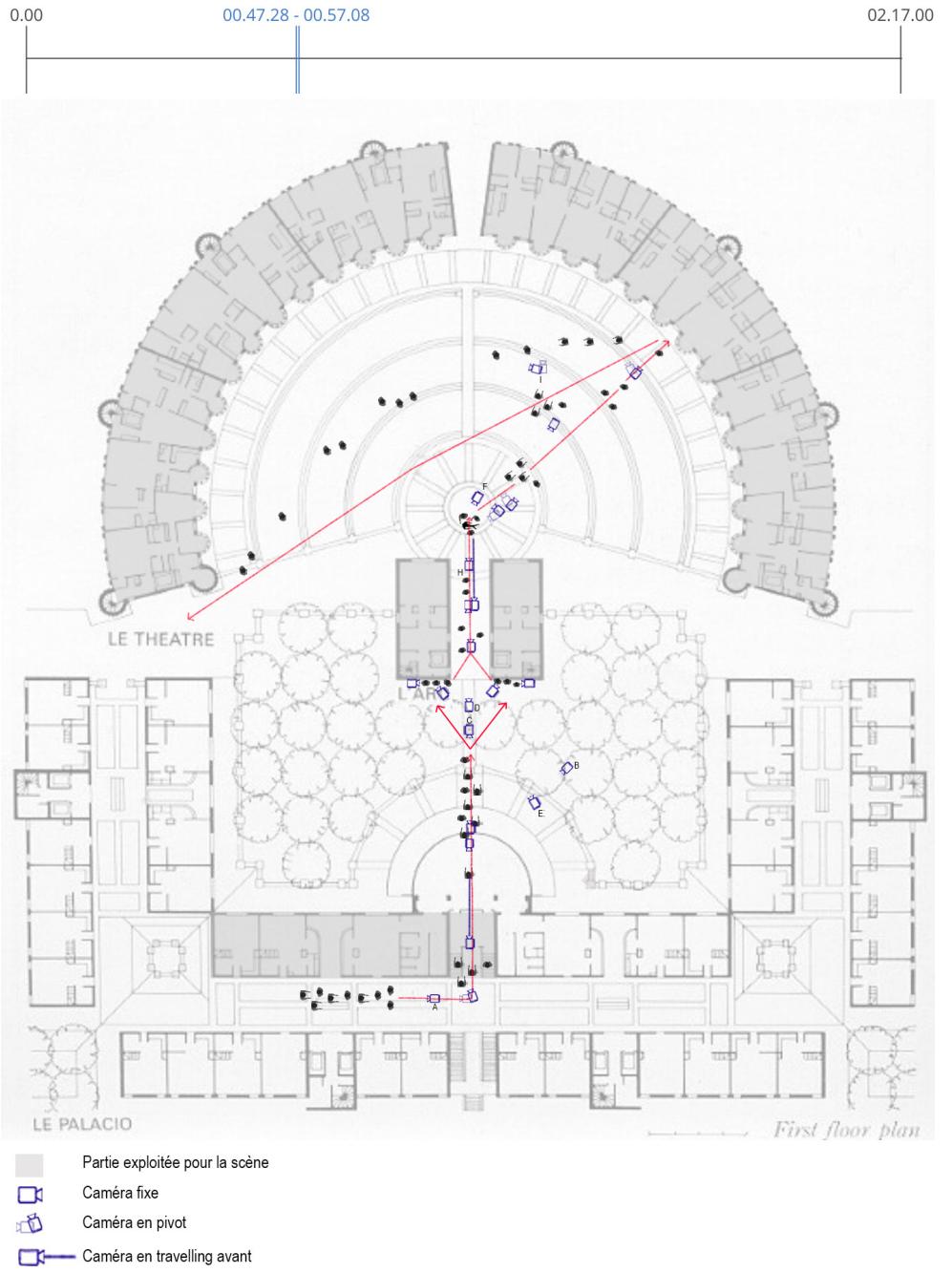


Figure 142: Analyse filmique d'une scène du film *Hunger Games* de Francis Lawrence

Le film dégage une atmosphère moins sombre que celle de *Brazil* grâce à une luminosité un peu plus prononcée. Mais en comparant avec les photos prises en juillet 2024 (Figures 143 à 145), nous remarquons que les réalisateurs ont tout de même opté pour des couleurs plus foncées et plus bleues pour l'ambiance du film.

L'utilisation des Espaces d'Abrazas dans *Hunger Games* évoque une ambiance dystopique en phase avec le scénario de l'œuvre filmique. De fait, en se rendant sur place, on se sent un peu comme dans le film: on constate que ces lieux sont à la fois fascinants, oppressants, étranges et presque surréalistes, ce qui reflète aussi l'atmosphère de *Hunger Games*.

La scène de dix minutes met principalement l'Arche et le Théâtre en avant, ce qui confère une importance particulière au décor dans ce film. De plus, l'enchaînement des plans-séquences se faisant beaucoup plus lentement que dans *Brazil*, le spectateur peut profiter pleinement du paysage. Durant cette séquence, il y a une alternance entre des plans d'ensemble qui mettent en évidence le contexte et des plans plus zoomés qui laissent le décor en second plan.

Dans le premier plan-séquence qui dure quelques secondes (Image A), les personnages longent le Palacio pour arriver à hauteur de l'entrée du bâtiment. Nous voyons juste l'extérieur de l'édifice. La caméra est fixe et filme le déplacement du groupe avant de pivoter pour les suivre. Il s'agit d'un plan américain avec une vue horizontale dans lequel les personnages ont leur importance.



Figures 143 à 145: Photographies personnelles (2024, 8 juillet)

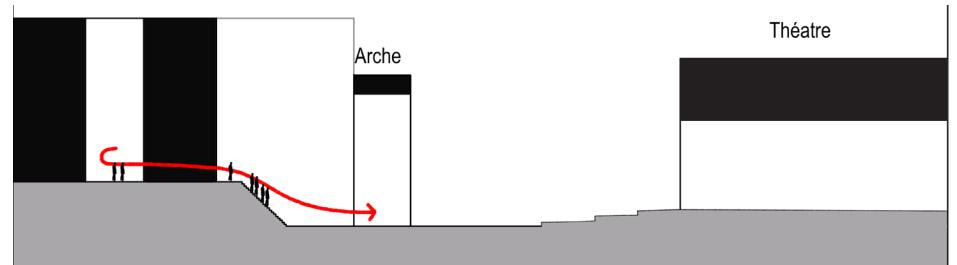


Figure 146: Croquis personnel du déplacement des personnages

Ensuite, dans le second plan (Image B), on voit les personnages descendre les escaliers. Cette vue d'ensemble donne une idée de l'échelle monumentale des bâtiments. En effet, l'intention du réalisateur est ici de nous montrer la taille des personnages comparée au Palacio. C'est également la raison pour laquelle la caméra filme en contre-plongée avec une panoramique verticale filmant de haut en bas. Le réalisateur veut qu'on se sente minuscule.

Sur la troisième prise de vue (Image C), les personnages descendent toujours les escaliers et la séquence dure un peu plus longtemps. Cette fois, la caméra est placée à un autre endroit, dans le but d'obtenir un autre angle de vue sur l'édifice. Le contexte est présent mais pas autant que sur l'image précédente.

Sur l'image D, les personnages se dirigent vers l'Arche et se dispersent de part et d'autre de celle-ci avant que le combat ne commence. La caméra offre une vue frontale fixe pendant que les personnages sont en action, laissant apparaître le Théâtre en arrière-plan. Il s'agit encore une fois d'un plan d'ensemble, affichant les personnages face au décor grandiose. En comparant avec la réalité (Figure 145), on voit qu'énormément de détritus, d'impacts sur les bâtiments ainsi que des affiches indiquant « Panem » ont été ajoutés spécialement pour le film.

Le plan suivant ne dure que 4 secondes (Image E). Il montre la destruction de la petite arche devant l'édifice où se trouvent les personnages. De nombreux effets spéciaux sont utilisés pour ces scènes. Ici, l'angle de la caméra est en plongée, permettant d'avoir une vue cadrée de haut sur la partie détruite.

En regardant les photographies de la réalité (Figure 144), nous remarquons que les arbres ont été supprimés en post-production, pour l'ambiance de *Hunger Games*.

Sur l'image F, les personnages occupent la majeure partie du cadre, reléguant le décor en second plan, cette fois. L'intention du réalisateur est de montrer le comportement et les réactions émotionnelles des personnages.

Les trois derniers plans se déroulent à plusieurs minutes d'intervalle mais ont été sélectionnés parce qu'ils illustrent des vues intéressantes sur le bâtiment de Ricardo Bofill. La prise de vue G met en scène les personnages à genoux devant le Théâtre. Il s'agit d'un plan d'ensemble filmé avec une caméra fixe présentant les personnages dans leur contexte. Ensuite, l'image H est une prise de vue aérienne pertinente. Dans ce plan, les personnages sont en mouvement dans la cour du Théâtre. Le contexte est ici mis en avant à l'aide du plan d'ensemble. La présence des escaliers en gradin donne du relief à la scène. Finalement, le dernier plan-séquence (Image I) montre l'instant où les personnages quittent le bâtiment et se dirigent de l'autre côté de l'édifice. Les personnages se fondent dans le décor, étant donné que l'extérieur a été envahi par la vague boueuse. Nous remarquons que le Théâtre d'Abrahas, avec ses gradins, était idéal pour cette scène car la boue pouvait occuper un immense espace, créant ainsi un effet particulièrement spectaculaire. Le plan moyen est utilisé et montre les personnages de la tête aux pieds avec un mouvement de caméra en panoramique horizontale, pivotant de droite à gauche, dans le sens de marche des acteurs.

L'utilisation des Espaces d'Abrazas dans *Hunger Games* soulève des questions sur le rôle de l'architecture comme personnage à part entière. Ces bâtiments imposants, par leur échelle et par leur style, ajoutent une dimension de monumentalité et d'autorité qui renforce le message du film. Cette architecture joue aussi un rôle essentiel en participant à l'action puisqu'elle est utilisée, par exemple, pour être détruite dans le scénario.

L'enchainement des plans-séquences se faisant plus lentement est peut-être lié à une exploration plus contemplative des environnements, offrant aux spectateurs un moment pour réfléchir à l'architecture tout en observant la scène. L'utilisation de la caméra fixe ou panoramique contribue également à cette expérience immersive.

Les angles de la caméra, en particulier les contre-plongées ainsi que les plans d'ensemble utilisés, sont significatifs. Ils mettent en évidence le rapport d'échelle entre la taille des personnages et l'architecture, ce qui évoque la notion de domination, un thème significatif pour le capitole d'*Hunger Games*.

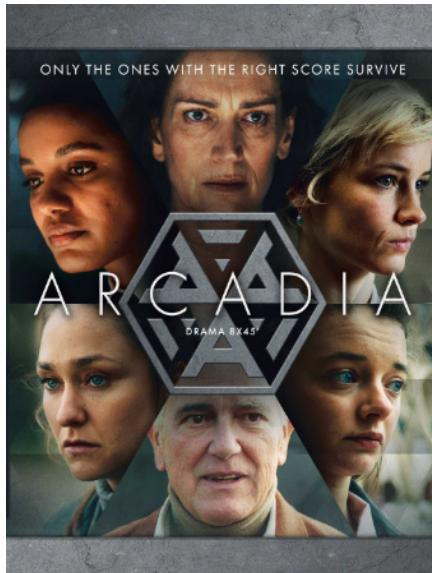


Figure 147: Couverture de la série *Arcadia*

### Fiche technique

Type d'œuvre filmique: Série

Année de sortie: 2023

Réalisateur: Tim Oliehoek

Société de production: Jonnydepony

Scénario: Philippe De Schepper, Bas Adriaensen, Zita Theunynck

Acteurs principaux: Monic Hendrickx, Abigail Abraham, Gene Bervoets,...

Genre: Science-fiction dystopique

Pays: Allemagne, France, Pays-Bas, Belgique

Durée: 1 saison, 8 épisodes de 50 minutes

VO: Néerlandais

Œuvres de Ricardo Bofill: Les Espaces d'Abraxsas, les Arcades du Lac

### 4.5.3.3. *Arcadia* de Tim Oliehoek (2020)

Nous allons maintenant revenir sur la série *Arcadia*, qui est une production nettement moins populaire que les deux films que nous venons d'évoquer, c'est pourquoi il y a moins de documentation et d'interview concernant le choix de lieux de tournage dans la série.

Non seulement, les Arcades du Lac ont fait usage de décor à plusieurs reprises dans la série mais les Espaces d'Abraxsas ont également contribué à cette œuvre filmique. Le chef décorateur, Kurt Loyens, s'exprime sur les Espaces d'Abraxsas en disant que ces bâtiments, qualifiés de « mégalomanie » par Ricardo Bofill, donnent une sensation d'enfermement. Il dit néanmoins qu'ils sont majestueux et intimes en créant un effet saisissant (Denolf, 2023). Cette sensation d'enfermement est sous doute provoquée par la taille de ces trois édifices. Ce ressenti était sûrement voulu pour le scénario de la série. La société d'Arcadie est une société contrôlée dans laquelle les individus ayant un comportement qui s'écarte de l'algorithme prescrit sont punis. Les Espaces d'Abraxsas, de par leur architecture, correspondent à ce cadre. Ces constructions en béton confèrent à la ville fictive un aspect inquiétant et une atmosphère froide et désagréable, affirme le

chef décorateur (DPG Media Privacy Gate, s. d.).

Les Espaces d'Abraxsas font office de décor à plusieurs reprises, et ce dans plusieurs épisodes de la saison. C'est exclusivement l'extérieur des bâtiments qui a servi pour la série.



Figures 148 à 150: Séquences de la série *Arcadia* de Tim Oliehoek

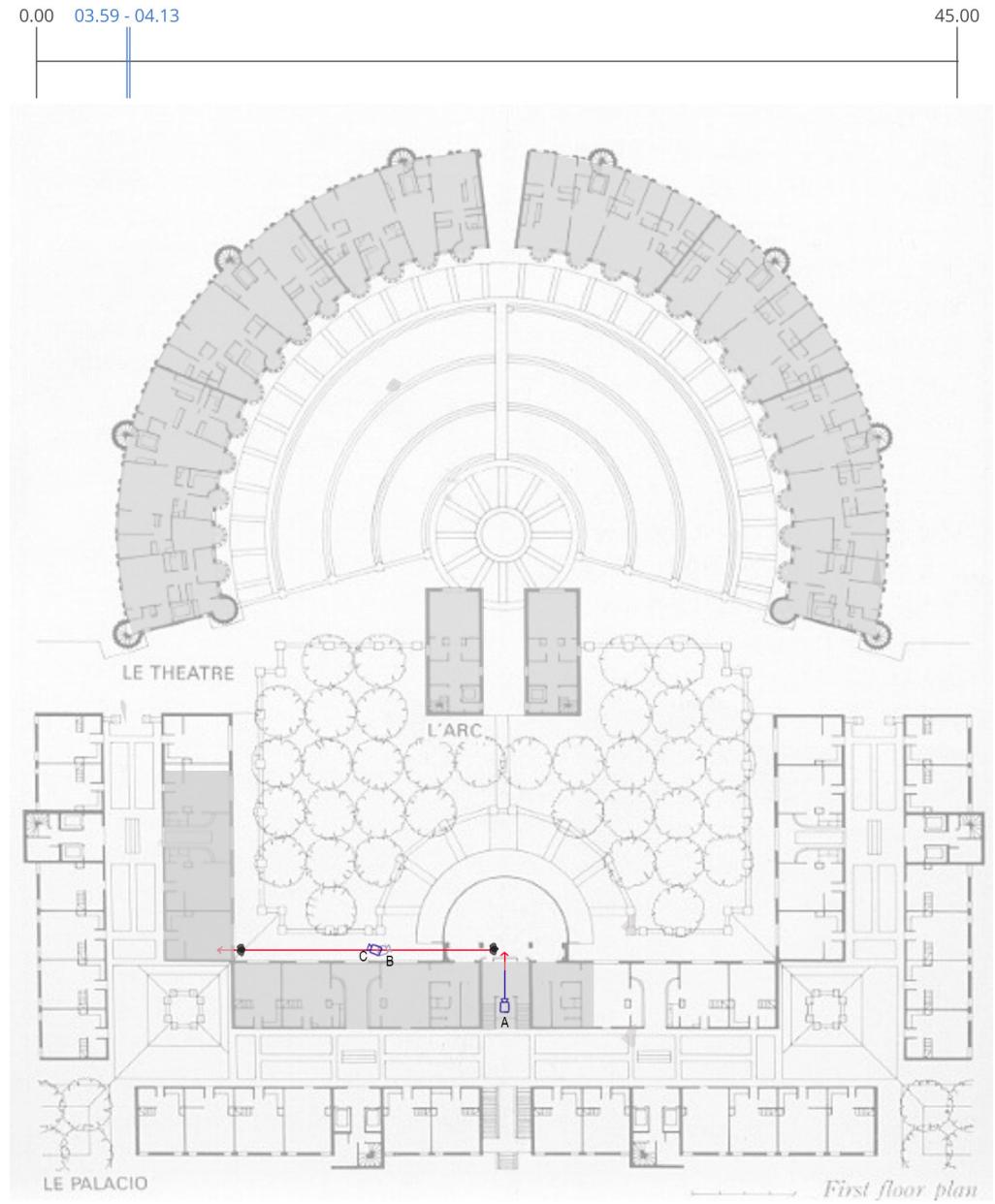


Figure 151: Analyse filmique d'une scène de la série *Arcadia* de Tim Oliehoek

Cette scène a lieu au début du troisième épisode de la série. Dans le premier plan (Figure A), la caméra est placée face au sujet, le bâtiment est d'abord filmé à l'aide d'une vue horizontale. L'angle de vue de la caméra est assez large, ce qui permet de mettre en évidence l'architecture monumentale du Théâtre en soulignant sa verticalité. Le scénariste utilise le plan d'ensemble pour situer le personnage dans son contexte. Plus précisément, on voit l'actrice face à l'Arche qui est assez imposante sur l'image et puis le théâtre, qui est en arrière-plan. Durant les quelques secondes qui suivent, la caméra continue d'avancer en travelling avant puis en contre-plongée, une fois qu'Alex est passée, ce qui permet d'offrir un zoom sur l'Arche et d'avoir cette contre-plongée sur l'édifice.

Dans la deuxième scène (Figure B), on voit Alex descendre les escaliers assez rapidement. La caméra est positionnée en bas des escaliers, ce qui donne un sentiment d'infériorité par rapport à ceux-ci. Cette scène montre un fragment de chacun des bâtiments, c'est-à-dire du Palacio, de l'Arche et du Théâtre. On voit peu de contexte avant que l'angle de vue ne se restreigne.

Lors de la dernière prise de vue (Figure C), Alex continue de marcher le long du Palacio durant quelques secondes, jusqu'à ce que la caméra se coupe et filme un espace intérieur, nous faisant comprendre qu'elle est entrée à l'intérieur du bâtiment. Lors de cette séquence, c'est donc uniquement le Palacio qui est dans le champ de la caméra. Celui-ci est caractérisé par une architecture plus classique et ce sont les lignes horizontales qui dominent par rapport aux verticales, contrairement à la première scène où la verticalité du Théâtre

était prédominante. L'angle de vue utilisé est horizontal parce que la caméra est placée face au sujet et c'est le plan général qui est exploité. Il montre entièrement le personnage et suggère le contexte sans lui accorder une place particulière.

Comme mentionné, cette scène met en avant deux architectures différentes, à savoir celle du Théâtre caractérisé par une verticalité prononcée et celle du Palacio, marquée par des lignes horizontales. La première prise de vue invite le spectateur à découvrir le contexte dans lequel se déroule la série en offrant une vue d'ensemble des Espaces d'Abraxs tandis que les deux autres se focalisent davantage sur l'action du personnage, reléguant le décor au second plan. De plus, il est important de souligner que dans les trois scènes, qui se déroulent à seulement quelques secondes d'intervalle, on voit des choses complètement différentes. Effectivement, dans le premier plan, la caméra adopte un grand angle de vue et montre le contraste entre la petite taille du personnage et l'édifice imposant. En revanche, dans les autres scènes, la caméra rétrécit son champ de vision progressivement. Mais malgré cela, les personnages font toujours la même taille dans les différentes séquences, c'est juste le décor qui change.

En analysant les diagrammes (voir annexes), nous relevons que la science-fiction fait souvent usage des bâtiments de Ricardo Bofill et, en particulier, des Espaces d'Abrazas. En effet, plusieurs réalisateurs ont exploité les constructions de l'architecte pour leurs films ou séries télévisées de science-fiction. Comme nous venons de le voir, deux films très populaires au cinéma ont été en partie tournés aux Espaces d'Abrazas, *Brazil* et *Hunger Games : La Révolte, partie 2*, avec 1 231 013 d'entrées en salle pour ce dernier. Le troisième cas d'étude, la série *Arcadia*, est nettement moins connue et uniquement diffusée sur des chaînes de télévisions locales.

Il est évident de mentionner en premier lieu que l'élément principal que les films partagent, c'est l'architecture (ARCHITEKTON, 2022). Le lieu qu'ils ont en commun est cet édifice situé à Marne-La-Vallée. Dans ces trois filmographies réalisées à différentes époques, les trois parties des Espaces d'Abrazas ont été exploitées. En plus de partager ce même lieu de tournage, ces trois œuvres présentent des similitudes quant à leur genre et leur scénario.

Tout d'abord, *Brazil* (1985), *Hunger Games* (2015) et *Arcadia* (2023) sont considérés comme des sciences-fictions dystopiques car elles évoquent des scénarios d'anticipation mettant en scène une société totalitaire exerçant une oppression sur ses citoyens, avec un contrôle des masques par la violence et une lutte rebelle avec le terrorisme (ARCHITEKTON, 2022). Les trois films se déroulent dans un monde contrôlé où la violence est omniprésente. Les personnages d'*Hunger Games* sont constamment engagés dans une lutte

sans relâche pour rester en vie face aux ordres du Capitole et pour faire preuve de courage devant les caméras. Le cadre dans lequel se déroulent *Brazil* et *Arcadia* est tout aussi chaotique. Dans *Arcadia*, c'est la nation d'Arcadie qui est gouvernée par les seigneurs du dôme avec un Gardien à sa tête. Quant au film *Brazil*, son caractère dystopique repose sur trois axes identitaires: l'industrialisation, l'administration et la militarisation. Pour faire le parallèle avec l'architecture, on peut remarquer que les cinéastes du 20e et du 21e siècles utilisent souvent des bâtiments très hauts, évoquant une certaine verticalité pour les films dystopiques dans le but d'exprimer la sécession sociale. Cette verticalité fait appel à la puissance et au progrès technologique, notamment dans les grandes villes (Lazzarin, 2021).

Ensuite, ces trois œuvres sont rétro-futuristes en imaginant un avenir tel qu'il était pensé à l'époque du film en question; par exemple, la ville de Panem, dans *Hunger Games*, est une vision future des États-Unis. La notion de surveillance et de contrôle sont deux notions très importantes dans cette science-fiction. Dans le film *Brazil*, la représentation de la société et des décors frôle l'absurde par rapport à ce que nous connaissons aujourd'hui. Tout est sous contrôle en permanence et en ce qui concerne les décors, ils étaient faussement imaginés, avec de nombreux gadgets et de technologies, qui ne sont pas ainsi de nos jours. *Brazil* avait la volonté de présenter un futur sans que l'on puisse imaginer à quelle époque on pouvait le situer; ainsi, certains disent qu'il s'agit d'un futur utopique de 1920 (ARCHITEKTON, 2022). Effectivement, le film ayant une trentaine d'années de moins qu'*Hunger Games* et quasiment quarante ans de moins qu'*Ar-*

*cadia*, le contexte n'était pas le même; c'est pourquoi la mise en scène de cette société rétro futuriste déshumanisée ne fait pas écho à notre société du 21e siècle (ARCHITEKTON, 2022). Cependant, *Hunger Games* et *Arcadia* présentent des similitudes quant à leur vision du futur, décrivant un avenir contrôlé à travers des écrans et des logiciels permettant d'évaluer les individus en fonction de leur comportement. *Arcadia* possède ce côté rétrofuturiste inspiré de l'image que l'on avait du futur dans les années 1980. La série télévisée n'illustre néanmoins pas l'avenir en utilisant plein de gadgets high-tech comme dans les séries de sciences-fictions américaines; elle a son propre style de science-fiction européenne (Dumon, 2023).

Il existe aussi plusieurs similitudes au sein des sociétés présentées dans les trois œuvres. Tout d'abord, les réalisateurs avaient comme objectif de nous transmettre un message sur la société et le devenir de celle-ci (Luman, 2024). Par exemple, l'auteur de *Hunger Games* a voulu que les jeunes s'interrogent sur des questions cruciales de l'humanité et la saga avait comme but d'inciter cette jeunesse à voter.

En ce qui concerne le régime en place, les trois univers nous plongent dans une société régie par le régime totalitaire. Le scénario du film *Brazil* met d'une part en lumière une société ultra-bureaucratisée, autrement dit un système dans lequel le pouvoir d'état et l'administration exercent un contrôle total ou significatif sur la vie sociale des individus. Il dénonce d'autre part une perte d'individualité face à la machine administrative qui domine l'homme. Dans cette société totalitaire, le peuple est au service de la bureaucratie

et cette population est conditionnée à adhérer à ce mode de pensée. Chaque geste et décision est contrôlé par des formulaires de paperasses et des réglementations. En conséquences, la moindre erreur peut avoir de lourdes conséquences.

Enfin, dans ces trois cas de figure, l'histoire pourrait devenir une vision future de la société d'aujourd'hui si cela continue. On peut même dire que certains aspects résonnent déjà avec le monde actuel. En effet, dans *Hunger Games* par exemple, on dénonce les dérives de la téléréalité, avec la présence prédominante des médias. Cette critique reflète un peu la réalité actuelle où les chaînes d'informations exercent déjà un certain contrôle sur la population. *Hunger Games* évoque aussi les inégalités sociales, avec la séparation entre les pauvres et les riches, qui fait écho à notre société. La série *Arcadia* en est le deuxième exemple: un système de scores sociaux dictant les priviléges de chaque citoyen a déjà été mis en place en Chine (Chambleboux, 2024). Le feuilleton n'est donc pas une pure fiction, il s'inspire de la réalité pour proposer une version plus intense et plus extrême.

Cette première prise de vue est intéressante à analyser parce qu'elle est très couramment utilisée par les cinéastes. Elle offre un plan d'ensemble sur l'entièreté de l'Arche avec le Théâtre en arrière-plan. Dans *Arcadia* comme dans *Hunger Games*, l'angle de vue est horizontal. Dans *Brazil*, on pourrait dire que c'est un peu différent car l'angle de vue est légèrement en contre-plongée avec l'image qui reste fixe pendant que le personnage se déplace.

Dans les trois cas de figure, l'acteur présent lors de la scène avance en direction des escaliers qu'il descend par la suite. Nous constatons que les escaliers ont beaucoup de succès auprès des réalisateurs. Ils sont en effet bien placés car ils sont centraux et donnent directement une vue sur l'ensemble des bâtiments. Ils évoquent un sentiment de domination par rapport au reste du site.

Concernant les décors, on peut noter quelques variations entre les trois productions. Par exemple, dans la série *Arcadia*, des arbres sont visibles devant l'Arche. Ceux-ci étaient déjà présents lors du tournage d'*Hunger Games* mais ils ont été supprimés en post-production. Certains végétaux ont néanmoins été enlevés pour *Arcadia* et le tournage a eu lieu lorsque les arbres étaient dépouillés de leurs feuilles afin de créer une ambiance encore plus désolée. En ce qui concerne l'état général des bâtiments, dans *Arcadia* et *Brazil*, il ne semble pas y avoir de grande différence avec la réalité (Figure 155); cependant, dans *Hunger Games*, on peut observer que certaines parties du Théâtre ont été détruites en post-production pour montrer les dégâts fictifs du combat.

Finalement, notons que dans la série *Arcadia*, la luminosité est intense, à l'inverse d'*Hunger Games* qui présente une atmosphère sombre et de *Brazil* qui se déroule presqu'entièrement dans l'obscurité.



Figure 152: Séquence du film *Brazil* de Terry Gilliam

02:07:53



Figure 153: Séquence du film *Hunger Games* de Francis Lawrence

47:49



Figure 154: Séquence de la série *Arcadia* épisode 3 de Tim Oliehoek

04:00



Figure 155: Photographie personnelle de l'Arche d'Abrahas (2024, 8 juillet)

Une seconde prise de vue est également intéressante à analyser parce qu'elle intervient aussi bien dans *Arcadia* que dans *Hunger Games*. À l'inverse du cadrage précédent qui se manifeste systématiquement au début d'une scène pour présenter le contexte et offrir un sentiment d'ouverture sur les bâtiments, cette seconde prise de vue évoque un sentiment d'isolement, créant une atmosphère claustrophobique.

Dans *Arcadia*, nous voyons l'édifice de haut en bas, mettant en scène les deux personnages qui paraissent minuscules par rapport au contexte. L'image reprise d'*Hunger Games* est en quelque sorte un zoom de celle capturée dans *Arcadia*, on y voit la moitié du bâtiment et les personnages ont une place plus importante. Les deux cas de figure présentent un plan d'ensemble avec un angle de vue horizontal.

À la différence d'*Arcadia*, qui reprend le décor tel qu'il est perçu dans la réalité, *Hunger Games* apporte des modifications au contexte. Tout d'abord, la place centrale en bas des gradins contient des débris dus aux destructions des bâtiments dans l'histoire du film; de plus, on peut constater que la porte d'entrée initiale a été remplacée par une porte plus futuriste, spécifiquement pour les besoins du film (Dans ton Film, 2022).

Concernant l'architecture, le Théâtre ressemble à un ring ou un amphithéâtre avec sa cour et ses gradins à l'avant; c'est pourquoi les cinéastes ont sans doute utilisé ces espaces pour des scènes de combats comme dans ces œuvres filmiques. Le Théâtre a une architecture tellement imposante qu'on se sent enfermé et observé au sein de la cour intérieure.

Il est ainsi captivant de constater qu'avec des mêmes perspectives, on observe à la fois des similitudes et des différences entre ces œuvres filmiques.



Figure 156: Séquence du film *Hunger Games* de Francis Lawrence

50:50



Figure 157: Séquence de la série *Arcadia* épisode 6 de Tim Oliehoek

## 3.6. Le quartier Antigone

### 3.6.1. Analyse du bâtiment

Le quartier Antigone est un troisième projet de Ricardo Bofill situé en France. Il s'agit d'un projet urbain construit à Montpellier, en plusieurs étapes, sur plusieurs décennies. Le site comprend 36 hectares et contient différentes parties (Bofill et al, 2019). Antigone consiste en un quartier de plusieurs îlots mis en place de part et d'autre d'un axe central allant du premier bâtiment jusqu'au fleuve du Lez. Plusieurs édifices et six esplanades ont été conçus par le Taller sur ce tracé (Bofill, 1989).

Antigone ne se limite pas à un projet de logements, comme ceux mentionnés précédemment. Il contient également des restaurants et des zones commerciales. Le premier complexe réalisé est d'ailleurs un centre commercial appelé le Polygone. Par la suite, des logements ont été construits le long de l'axe central qui s'étend jusqu'au Lez (Bofill et al, 2019).

En résumé, le projet est le résultat d'une collaboration entre Ricardo Bofill et d'autres architectes. Les idées clés qui émergent sont celles de la beauté, de l'harmonie, de l'espace et de l'architecture (Bofill, 1989).



Figure 158: Ricardo Bofill- Le quartier Antigone, Montpellier (1983-2001)

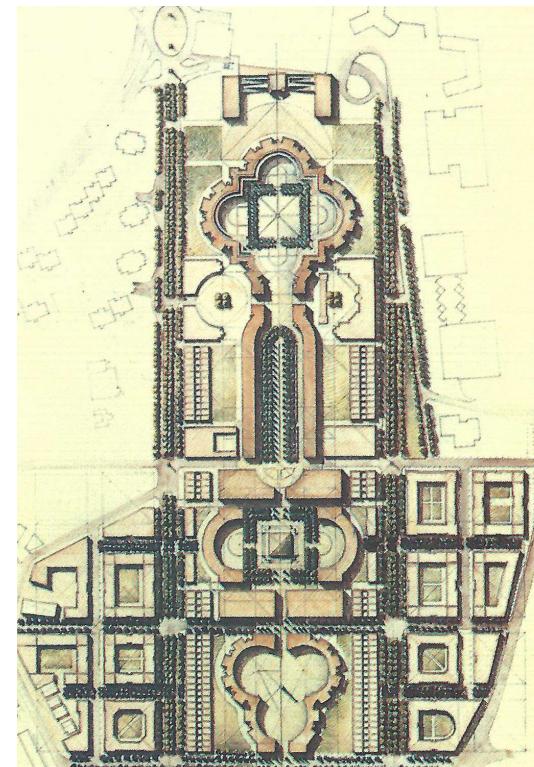


Figure 159: Ricardo Bofill- Le quartier Antigone, Montpellier (plan d'implantation)

Les Échelles de la Ville, également nommée le Polygone, sont situées à l'extrême ouest de l'axe. Le bâtiment a une forme en U et est doté de plusieurs escaliers extérieurs majestueux. Il permet de faire la liaison entre deux parties de la ville, à savoir la place de la Comédie et Antigone. En effet, le Taller avait pour but de prendre en considération la relation avec le centre-ville et les abords. Il avait aussi comme objectif d'habiller le mur du centre commercial. Le cœur du bâtiment est dédié à des activités commerciales et comprend aussi des ateliers pour les artistes, tandis que les ailes sont occupées par des bureaux (Bofill, 1989).

Le programme d'Antigone s'est déroulé en deux phases. Le premier projet de logements est situé sur la place du Nombre d'or, une place de référence qui a inspiré les autres opérations réalisées à Antigone par la suite. Achevé en 1984, ce projet de style néoclassique se compose de trois bâtiments en demi-cercle, abritant 288 appartements répartis sur sept étages. Il y a une combinaison entre les formes circulaires et les modules rectangulaires aux intersections. Les façades présentent une alternance régulière de pilastres et d'ouvertures. Les principes utilisés reposent sur le nombre d'or et sur la symétrie, comme nous l'avons vu dans le chapitre précédent (Bofill et al, 2019).

Ensuite, en 1986, le Taller de Arquitectura a conçu le Port Ju-vénal sur l'esplanade d'Europe. Il s'agit d'un bâtiment de forme semi-circulaire autour d'un parc situé à l'extrême est de l'axe (Bofill, 1989). Celui-ci contient 340 logements répartis sur sept étages et fait écho à la place du Nombre d'or. L'édifice fait également référence à la Grèce antique et aux amphithéâtres de l'époque, comme d'autres projets déjà cités tels que le Théâtre d'Abrazas ou les Colonnes de Saint-Christophe. (Bofill et al, 2019).

L'Hôtel de la région est un croisement entre l'architecture classique et une architecture de verre et de métal (Bofill, 1989). Il est situé de l'autre côté du fleuve.

### 3.6.2. Productions

Aucune œuvre cinématographique répertoriée pour l'instant n'a été réalisée au quartier Antigone. Toutefois, le film *Balle perdue* qui sortira en salle fin de l'année 2025 sera tourné là-bas. Notons aussi qu'en 2012, la série télévisée française *Antigone 34* avait été tournée aux abords du complexe de l'architecte. La même année, le clip musical *Ailleurs* de Nemir feat Deen Burbigo y avait également été tourné. Par la suite, en 2017, le clip *Les menottes* de L'Algerino ainsi qu'en 2018 *Montpellier à Géométrie Variable* de la ville de Montpellier, sont aussi filmés aux alentours des bâtiments (voir annexes).

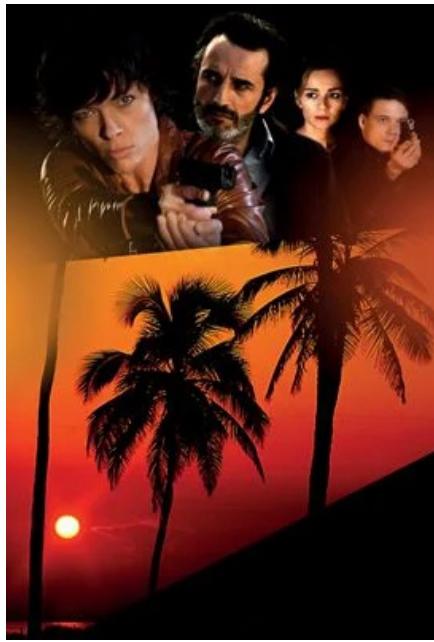


Figure 160: Couverture de la série *Antigone 34*

### Fiche technique

Type d'œuvre filmique: Série

Année de sortie: 2012

Réalisateur: Louis-Pascal Couvelaire et Roger Simonsz

Société de production: Mascaret Films, France Télévisions, Bénédicte Lesage

Scénario: Brice Homs, Alexis Nolent

Acteurs principaux: Anne Le Nen, Bruno Todeschini, Claire Borotra, ...

Genre: Policier

Pays: France

Durée: 1 saison, 6 épisodes de 52 minutes

VO: Français

Œuvre de Ricardo Bofill: Le quartier Antigone

## 3.6.3. Cas de figure

### 3.6.3.1. *Antigone 34* de Louis-Pascal Couvelaire et Roger Simonsz (2012)

*Antigone 34* est une série télévisée policière. Léa travaille au commissariat Antigone. Face à la menace d'un ennemi, elle se lie avec un médecin radié et en marge de la société ainsi qu'à une psychologue non conventionnelle. Chaque épisode comporte une intrigue différente (AlloCine, s. d.).

Bien que le quartier Antigone soit identifiable à quelques reprises dans la série télévisée, le réalisateur Louis-Pascal Couvelaire nous révèle lors de notre entretien avec lui que l'architecture de Bofill n'a pas été un moteur de départ. Il explique que la série a été tournée à plusieurs endroits et qu'en effet, quelques scènes exclusivement extérieures ont été tournées au abord de l'édifice de Bofill pour représenter le commissariat. Cependant, aucune scène intérieure n'a été filmée au sein d'un des bâtiments. Certaines parties du quartier, telles que l'Hôtel de la région et la place de Thessalie, qui présente un bâtiment avec des arches et une série de fenêtres, sont identifiables pour contextualiser la série à certains instants. Mais l'architecture n'a pas été un élément pris en compte par les réalisateurs et n'a joué aucun

rôle dans cette série. « *Il y a des exemples de films bien plus intéressants dans lesquels l'architecture de Ricardo Bofill est un élément pris en compte* » (Louis-Pascal Couvelaire, 2025). Ceci nous laisse sous-entendre que les œuvres filmiques dont nous avons parlé auparavant présentent clairement plus d'intérêt en terme d'architecture et concernant Ricardo Bofill que celle-ci. Le nom de la série *Antigone 34* a tout de même été donné en référence au quartier Antigone.

### 3.6.3.2. Clips vidéo: *Ailleurs* de Nemir feat Deen Burbigo (2012) et *Montpellier à Géométrie Variable* de la ville de Montpellier (2018)

Peu de productions ont été réalisées au quartier Antigone. Dans les clips musicaux, lorsque le bâtiment apparaît, c'est souvent pour de courtes séquences ou alors c'est le paysage qui est mis en avant, comme dans le clip de l'Algérino. Ce que l'on peut tirer de ces analyses, c'est que, lorsque le quartier est représenté, c'est généralement la place Thessalie qui est filmée. Cette place entourée par des bâtiments de l'architecte figure dans le clip *ailleurs* de Nemir feat Deen Burbigo et dans *Montpellier à Géométrie Variable* de la ville de Montpellier. Dans le premier cas de figure, la place et le bâtiment apparaissent brièvement durant quelques secondes tandis que dans le deuxième, une danse y est réalisée sur la place, ce qui permet de voir le contexte tout au long du clip. Dans ces deux cas, le décor sert d'arrière-plan à la vidéo.



Figure 161: Séquence du clip vidéo *Montpellier à géométrie variable* de la Ville de Montpellier



Figure 162: Séquence du clip vidéo *Ailleurs* de Nemir feat Deen Burbigo

## 3.7. Les Colonnes de Saint-Christophe

### 3.7.1. Analyse du bâtiment

Comme les trois dernières réalisations étudiées auparavant, les Colonnes de Saint-Christophe font partie des projets de villes nouvelles réalisés par le Taller au moment de la demande massive de logements.

Ce gigantesque bâtiment conçu en 1985 est situé sur un plateau surplombant la ville de l'Oise, en région parisienne. Le point de départ du projet est le point d'intersection de l'axe principal du nouveau quartier et d'un projet linéaire de jardins publics, de jardins suspendus et de terrasses surplombant la rivière. Après les Arcades du Lac, cet édifice constitue le deuxième projet de « ville-jardin » mis en place par le bureau d'architecture dans cette région. Le Taller a une fois de plus travaillé à grande échelle dans le but de créer un complexe-ville qui offre un principe de vie communautaire et une cohésion entre les habitants. Le projet contient 380 logements mais aussi quelques commerces au rez-de-chaussée (Bofill, 1989).

Lorsque l'on aperçoit l'édifice au premier abord, nous sommes immédiatement frappés par cette structure incurvée qui est impressionnante par sa taille. Cette structure semble protéger la ville intérieure par une muraille ponctuée de solides tours. Néanmoins, lorsqu'on observe attentivement l'unique ouverture permettant d'accéder à l'autre côté de bâtiment, on voit une tour penchée de 36 mètres de haut se dressant au milieu de la place centrale. Cette immense colonne nommée



Figure 163: Ricardo Bofill- Les Colonnes de Saint-Christophe, Cergy-Pontoise (1985)

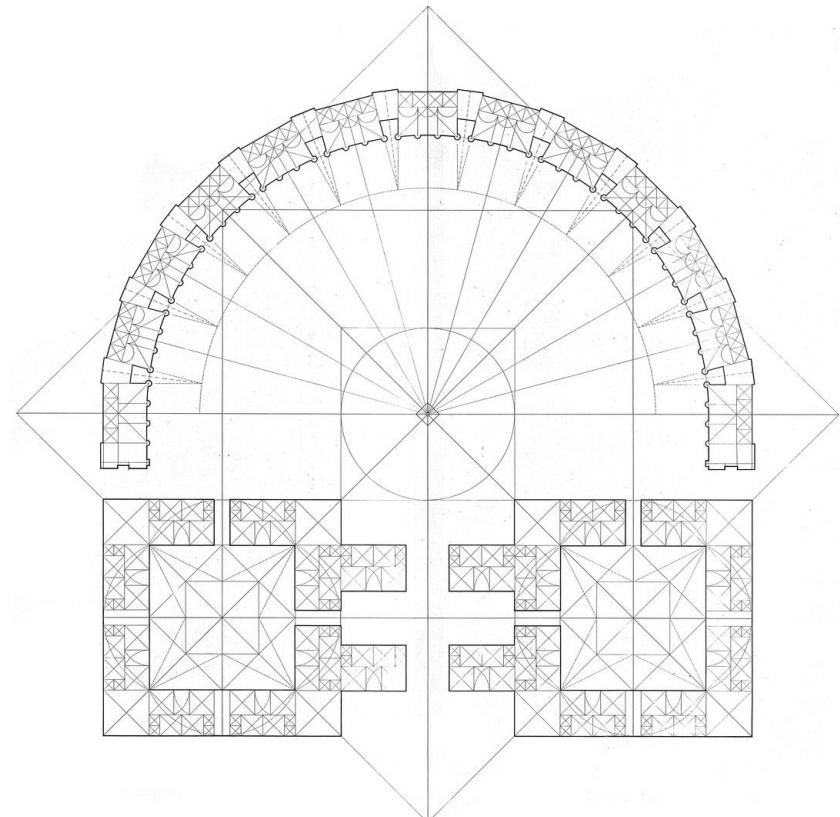


Figure 164: Ricardo Bofill- Les Colonnes de Saint-Christophe, Cergy-Pontoise (plan d'implantation)

« tour Belvédère » a été réalisée par l'artiste Dani Karavan et semble inviter le visiteur à entrer dans le site (Bofill et al., 2019).

Le bâtiment contient deux parties à la morphologie distincte: le bâtiment en demi-cercle de six étages orienté vers la vallée ainsi que deux bâtiments de quatre étages, encadrant deux places carrées symétriques reliées par une place en forme de croix (Bofill et al., 2019). Comme pour certains autres de ses projets, il y a une transparence dans les immeubles, avec une double exposition des logements. Ils offrent aux résidents la possibilité de bénéficier d'une exposition maximale au soleil, tout en profitant d'une ventilation adéquate et surtout d'une double vue: l'une sur le paysage environnant et une autre sur les jardins intérieurs, offrant des perspectives variées (Les Colonnes de Saint-Christophe; Ricardo Bofill Taller de Arquitectura, 2017).

Les façades du croissant comportent des balcons donnant vue sur le paysage naturel et des fenêtres encadrées de colonnes de sorte qu'on a l'impression d'être face à un temple classique à colonnes (Les Colonnes de Saint-Christophe; Ricardo Bofill Taller de Arquitectura, 2017). Le demi-cercle est un peu surélevé par rapport à la place centrale. En effet, la pente est douce mais suffisamment prononcée pour créer une sensation d'amphithéâtre. Les façades des immeubles sont réalisées en béton sobre et forment un cadre à l'intérieur duquel se déploient de vastes espaces ouverts avec une pelouse. Le projet fut une réussite grâce à la place centrale qui est devenue un lieu de rencontre avec toutes sortes d'activités. Cependant, les bâtiments implantés de l'autre côté de la place avec une conception cubique, adoptent une esthétique plus urbaine avec des façades

rappelant les immeubles jalonnant les boulevards de l'Europe, avec des frontons et pilastres classiques (Bofill et al., 2019).

#### 4.7.2. Productions

Le site sur lequel ont été construites les Colonnes de saint-Christophe est populaire dans les arts visuels. En effet, de nombreuses productions ont été tournées à Cergy-Pontoise aux alentours de cet édifice, comme à l'axe majeur de Dani Karavan. Cependant, dans notre liste, nous avons évidemment uniquement répertoriées celles dans lesquelles on a filmé le bâtiment de Ricardo Bofill.

Les Colonnes de saint-Christophe est le deuxième projet le plus représenté dans le monde cinématographique (voir annexe 1 p.207). Deux ans après sa construction, en 1987, le film *L'ami de mon amie* est réalisé aussi bien à l'intérieur et qu'à l'extérieur du bâtiment. Puis, beaucoup plus tard, en 2017, la fin du film de science-fiction *Seuls* est également tournée là-bas.

En plus de cela, il s'agit du troisième édifice de l'architecte le plus populaire dans le monde de la vidéo (voir annexe 3 p.219). Les Colonnes de Saint-Christophe sont visibles dans plusieurs clips musicaux. Leur première apparition remonte à 2005, dans le clip vidéo *Cergy* de Anis; puis le bâtiment est filmé dans des clips pop, comme dans *Today* de New Gospel Family, *Lasso* de Camille, *Dans la peau* de Kyo dans les années 2010. Dans cette même décennie, le clip de rock *Mysterious smile* de Bukowski y a été réalisé (voir annexes).



Figure 165: Couverture du film *Seuls*

## Fiche technique

Type d'œuvre filmique: Film

Année de sortie: 2017

Réalisateur: David Moreau

Société de production: Echo Films Paris

Scénario: David Moreau

Acteurs principaux: Stéphane Bak, Sofia Le-saffre, Kim Lockhart, Jean-Stan DuPac,...

Genre: Sciences-fiction

Pays: France

Durée: 98 minutes

VO: Français

Œuvre de Ricardo Bofill: Les Colonnes de Saint-Christophe

## 4.7.3. Cas de figure

### 4.7.3.1. *Seuls* de David Moreau (2017)

Ce film de science-fiction dramatique raconte l'histoire de Leïla, qui, comme d'habitude, se réveille tard le matin. Mais cette fois, c'est différent: elle se réveille seule et ne retrouve plus personne. Le quartier semble abandonné, le silence règne et personne ne lui répond. Leïla finit par faire la rencontre de quatre autres jeunes, qui, comme elle, ne comprennent pas ce qui leur est arrivé. Le groupe va tenter de savoir ce qu'il s'est passé en explorant les alentours. Le film fait allusion au futur en montrant l'apparition d'appareils technologiques comme un drone qu'ils essayeront de suivre (AlloCine, s. d.).

Pour obtenir des informations sur le choix de lieu de tournage, il a d'abord été nécessaire de rentrer en contact avec un professionnel, qui a bien voulu répondre aux questions posées, malgré son absence lors de la fin du film tournée à Cergy-Pontoise. Yann Le Borgne a travaillé sur le tournage en tant que repéreur de lieu mais n'a pas été présent pour la partie tournée aux Colonnes de Saint-Christophe. Il a néanmoins été en contact avec le chef décorateur et le réalisateur qui ont décidé de ce lieu.

Il nous explique qu'une intention du réalisateur était que le lieu final ne soit pas identifiable par le public. En d'autres termes, il fallait éviter de montrer aux spectateurs des éléments visuels évidents, comme la Tour Eiffel, qui auraient pu indiquer que l'action se déroule à Paris. « *Le lieu devait être imaginaire et surtout pas réaliste, pour éviter de susciter des questionnements, il a été choisi car il nous fait perdre les repères* », dit-il. Il y avait une transition entre le monde réel et urbain au début du film, sur lequel Yann Le Borgne a travaillé, et le monde fictif représentant le paradis, à la fin.

Yann explique qu'il y a eu une vraie recherche sur les décors et que le réalisateur était passionné par l'architecture et par le côté visuel du bâtiment qui faisait sens par rapport à la fin du film. Il évoque également le côté atypique du bâtiment, qu'il considère comme une architecture photogénique et intéressante à filmer. Il dit toutefois que, s'il y a peu de films réalisés à cet endroit, c'est peut-être en raison de l'architecture si atypique et étrange qui peut déranger le spectateur. De plus, étant situé à une heure de Paris, il faut vraiment être certain de vouloir y tourner avant de s'y rendre, dit-il (Le Borgne, 2025).

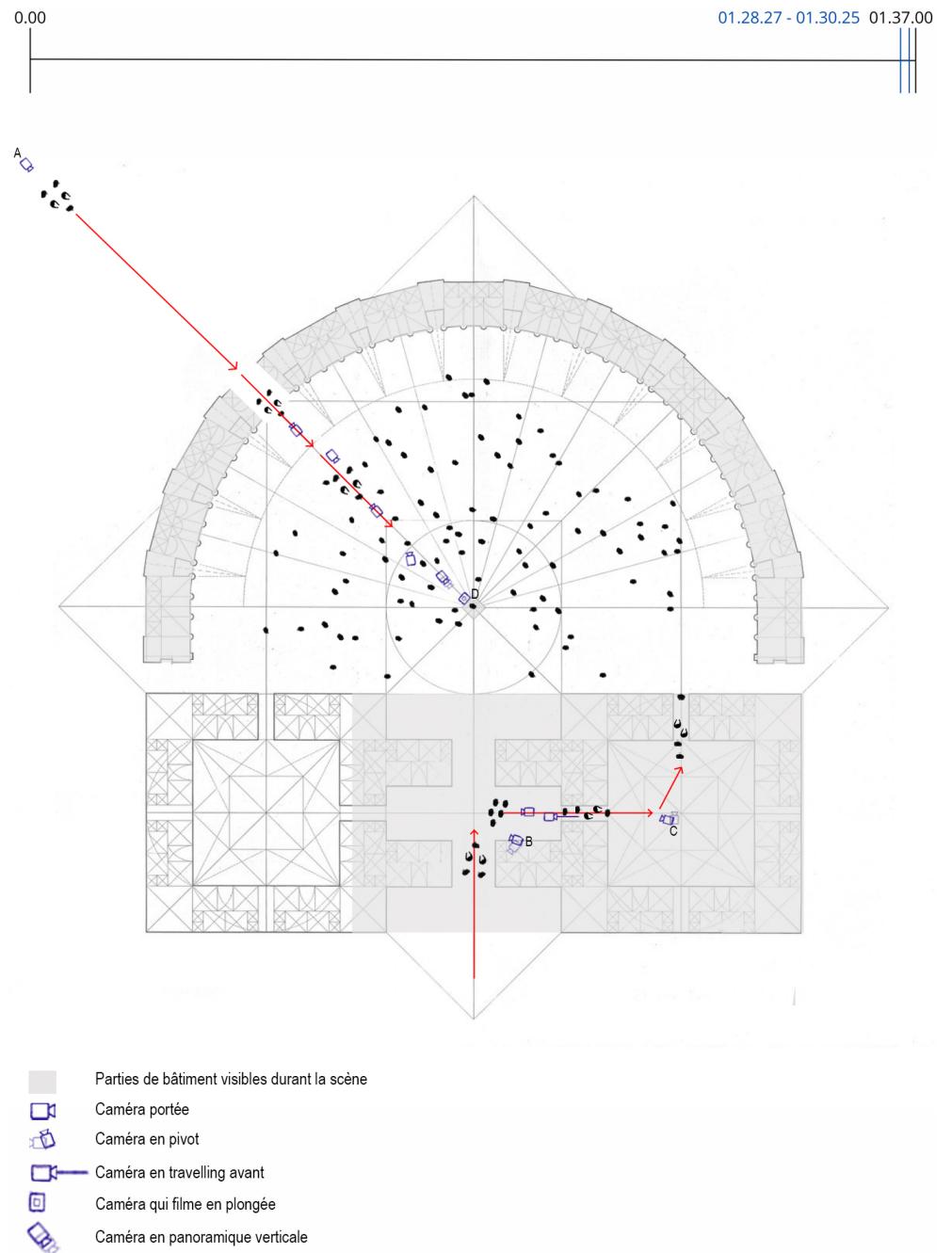


Figure 170: Analyse filmique d'une scène du film *Seuls* de David Moreau



Figure 171: Vue de google earth des Colonnes de Saint-Christophe depuis le verger des impressionnistes



Figure 172: Cour intérieure d'un îlot d'habitation aux Colonnes de Saint-Christophe

C'est uniquement à la fin, durant les deux dernières minutes du film, que les Colonnes de Saint-Christophe font leur apparition à l'écran. Il s'agit d'un film avec beaucoup de suspense et une fin ouverte. Le bâtiment de Ricardo Bofill a été choisi pour cette séquence, qui illustre le nouveau monde, une sorte de « paradis », dans lequel se retrouvent tous les personnages.

La séquence finale dure quelques minutes et débute lorsque l'on voit les personnages marcher depuis l'axe majeur. Ils traversent les douze colonnes et le verger des impressionnistes pour arriver face au projet de Bofill. Les jeunes apparaissent alors dans un plan d'ensemble. Il est clair que des effets spéciaux ont été utilisés. Pour donner une ambiance paradisiaque au film, les cinéastes ont rendu les images fort blanchâtres. De plus, certaines parties sont dissimulées. L'analyse des deux perspectives, celle du film et de la photographie réelle (Figure 166 et 171), révèle que des bâtiments et de la végétation ont été supprimés et remplacés par une succession de structures incurvées semblables à celle du bâtiment de l'architecte.

Les jeunes continuent leur trajectoire. Ils n'empruntent pas le chemin direct menant au bâtiment mais arrivent par l'autre côté. Ils y accèdent depuis l'avenue Mondétour. La caméra pivote de gauche à droite en plongée et nous offre un cadre sur les cinq personnages déambulant dans l'enceinte. Ils pénètrent alors dans les cours intérieures des édifices rectangulaires. Encore une fois, la caméra pivote et les filme en train de courir. Lorsqu'on compare les deux images (Figure 168 et 172), on voit une différence entre le fictif et la réalité. En effet, le parterre a été colorié en rouge pour l'ambiance du film.

Enfin, ils découvrent la place intérieure où ils rejoignent des centaines de personnes. La foule est filmée à plusieurs reprises avant d'avoir une plongée sur la place depuis le sommet de la tour Belvédère sur laquelle se trouve le « chef » (Figure 169). La séquence se clôture par une prise de vue en panoramique verticale sur la tour ainsi qu'un zoom sur ce personnage situé au sommet.



Figure 173 : Couverture du clip *Lasso* de Camille

#### Fiche technique

Type d'œuvre filmique: Clip vidéo

Année de sortie: 2017

Réalisateur: Olivier Montoro

Chanteur: Camille

Genre: Pop

Pays: France

Durée: 2 minutes 36 secondes

VO: Français

Œuvre de Ricardo Bofill: Les Colonnes de Saint-Christophe

### 3.7.3.2. *Lasso* de Camille réalisé par Olivier Montoro (2017)

Olivier Montoro, le réalisateur du clip, n'est pas en mesure de pouvoir nous expliquer précisément les raisons pour lesquelles ils ont tourné le clip à cet endroit. Il explique que c'est Camille, la chanteuse, qui choisit les lieux dans lesquels elle veut performer et que ce qu'il l'intéressait lui, c'était le point de vue esthétique (Montoro, 2025).

Le clip de Camille a entièrement été réalisé aux abords des Colonnes de Saint-Christophe, ce qui fait de cet édifice un véritable décor architectural pour la vidéo. Celle-ci montre la chanteuse qui saute et danse devant le bâtiment. Le clip est réalisé en noir et blanc, ce qui confère une atmosphère particulière à la vidéo. L'absence de couleur a peut-être été voulue pour créer une ambiance neutre et plus dramatique, en harmonie avec les paroles de la chanson qui évoquent un appel à l'aide.

La majorité des prises de vues utilisées mettent en avant la chanteuse au cœur de la place intérieure des Colonnes de Saint-Christophe. Elle se trouve plus précisément devant le bâtiment incurvé, qui occupe la totalité de l'écran en raison de sa forme et de sa lon-

gueur. Évidemment, le réalisateur en a aussi profité pour filmer les Douze colonnes de Dani Karavan, qui font partie du site de Cergy.

À certains moments, on a filmé le bâtiment de plus près (Figure 174), un cadrage dans lequel les colonnes paraissent très grosses et prennent beaucoup d'ampleur sur l'image. À d'autres instants, un cadrage plus large est utilisé pour montrer la chanteuse dans son contexte et accorder plus d'importance au bâtiment qui figure derrière elle (Figure 175 et 176). Dans les trois prises de vues utilisées, la chanteuse a presque la même taille, mais c'est l'arrière-plan qui varie.



Figures 174 à 176 : Séquences du clip vidéo *Lasso* de Camille

Il est intéressant de noter que les réalisateurs ont tous choisi de tourner leur vidéo dans la cour intérieure des Colonnes de Saint-Christophe, mettant en avant le bâtiment incurvé. En revanche, aucun d'entre eux n'a beaucoup filmé les structures rectangulaires situées le long de l'avenue Mondétour. Ce qui semble les avoir attirés dans l'architecture de Ricardo Bofill, c'est ce bâtiment en forme de croissant et les gradins, semblables aux projets précédemment évoqués. Encore une fois, ces formes passent bien à l'écran et se prêtent parfaitement au monde de la vidéo.



Figure 177: Séquence du clip vidéo *Today* de New Gospel Family

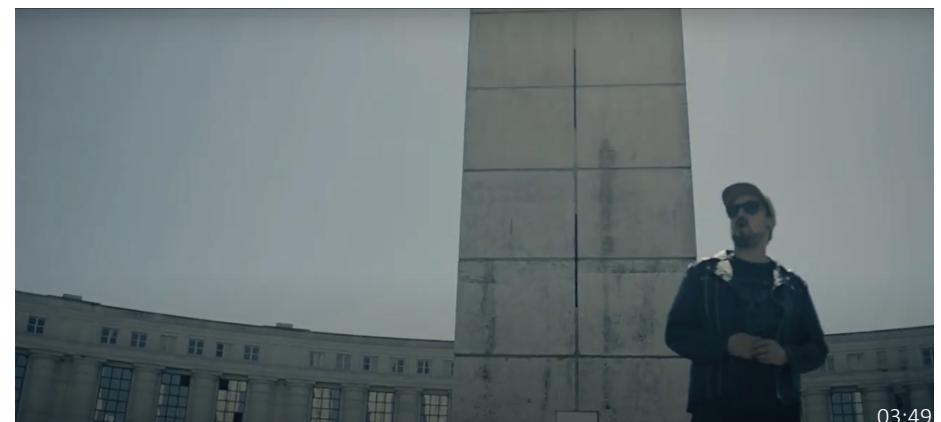


Figure 178: Séquence du clip vidéo *Mysterious Smile* de Bukowski.

## 3.8. 77 West Wacker drive

### 3.8.1. Analyse du bâtiment

77 West Wacker Drive est une construction plus récente de l'architecte. Cette fois-ci, il s'agit non pas d'un bâtiment de logements mais bien d'un immeuble de bureaux construit en 1992, le long de la rivière, dans le centre-ville de Chicago. Ce gratte-ciel s'élève à plus de 200 mètres de haut avec ses 50 étages. À l'origine, il était connu sous le nom de RR Donnelley Building, à l'époque où la compagnie d'impression RR Donnelley en était le principal locataire. Mais celle-ci a fini par déménager et, en 2007, le bâtiment est devenu le siège social de United Airlines (Dean, s. d.).

Pour réaliser ce chef-d'œuvre, Ricardo Bofill s'est documenté sur l'urbanisme des villes d'Amérique du Nord puis a étudié l'histoire des gratte-ciel du pays afin de concevoir un projet qui s'intègre parfaitement à son environnement. Pour le mettre en œuvre, il a pris en compte différents facteurs tels que la localisation, la fonctionnalité et la structure du bâtiment. Il voulait aussi offrir une vue panoramique sur la ville depuis l'immeuble (Bofill et al., 2019).

Comme c'est le cas pour de nombreux bâtiments de cette région, la façade est majoritairement composée de verre et offre, de chaque côté, des vues sur Chicago (Bofill et al, 2019). Ce mur-rideau est, dans ce cas-ci, divisé en différentes sections par des colonnes en granit blanc sur chacune des faces. Ces colonnes, à la fois décoratives et structurelles,

soutiennent tous les étages et évoquent les colonnades des temples classiques grecs. Cette référence, que l'on retrouve parfois dans les autres projets de l'architecte, est également visible au sommet de ce bâtiment, surmonté d'un fronton aux proportions classiques. Au niveau de la rue, le bâtiment présente une devanture en pierre de 18 mètres de haut, agrémentée de frontons au-dessus de chaque ouverture, rappelant la partie supérieure de l'édifice (77 West Wacker Drive; *Ricardo Bofill Taller de Arquitectura*, 2018). Le bâtiment fonctionne en différents niveaux et les services sont groupés au centre de la structure, conformément à la conception traditionnelle d'une tour.

Pour finir, le bâtiment contient des renflements dans les angles pour permettre aux bureaux situés à ces endroits d'avoir une double exposition (Bofill et al., 2019).

### 3.8.2. Productions

77 West Wacker Drive fait office de toile de fond dans deux films d'action. En 1998, le film américain *Négociateur* est essentiellement tourné aux abords du bâtiment et, plus récemment, en 2013, le film indien *Dhoom 3* offre quelques prises de vues sur celui-ci. Sa présence aide à la compréhension du lieu en apparaissant plusieurs fois à l'écran, mais nous verrons que les scènes qui l'utilisent ne durent en fait que très peu de temps. Il est à noter qu'aucune série télévisée, clip musical ou autre production répertoriée n'a été tournée à cet endroit (voir annexes).



Figure 179: Ricardo Bofill- 77 West Wacker Drive, Chicago (1992)

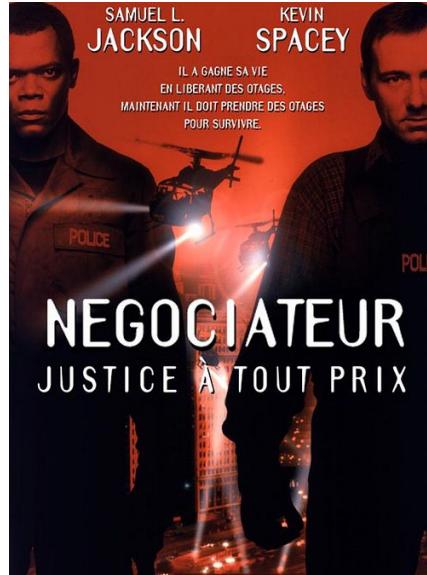


Figure 180: Couverture du film *Négociateur*

#### Fiche technique

Type d'œuvre filmique: Film

Année de sortie: 1998

Réalisateur: F.Gary.Gray

Société de production: New Regency Pictures, Mandeville Films et Taurus Film

Scénario: James DeMonaco, Kevin Fox

Acteurs principaux: Samuel L. Jackson, Kevin Spacey, David Morse

Genre: Action

Pays: États-Unis

Durée: 139 minutes

VO: Anglais

Œuvre de Ricardo Bofill: 77 West Wacker Drive

### 3.8.3. Cas de figure

#### 3.8.3.1. *Négociateur* de F. Gary. Gray (1998)

*Négociateur* est un film d'action qui se déroule à Chicago. Les médias sont aux aguets et des hélicoptères survolent la ville la nuit. Un policier du nom de Danny Roman est contraint de tenir plusieurs personnes en otage au vingtième étage d'un building, au sein du bureau des Affaires internes. Danny est réputé pour être très professionnel ainsi que pour être le meilleur négociateur de la ville lors des prises d'otage. Cependant, il a été accusé d'un crime scandaleux par un membre de l'unité, un dénommé Niebaum. Une rumeur dit aussi qu'il aurait détourné des fonds de la police. Son fidèle ami tente de savoir la vérité (AlloCine, s. d.).

La majeure partie du tournage a eu lieu à Chicago, autour du bâtiment conçu par Bofill, dans lequel se déroulent les scènes de prises d'otage dans *Négociateur*.

Bien que le film suggère que les acteurs se trouvent à l'intérieur du bureau des Affaires internes, autrement dit dans le 77 West Wacker Drive, les scènes n'ont en réalité pas été filmées dans ce bâtiment. Elles ont été recréées en studio à Hollywood ainsi que dans d'autres lieux, explique Gerard Averill, l'un des responsables des lieux de tournage pour le film.

Les extérieurs du 77 West Wacker Drive sont quant à eux filmés à plusieurs reprises mais pas pendant de longues durées. L'édifice de Bofill apparaît de temps en temps au cours du film pour recontextualiser l'action. Dans ce cas, on le voit généralement dans son entièreté, comme sur ces prises de vues d'ensemble dans lesquelles le bâtiment est filmé en panoramique vertical (Figure 181 et 182).

De plus, en raison de la hauteur imposante du bâtiment, l'utilisation d'une contre-plongée accentue davantage le sentiment d'infériorité des personnages par rapport à l'édifice. Dans la troisième prise de vue (Figure 183), la caméra est fixe en bas du bâtiment et filme le personnage qui tente de s'échapper de celui-ci. Lors de cette séquence, l'immeuble devient un élément clé de l'action car le personnage s'y accroche pour descendre.



Figures 181 à 183: Séquences du film *Négociateur* de F. Gary Gray

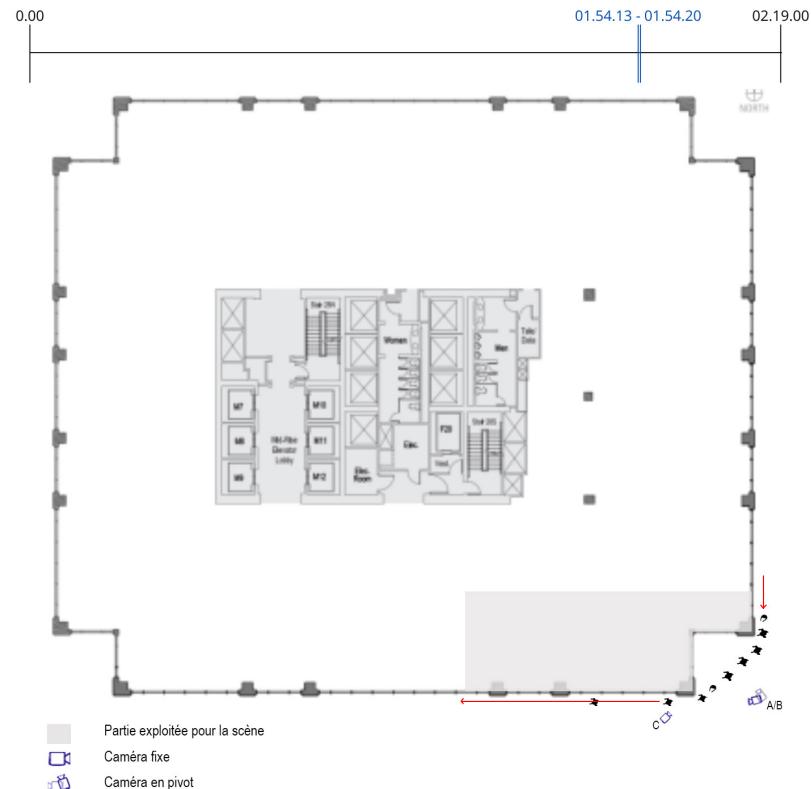


Figure 184: Analyse filmique d'une scène du film *Négociateur* de F. Gary. Gray

L'édifice est parfois filmé depuis la rue W Wacker Dr, l'axe principal, comme le montre ces prises de vues. Les personnages se déplacent le long de la façade avant du bâtiment, en direction de l'entrée de celle-ci. La caméra filme d'abord les personnages dans un plan moyen en panoramique horizontale (Image A et B). Ensuite, elle reste fixe et les filme en train de courir, adoptant un plan plus rapproché (Image C) qui accorde moins d'importance au bâtiment, contrairement au début de la séquence.



Figures 185 à 187: Séquences du film *Négociateur* de F. Gary. Gray



Figure 188: Couverture de la série *Dhoom*

#### Fiche technique

Type d'œuvre filmique: Film

Année de sortie: 2013

Réalisateur: Vijay Krishna Acharya

Société de production: Yash Raj Films

Scénario: Vijay Krishna Acharya

Acteurs principaux: Aamir Khan, Abhishek Bachchan, Uday Chopra

Genre: Action

Pays: Inde, États-Unis

Durée: 172 minutes

VO: Hindi

Œuvre de Ricardo Bofill: 77 West Wacker Drive

### 3.8.3.2. *Dhoom 3* de Vijay Krishna Acharya (2013)

*Dhoom* est une trilogie de films d'action. C'est dans le 3e opus que l'on peut observer le bâtiment de Ricardo Bofill en arrière-plan. L'histoire se déroule à Chicago et suit un artiste de cirque talentueux en magie et en acrobaties qui devient braqueur de banque. Il cible uniquement la grande banque de Chicago, responsable de la ruine de son père. Deux agents de sécurité sont alors appelés pour tenter de l'attraper et de l'arrêter (Allociné, s. d.).

L'histoire se déroulant dans la ville de Chicago, le décor est essentiellement composé d'immeubles en gratte-ciel. 77 West Wacker Drive en fait partie et apparaît en arrière-plan. Le bâtiment en lui-même ne prend pas une place considérable dans le scénario et le réalisateur ne l'a certainement pas choisi spécifiquement. C'est plutôt l'ensemble du contexte, autrement dit la multitude d'immeubles en hauteur, qui a réellement servi de fond au film. 77 West Wacker Drive ne fait que de très brèves apparitions, de quelques secondes seulement, en clin d'œil à l'architecture de la ville. Cela nécessite donc une grande attention pour le repérer. Néanmoins, étant donné que l'intrigue se déroule à Chicago, la fonction du bâtiment

reste inchangée. On remarque que le contexte urbain américain était nécessaire au film qui présente une grande majorité de scènes d'action et de cascades à travers cette ville.

77 West Wacker Drive est par exemple visible sur les prises de vues ci-dessous: en contre-plongée sur la première et en vues aériennes sur les autres.



Figures 189 à 191 : Séquences du film *Dhoom 3* de Vijay Krishna Acharya

En fin de compte, nous constatons que ce bâtiment a principalement été utilisé dans le monde cinématographique en raison de deux aspects sur lesquels l'architecte avait mis l'accent, à savoir son emplacement stratégique dans la ville de Chicago ainsi que sa hauteur, qui permet aux réalisateurs d'offrir des perspectives sur celui-ci. L'immeuble ne prend pas une place centrale dans les films mais plutôt une place secondaire, en arrière-plan. Cependant, des prises de vues plus variées et rapprochées sont utilisées pour le film *Négociateur*, contrairement à *Dhoom 3*, qui ne le présente que de loin dans son contexte urbain.



# CONCLUSION

Pour conclure, ce travail nous aura permis d'explorer les liens qui existent entre l'architecture de Ricardo Bofill et les arts visuels au sens large. En effet, nous avons pu voir, au travers de ce mémoire, qu'aussi bien des films, des séries télévisées, des clips musicaux, des documentaires, des court-métrages et même des émissions TV, des publicités, et des défilés de mode utilisaient plusieurs édifices conçus par l'architecte. Différents chapitres ont été rédigés pour tenter de répondre à la question de recherche principale, qui était, rappelons-le: « *Comment et pourquoi les bâtiments de Ricardo Bofill sont-ils représentés et utilisés dans les arts visuels?* ».

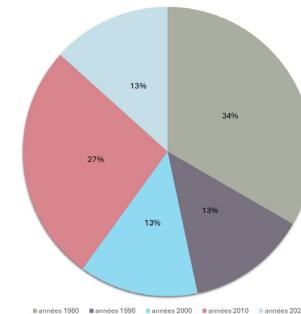
Le premier chapitre nous a permis de comprendre ce que sont les arts visuels et ce qu'ils ont en commun avec l'architecture. Le deuxième nous a familiarisés avec l'architecture de Ricardo Bofill à travers plusieurs thématiques et différents bâtiments qu'il a conçus. Puis la troisième partie nous a finalement donné l'occasion de mettre cela en pratique en analysant des exemples concrets de scènes dans lesquelles les édifices ont fait leur apparition.

Pour répondre à la question de recherche, cette consécration sera scindée en deux parties: l'une se concentrera sur le processus en répondant plutôt au « comment ? », tandis que l'autre expliquera les raisons de l'apparition des bâtiments à l'écran. Pour ce faire, nous nous appuierons sur les différents catalogues et schémas réalisés (voir annexes).

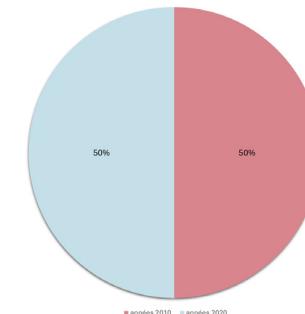
Avant toutes choses, on constate que les œuvres architecturales de Bofill contribuent à l'industrie cinématographique

depuis plusieurs décennies. De fait, le premier réalisateur à avoir filmé l'un de ses bâtiments fut Yves Boisset, en 1983, avec son film *À Mort l'arbitre* (voir annexe 1 p.202). Cela fait ainsi une quarantaine d'années que les édifices de Bofill sont médiatisés. Mais il en ressort plus précisément que les années 1980 se distinguent comme la période durant laquelle les bâtiments ont le plus souvent été utilisés dans les films, ce qui coïncide avec la période de leur construction. Par ailleurs, c'est au cours des années 2010 que les séries et les clips musicaux ont le plus fréquemment mis en scène les réalisations de l'architecte. Aujourd'hui, en 2025, nous pouvons constater que le bâtiment le plus représenté dans les arts visuels est Abraxas.

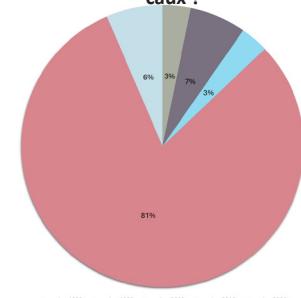
Quand est-ce que les bâtiments de Ricardo Bofill ont-ils été représentés au cinéma ?



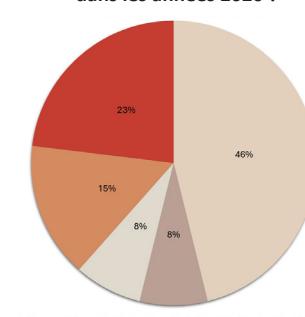
Quand est-ce que les bâtiments de Ricardo Bofill ont-ils été représentés dans les séries?



Quand est-ce que les bâtiments de Ricardo Bofill ont-ils été représentés dans les clips musicaux ?



Quels bâtiments sont les plus représentés dans les arts visuels dans les années 2020 ?

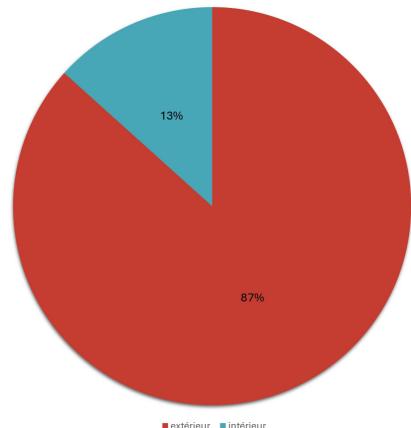


Figures 192 à 195: Annexes

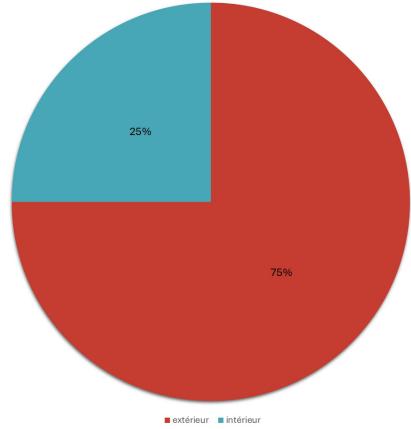
Grâce aux analyses filmiques réalisées dans le dernier chapitre de ce mémoire, nous avons pu découvrir comment étaient utilisés les bâtiments de Ricardo Bofill dans les œuvres filmiques.

Les diagrammes de droite expliquent comment sont filmés les édifices en identifiant les espaces exploités, en précisant s'il s'agit de l'intérieur ou de l'extérieur. Un aspect ressort particulièrement ici: la grande majorité des productions filment l'extérieur des bâtiments. Ceci nous incite donc à penser que c'est cette esthétique extérieure des édifices qui a intéressé les réalisateurs. En effet, les projets de Bofill se distinguent par leur monumentalité, leur impact visuel et leurs formes atypiques. De plus, lors de notre entretien avec Yann De Borgne, celui-ci expliquait que l'extérieur des bâtiments était nettement plus intéressant à filmer que l'intérieur. Il a également mentionné que, dans certains bâtiments de l'architecte, la taille réduite des appartements pouvait poser des difficultés logistiques pour l'équipe de tournage, limitant ainsi l'espace nécessaire pour y installer les caméras (Le Borgne, 2025). Cela pourrait aussi expliquer pourquoi l'extérieur est principalement filmé, bien que nous ayons également observé de rares cas où l'intérieur est mis en avant.

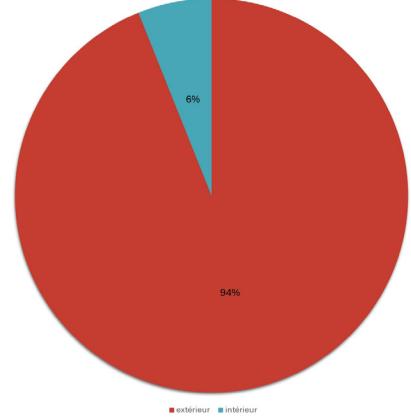
### Quels espaces sont utilisés ?



### Dans les films



### Dans les séries



### Dans les clips musicaux

Un autre constat important et intéressant a été tiré lors de l'analyse des scènes. Pour plusieurs bâtiments, certaines manières de filmer et certaines prises de vues sont similaires dans plusieurs œuvres filmiques. Effectivement, même si les productions ont des rôles différents, ce sont souvent les mêmes espaces et parties de bâtiments qui ont été filmés. Ceci nous mène à penser que chaque réalisateur s'est inspiré de son prédécesseur.

La Muralla Roja a plusieurs fois été filmée à l'aide de prises de vues aériennes (Figures 203 à 205). De plus, dans divers cas de figure, on a tourné des scènes au sein des mêmes espaces, par exemple dans les escaliers ou sur le toit sur lequel se trouve la piscine extérieure (Figures 199 à 202).



Figure 199: Séquence du clip vidéo *Do It Right* de Martin Solveig



Figure 200: Séquence d'un défilé de Fran Lozano Vivancos



Figure 201: Séquence du défilé *Only* de Nicolai Brix



Figure 202: Séquence d'un défilé de Tomek Nowak



Figure 203: Séquence du clip vidéo *Do It Right* de Martin Solveig



Figure 204: Séquence du défilé *Only* de Nicolai Brix



Figure 205: Séquence de la publicité *VONDOM* de Fermín García

Nous avons vu qu'un cadrage similaire est utilisé par deux réalisateurs à la Fábrica. Il s'agit de celui dans lequel on voit les jardins en avant plan et le bâtiment en fond, derrière les arbres. Cette zone extérieure a été exploitée à plusieurs reprises dans *Paradise Hills* comme dans *Westworld* et c'est toujours la même partie de bâtiment qui est mise en scène.



Figure 206 et 207: Séquences du film *Paradise Hills* d'Alice Waddington



Figure 208: Séquence de la série *Westworld* de Jonathan Nolan

Les Arcades du Lac ont aussi fait office de décor dans plusieurs films, séries et clips vidéo. Ce sont fréquemment la place d'Espagne et le Viaduc qui sont mis en lumière par les réalisateurs. Vu qu'il y a plusieurs édifices et que le quartier est plus imposant, il a aussi permis la réalisation de scènes de courses poursuites.



Figure 209: Séquence de la série *Arcadia* de Tim Oliehoek



Figure 210: Séquence du clip vidéo *Street* de Loemon Haze



Figure 211: Séquence du clip vidéo *Abraxas* de Ravage



Figure 212: Séquence du clip vidéo *Visti Dall'Alto* de Rkomi



Figure 213: Séquence du clip vidéo *Putain d'époque ft. Nekfeu* de Dosseh

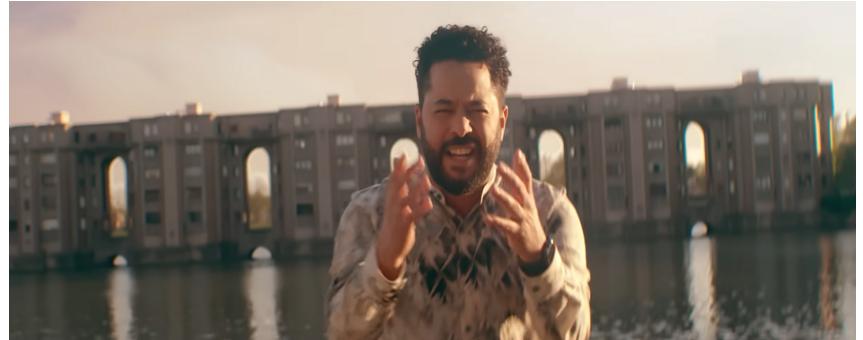


Figure 214: Séquence du clip vidéo *Tu m'appelles* de Adel Tawil

Pour les Espaces d'Abraxas, c'est la cour entouré par les trois parties des bâtiments, qui est majoritairement filmé. Comme nous l'avons vu, certaines prises de vues sont utilisées par plusieurs cinéastes, notamment celle dans laquelle la caméra est située au niveau des escaliers filmant en direction de l'Arche, avec le Théâtre incurvé en fond. Celui-ci est aussi utilisé dans les clips musicaux. Le Théâtre en lui-même est souvent montré.



Figure 215: Séquence du clip vidéo *Parisien du Nord* de Cheb Mami



Figure 216: Séquence du clip vidéo *Nur zur Info* de Ufo361



Figure 217: Séquence du film *Brazil* de Terry Gilliam



Figure 218: Séquence du film *Hunger Games* de Francis Lawrence



Figure 219: Séquence de la série *Arcadia* de Tim Oliehoek



Figure 220: Séquence du film *Mais qui a tué Pamela Rose?* d'Eric Lartigau

Le quartier Antigone et les Colonnes de Saint-Christophe ont également été filmés de la même manière par différents réalisateurs.

Les Colonnes de Saint-Christophe utilisées dans le monde de la vidéo sont régulièrement filmées depuis la cour extérieure. Les prises de vues offrent des plans sur le bâtiment incurvé.

En visualisant les cadrages les plus fréquemment utilisés dans les arts visuels, on se rend compte que les couleurs (essentiellement pour la Muralla Roja et la Fábrica) et les formes des bâtiments de Ricardo Bofill n'ont pas laissé les réalisateurs indifférents. On remarque aussi que les cinéastes filment parfois en contre-plongée pour accentuer l'effet de monumentalité. Pour les Arcades du Lac, Abraxas ou encore des Colonnes de Saint-Christophe, l'utilisation des architectures de formes arrondies enrichissent l'expérience visuelle et émotionnelle des spectateurs car l'écran est totalement occupé par ces bâtiments, ce qui nous plonge dans un univers si particulier.



Figure 221: Séquence du clip vidéo *Lasso* de Camille



Figure 222: Séquence du clip vidéo *Today* de New Gospel Family



Figure 223: Séquence du clip vidéo *Mysterious Smile* de Bukowski.

Il a été indispensable de concevoir plusieurs diagrammes et graphiques pour chaque domaine afin de finalement identifier le bâtiment le plus fréquemment représenté dans les arts visuels. Le diagramme situé à droite (Figure 224) ainsi que le graphique de la page suivante (Figure 225) illustrent les mêmes informations de différentes manières. Ils synthétisent l'ensemble de ces analyses en mettant en évidence de manière explicite que les Espaces d'Abrahas constituent l'édifice de Ricardo Bofill le plus représenté dans les arts visuels, avec une durée totale d'apparition de 86 minutes. En effet, il convient de noter que ce bâtiment a été largement utilisé tant dans le domaine cinématographique que dans les séries télévisées ainsi que dans les vidéos, les documentaires et les courts-métrages.

Il est aussi à souligner que les Colonnes de Saint-Christophe et les Arcades du Lac sont régulièrement médiatisées, notamment dans le cadre de clips musicaux (Figure 228).

En regardant les graphiques des pages suivantes, nous remarquons que ce sont des clips musicaux qui exploitent le plus fréquemment les édifices de Bofill avec un nombre total de 33 productions (Figure 228).

### Quel bâtiment de Ricardo Bofill est le plus représenté dans les arts visuels ?

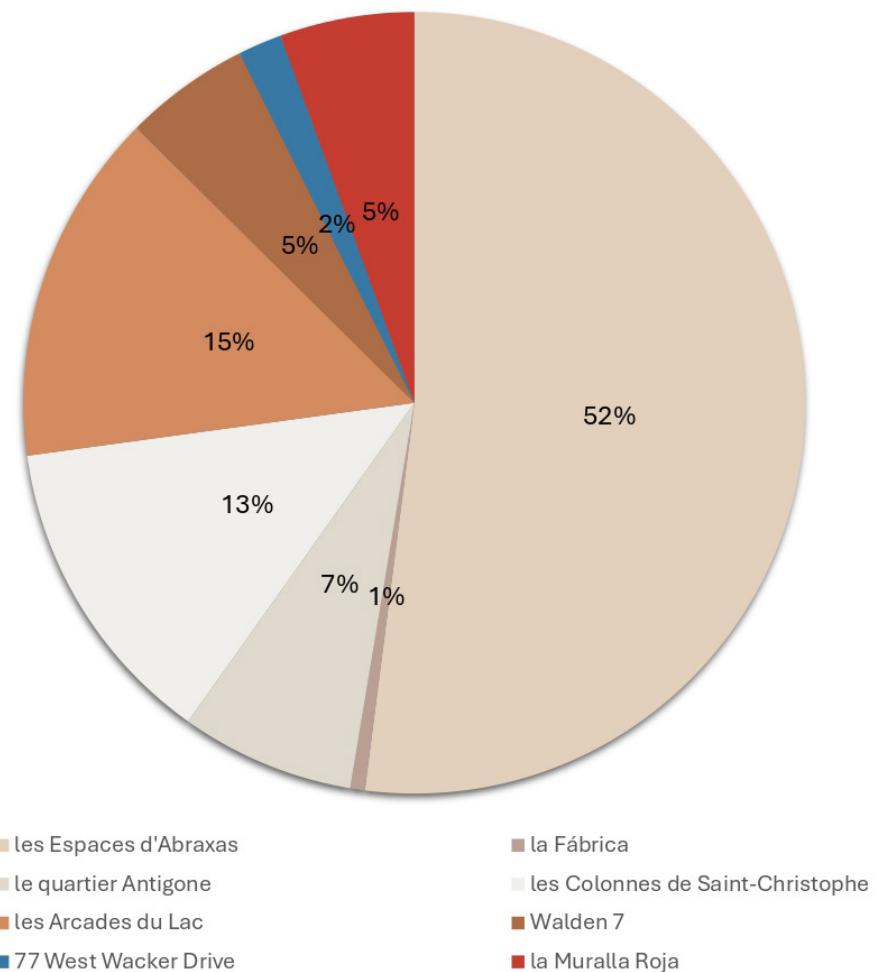
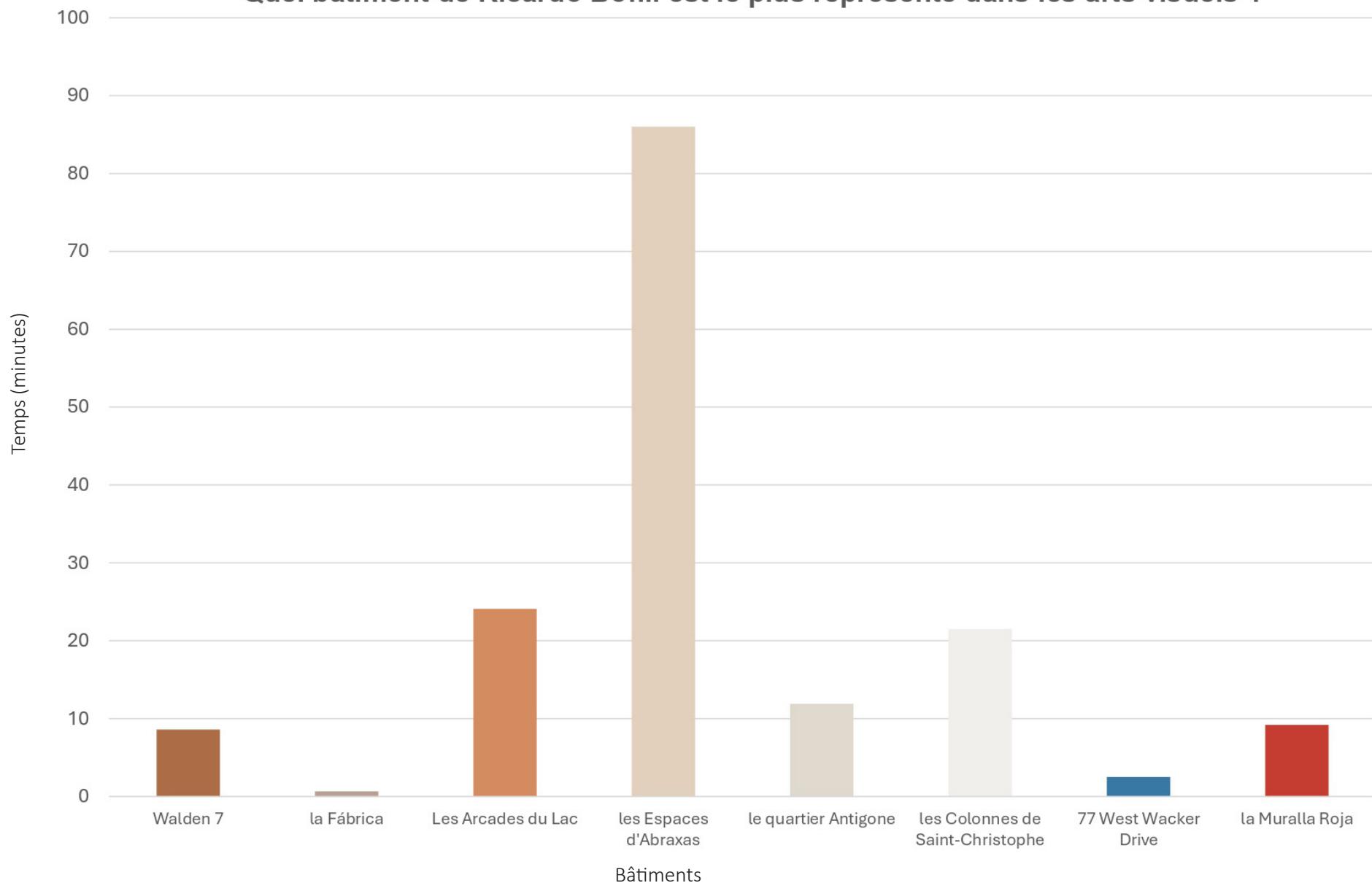
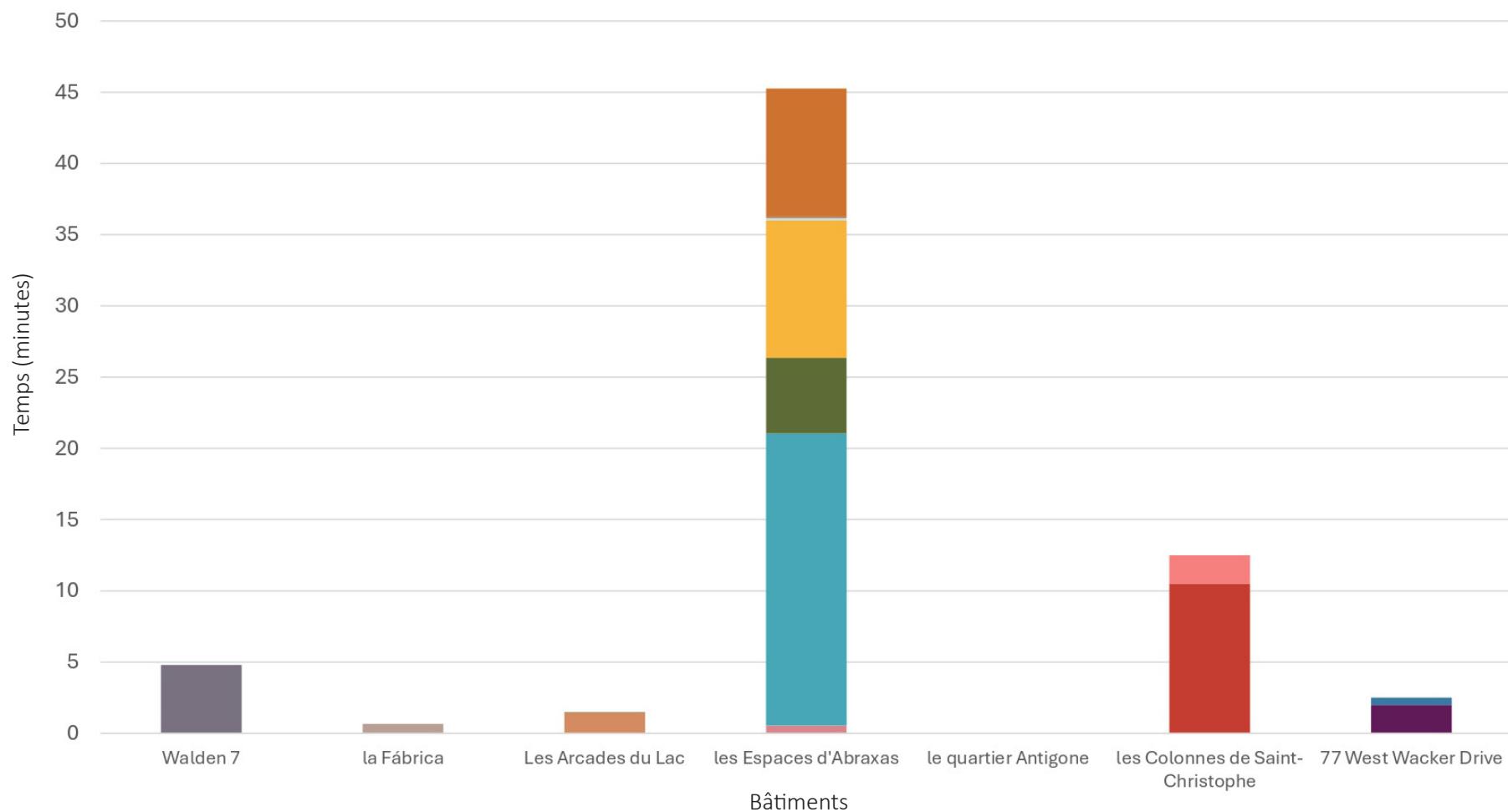


Figure 224: Annexe

## Quel bâtiment de Ricardo Bofill est le plus représenté dans les arts visuels ?



## Quel bâtiment de Ricardo Bofill est le plus visible au grand écran ?



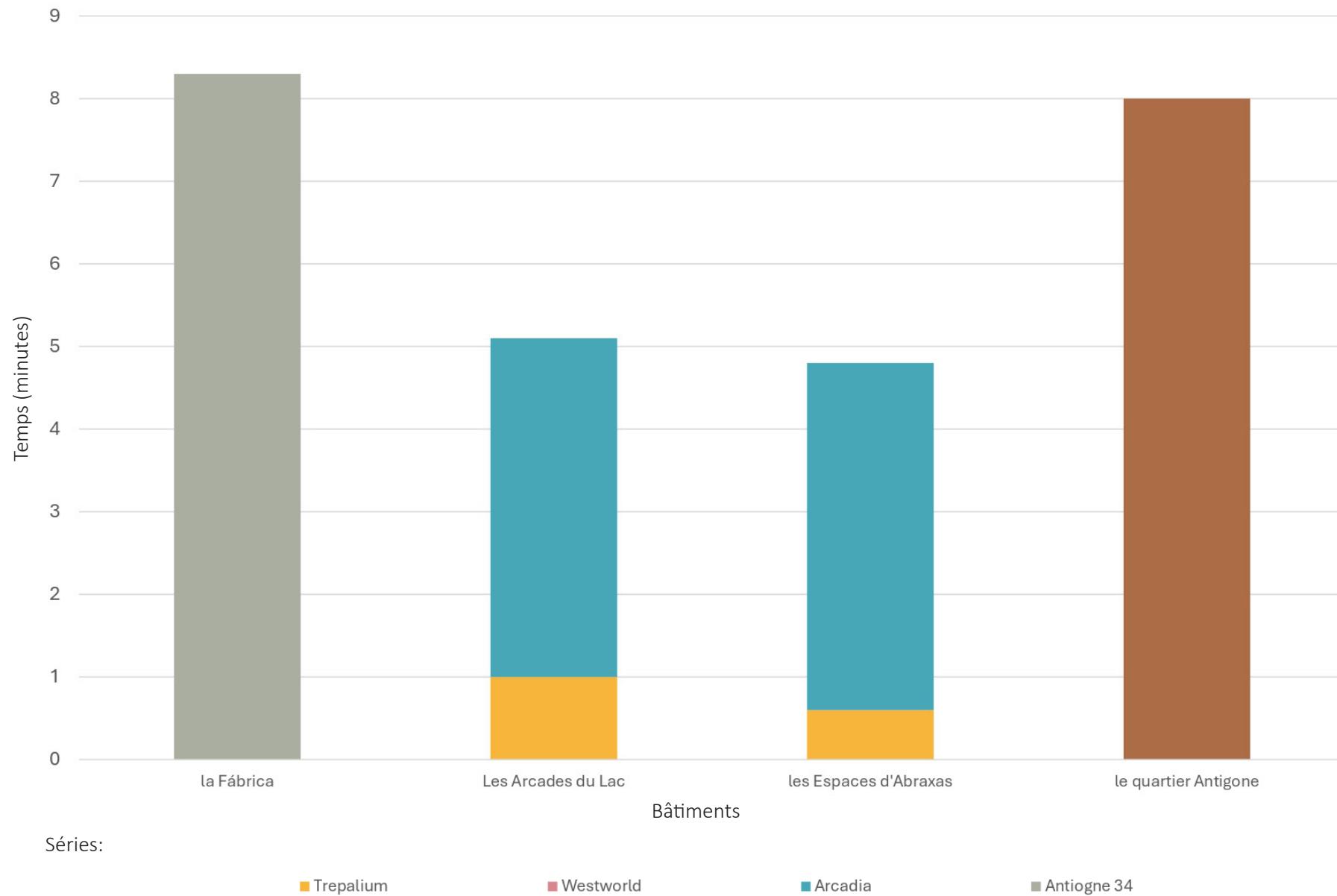
### Filmographies:

- Prix du danger
- Paradise Hills
- Big Bug
- Balle perdue 3

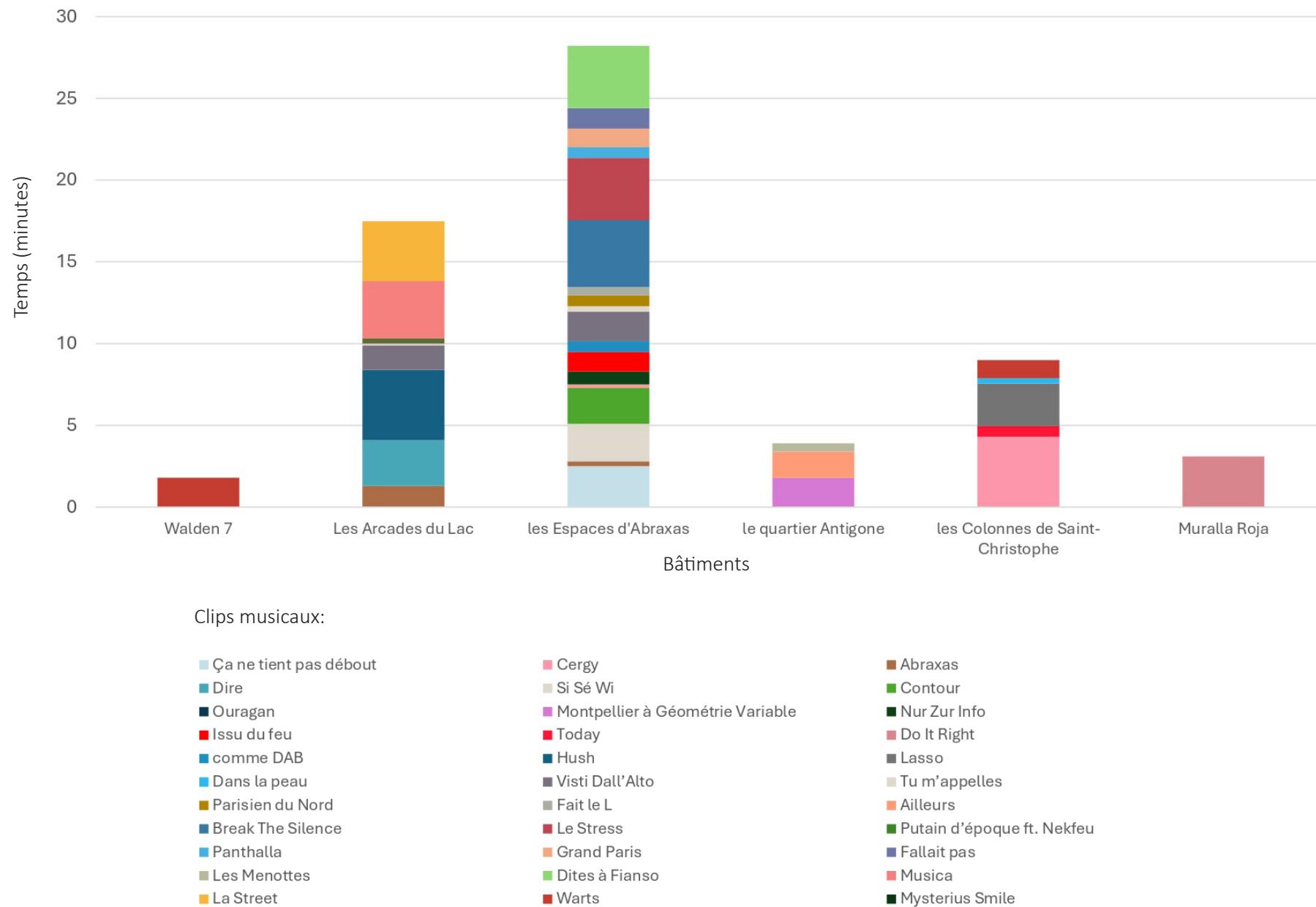
- À mort l'arbitre
- Brazil
- Mais qui a tué Pamela Rose
- Réveillon chez Bob

- L'ami de mon amie
- Hunger Games : La Révolte partie 2
- Négociateur
- Essaye-moi
- L'amante bilingue
- Seuls
- Dhoom 3

## Quel bâtiment de Ricardo Bofill est le plus visible dans les séries?



## Quel bâtiment de Ricardo Bofill est le plus visible dans les clips musicaux ?



Ensuite, la réalisation de ce mémoire nous a permis de mieux cerner les raisons pour lesquelles on a filmé les bâtiments de l'architecte. Dans le premier chapitre, nous avons évoqué une série de similitudes que présentaient plusieurs projets que nous avons illustrés par les exemples les plus évidents. Nous pouvons remarquer que les huit bâtiments médiatisés présentent une majeure partie de ces caractéristiques. Effectivement, bien que certains soient plus imposants que d'autres, tous ces bâtiments sont des œuvres monumentales et évocatrices qui ont été construites avec l'intention d'être un repère dans l'espace. De plus, les personnes interrogées dans le cadre de ce mémoire ont souvent décrit ces édifices comme étant « théâtraux ». Ceci nous laisse donc supposer que cette caractéristique architecturale séduit les réalisateurs et les chefs décorateurs à la recherche de ce type de bâtiment imposant, majestueux et austère pour leurs œuvres filmiques.

Ce n'est pas tout: nous avons également observé que les bâtiments de Ricardo Bofill présentent parfois une double échelle, en mêlant logements et vastes espaces publics. Bien que la grande majorité des productions filmiques privilégient le tournage dans les espaces extérieurs, il arrive que l'intérieur soit filmé. En effet, filmer l'extérieur d'un bâtiment dans un film est peut être motivé par le besoin de suggérer qu'un des personnages y réside. Ainsi, il est pratique d'avoir des espaces intérieurs plus restreints associés à de grands espaces extérieurs. Par exemple, dans les films *L'Amie de mon amie* ou *L'Amante bilingue*, des scènes se déroulent dans un appartement ou dans les couloirs du bâtiment car le personnage principal y habite. Cela facilite le travail de l'équi-

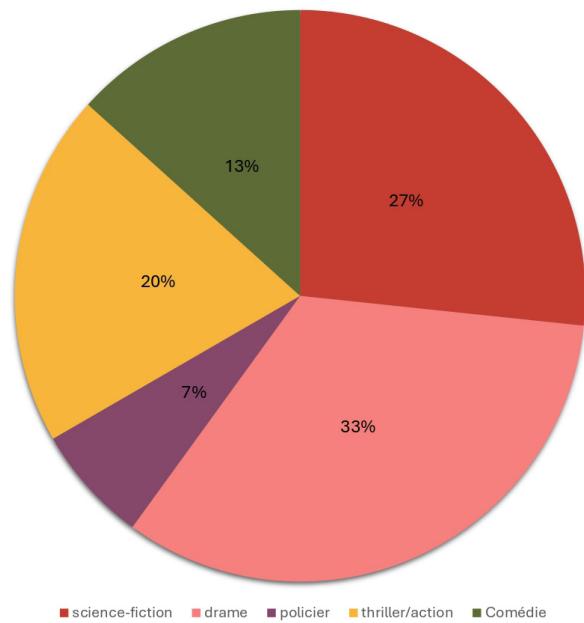
l'équipe de tournage dans ce cas de figure, permettant de filmer à la fois l'intérieur et l'extérieur au même endroit, bien que cela reste une situation rare dans les œuvres analysées.

La fonction initiale des bâtiments n'est donc pas vraiment une raison qui a motivé les réalisateurs car rare sont ceux qui maintiennent cette fonction dans le scénario fictif. Généralement, le bâtiment se voit attribuer une nouvelle fonction qui n'a rien avoir avec le logement (voir tableaux annexes).

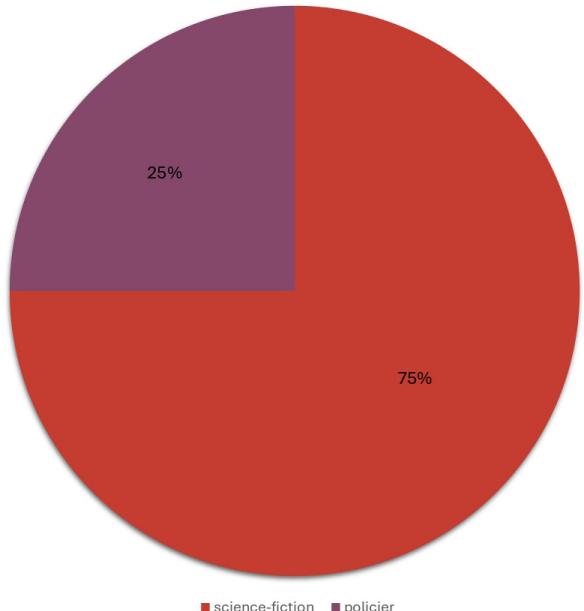
Nous avons également pu voir que certains projets tels que Les Arcades du Lac, les Espaces d'Abrahas, le quartier Antigone ou les Colonnes de Saint-Christophe présentent une un axe de symétrie fort. Ceci est aussi une raison pour laquelle on décide de les filmer et de souligner leur axialité. Pour rejoindre ce que nous avons précédemment déduit des analyses de scènes, leurs formes arrondies se prêtent parfaitement à la caméra car elles occupent pleinement l'espace d'un écran rectangulaire.

### Dans quels genres d'œuvres apparaissent les bâtiments de Ricardo Bofill ?

Dans les films



Dans les séries



Au travers des deux diagrammes situés à gauche (Figures 229 et 230) nous pouvons établir un nouveau constat. Bien qu'il existe différents types de films et de séries qui exploitent ces constructions, il en ressort que le cinéma de sciences fiction, mêlant souvent dystopie et anticipation, ainsi que le cinéma dramatique font régulièrement usage des bâtiments de Bofill. Nous pouvons dès lors dire que ces édifices imposent presque systématiquement ce genre de scénario. Bien que les édifices datent du passé, ils sont utilisés pour des scénarios de science-fiction futuristes en raison de l'architecture qui se veut intemporelle.

Les Espaces d'Abrazas, les Colonnes de Saint-Christophe et les Arcades du Lac sont les édifices les plus particulièrement prisés par les cinéastes en quête d'un cadre pour ce genre de film et de série. Cela peut s'expliquer encore une fois par la courbure de ces bâtiments, qui crée une ambiance si particulière. En ayant pris contact avec des réalisateurs tels que Rouben Manika, qui a réalisé le court-métrage *Sceptre à Abraxas*, on peut mieux comprendre les raisons qui motivent le choix des lieux de tournage dans des œuvres filmiques de ce genre. «*Premièrement: on traite un sujet très délicat dans le film: maman prostituée, port d'arme, délinquance, mafia, etc... Je ne voulais pas cibler ces stéréotypes dans une cité banale d'Île de France déjà connue pour tout cela et éviter qu'on pointe du doigt tel ou tel quartier. L'architecture du Palacio nous met dans un univers où l'on ne sait pas trop où l'action se déroule. Deuxièmement, on ressent un effet d'enfermement, comme si les personnages étaient emprisonnés dans leur propre cercle avec un système qu'on leur impose* » (Manika, 2024).

Cet extrait met en évidence la notion d'enfermement ainsi que la perte de repère qu'évoque l'édifice. Cette notion s'applique aussi pour d'autres constructions de l'architecte telle que les Colonnes de Saint-Christophe dans le film *Seuls*, pour lequel Yann Le Borgne avait précisé que le réalisateur recherchait un lieu qui ne soit pas reconnaissable par le public.

Grâce aux interviews et à nos témoignages nous avons appris que l'architecture a bel et bien un rôle essentiel et irremplaçable dans les arts visuels. L'évolution du numérique n'a pas complètement supprimé les prises de vues réelles et il est encore nécessaire, à ce jour, pour les cinéastes et les réalisateurs, de s'imprégner d'un lieu réel et utilisable pour leurs œuvres. Il est toujours intéressant pour eux d'emmener les chanteurs ou acteurs sur des lieux réels.

Parfois, le choix d'un décor découle d'une véritable recherche architecturale, comme c'est le cas dans certains films que nous avons vus. Le choix n'est pas annodin et les réalisateurs sont véritablement motivés pour tourner leurs œuvres filmiques dans ces lieux. D'autres fois, les réalisateurs se laissent simplement séduire par un endroit qui les inspire pour leur tournage. Par exemple, dans les clips vidéo, les thématiques abordées dans les chansons n'ont souvent aucun rapport avec le bâtiment ou le lieu. En fait, les réalisateurs cherchent juste un endroit qui est intéressant à filmer visuellement. Des bâtiments comme la Muralla Roja et Walden 7, avec leurs couleurs vives, attirent l'attention.

Il arrive cependant que l'architecture de Bofill ne soit pas

la principale source d'inspiration pour les réalisateurs. La série *Antigone 34* en est un premier exemple, tout comme les deux films d'action réalisés à Chicago. Dans ces cas de figure, la ville a servi de toile de fond pour les scènes mais le bâtiment n'est pas présenté comme un personnage à part entière et apparaît plutôt en arrière-plan.

Finalement, la réalisation de ce mémoire nous a offert l'opportunité de regarder l'architecture d'un autre œil. En analysant les scènes, nous avons développé une approche d'analyse de l'architecture similaire à celle adoptée par les chefs décorateurs, les cinéastes et les réalisateurs. Cette perspective constituera un outil de travail précieux pour notre futur, nous incitant à réfléchir à l'aspect visuel des bâtiments que nous concevrons et à ce qu'ils raconteront. D'ailleurs, Ricardo Bofill était peut-être conscient que ces projets avaient une dimension cinématographique intéressante. Pour créer un impact visuellement marquant et plaisant, nous retiendrons deux éléments essentiels que l'architecte a utilisés : la monumentalité et l'utilisation de la couleur. Ce travail de fin d'études nous a fourni cette nouvelle maîtrise de travail mais aussi une prise de conscience et de nouvelles connaissances. Après avoir examiné les bâtiments, on a constaté que certaines choses étaient intéressantes à réaliser mais que d'autres étaient cependant à éviter. Par exemple, bien que les bâtiments soient propices à être utilisés dans les arts visuels, cela ne garantit pas leur réussite en terme de fonctionnalité. À travers les témoignages et notre propre expérience, nous nous rendons compte que ces édifices vieillissent mal et manquent de sécurité.

Bien qu'il reste quelques questions en suspens concernant certaines œuvres en raison de l'absence de réponses de la part de certains professionnels du milieu, la dimension que nous recherchions au départ est devenue plus explicite suite à ce travail.



# BIBLIOGRAPHIE

## OUVRAGES

- André, J-L., Bofill, R. (1989). *Espace d'une vie*. Editions Odile Jacob.
- Arquitectura-G., López, G., Bofill, P. (2013). *La Fábrica, Ricardo Bofill*. Apartamento.
- Bofill, R. (1989). *Ricardo Bofill Taller de arquitectura*. Swift.
- Bofill, R., Klanten, R., Niebius, M.-E., Marinai, V. (2019). *Ricardo Bofill: Visions d'architecture*. Gestalten.
- Gaudin, A. (2015). *L'espace cinématographique: Esthétique et dramaturgie*. Editions Armand Colin.
- Latek, I., Paviol, S., Simond, C., Very, F. (2014). *In situ – De visu – In motu, « Architecture, cinema et arts technologiques »*. Infolio éditions.
- Norberg-Schulz, C. (1985). *Ricardo Bofill Taller de arquitectura*. Rizzoli.

## ARTICLES DE REVUE

- Schuman, T. (1986). *Utopia Spurned: Ricardo Bofill and the French Ideal City Tradition*. Journal of Architectural Education (1984-). volume 40 (1), pp. 20-29.

## ARTICLES EN LIGNE

- Afp, R. A. (2023, 18 mars). *Le difficile réenchantement des espaces d'Abraxs à Noisy-le-Grand*. Citoyens.com. <https://94.citoyens.com/2023/le-difficile-reenchantement-des-espaces-dabraxs-a-noisy-le-grand,18-03-2023.html>
- Bitsindou, E. (2022). *Les Espaces d'Abraxs*. Atlas de L'architecture et du Patrimoine. <https://patrimoine.seinesaintdenis.fr/Espaces-d-Abraxs>

- Denolf, W. (2023, 9 avril). *In Kaart: twaalf keer eropuit in het land van Arcadia*. Weekend. <https://weekend.knack.be/lifestyle/reizen/op-stap-in-arcadia/>
- Dumon, P. (2023, 17 mars). «Arcadia» prouve que faire une série de science-fiction flamande n'est pas de la science-fiction. DeMorgen. <https://www.demorgen.be/tv-cultuur/arcadia-bewijst-dat-een-vlaamse-sciencefictionreeks-maken-geen-sciencefiction-is~b85ff-1bc/?referrer=https://en.wikipedia.org/>
- Fiederer, L. (2024, 29 juillet). *AD Classics : Kafka's Castle / Ricardo Bofill Taller de Arquitecturas*. ArchDaily. <https://www.archdaily.com/870691/ad-classics-kafkas-castle-ricardo-bofill-taller-de-arquitecturas>
- Grace, K. (2019, 23 décembre). «*To Work at Different Scales is the Architect's Wisdom*» : Ricardo Bofill Interviewed for the Time Space Existence Video Series. ArchDaily. <https://www.archdaily.com/930707/to-work-at-different-scales-is-the-architects-wisdom-ricardo-bofill-interviewed-for-the-time-space-existence-video-series>
- Hemmert, K. (2019, 30 octobre). *CS Exclusive : Alice Waddington's 6 Ways to Make a Dazzling Indie*. ComingSoon.net- Movie Trailers, TV & Streaming News, And More. <https://www.comingsoon.net/movies/features/1107658-cs-interview-alice-waddington-paradise-hills-indie>
- Langlais, P. (2014, 16 décembre). *Au siège du PCF, sur le tournage de "Trepalium" la future série d'anticipation d'Arte*. Télérama. <https://www.telerama.fr/series-tv/au-siege-du-pcf-sur-le-tournage-de-trepalium-la-future-serie-sf-d-arte,120474.php>
- Martin, M. (2022, 15 février). *Squid Game, Westworld... Ces décors de films et de séries inspirés par Ricardo Bofill*. AD Magazine. <https://www.admagazine.fr/architecture/news/article/squid-game-westworld-decors-films-series-ricardo-bofill>
- Mirande, Y. (2021). *Création : Réhabilitation, les Espaces d'Abraxs*. Archistorm. <https://www.archistorm.com/creation-rehabilitation-espaces-abraxs/>
- Mutelet, M. (2012, 24 janvier). *La dystopie, gros plan sur un genre littéraire en pleine explosion*. Monde du Livre. <https://doi.org/10.58079/rlp7>
- Naja, R. (2023, 6 mars). *Architecture Classics : Walden 7 / Ricardo Bofill*. ArchDaily. <https://www.archdaily.com/332142/ad-classics-walden-7-ricardo-bofill>

- Pierre. (2018, 18 septembre). *Hunger Games : les lieux de tournage en France*. Carigami, le Magazine. <https://www.carigami.fr/magazine/un-avant-gout-de-vacances/france/paris/hunger-games-lieux-tournage-france.html>
- Quinn Brown, E. (2019, 29 octobre). *Paradise Hills Is a Visual Treat With Dark Undertones*. AD Magazine. <https://www.architecturaldigest.com/story/paradise-hills-movie-set-design-interview>
- Reiner-Roth, S. (2020, 15 juillet). *Westworld's production designer drew from global architecture to realize 2058*. The Architect's Newspaper. [https://www.archpaper.com/2020/04/westworld-production-design/?fbclid=IwY2xjawEpdNFleHRuA2FlbQIxMAABH-ba2GlcetZOv7uq0AtrVpxjw9pU2PGndBiZ3yvOPhSx\\_dc4cgp99B6np3Q\\_aem\\_7Tgdxzl\\_o3h6Qx4uEjPTxw](https://www.archpaper.com/2020/04/westworld-production-design/?fbclid=IwY2xjawEpdNFleHRuA2FlbQIxMAABH-ba2GlcetZOv7uq0AtrVpxjw9pU2PGndBiZ3yvOPhSx_dc4cgp99B6np3Q_aem_7Tgdxzl_o3h6Qx4uEjPTxw)
- Sluis, S. (2015, 19 novembre). *The Hunger Games: Mockingjay – Part 2's Production Designer on Creating the Capitol*. Motion Picture Association. <https://www.motionpictures.org/2015/11/hunger-games-mockingjay-part-2s-production-designer-creating-capitol/#:~:text=Production%20designer%20Philip%20Messina%20performed%20that%20translation%20four%20times%20in>
- Stahmann, O. (2025, 12 février). *Netflix-Serie „Squid Game“ macht Gebäude in Spanien weltberühmt*. Merkur.de. <https://www.merkur.de/welt/hype-squid-game-gebäude-spanien-ähnlich-netflix-serie-ricardo-bofill-calpe-muralla-roja-touristen-zr-93546096.html>
- Wasley, A. (2015, 20 novembre). *The Real Locations Used to Bring The Hunger Games : Mockingjay – Part 2 to Life*. Motion Picture Association. <https://www.motionpictures.org/2015/11/real-locations-used-bring-hunger-games-mockingjay-part-2-life/>
- Watercutter, A. (2015, 19 novembre). *How the Hunger Games' Designer Built Its Epic Dystopian World*. WIRED. <https://www.wired.com/2015/11/designing-the-hunger-games/#:~:text=Production%20designer%20Philip%20Messina%20has%20designed%20the%20look%20and%20feel>
- Witman, B. (2023, 30 mars). *In de dystopische serie 'Arcadia' is de ruige architectuur sfeerbepalend. Het mooie: veelal zijn het echte gebouwen*. <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.bing.com/>

## SITES INTERNET

- AlloCine. (s. d.-a). *AlloCiné : Cinéma, Séries TV, BO de films et séries, Vidéos, DVD et VOD*. AlloCiné. <https://www.allocine.fr/>
- *Antigone District; Ricardo Bofill Taller de Arquitectura*. (2017, 16 octobre). Ricardo Bofill Taller de Arquitectura. <https://ricardobofill.com/projects/antigone-district/>
- *Arts visuels : Concept, caractéristiques et classification*. ConcepToit. <https://conceptoit.net/arts-visuelles/>
- Blog et cours de cinéma. (2019, 10 juin). *Les plans et l'echelle des plans au cinéma- cours de cinéma gratuits en ligne | Blog et cours de cinéma*. Blog et Cours de Cinéma | Conseils Pour Devenir Réalisateur de Cinéma. <https://devenir-realisateur.com/lechelle-des-plans/>
- Blog et cours de cinéma. (2020, 7 juillet). *Mouvements de caméra au cinéma. Cours de cinéma gratuits en ligne | Blog et cours de cinéma*. Blog et Cours de Cinéma | Conseils Pour Devenir Réalisateur de Cinéma. <https://devenir-realisateur.com/mouvements-de-camera/>
- Dean, K. (s. d.). *77 West Wacker Drive (R.R. Donnelly Building), Chicago | Not another crazy project. Not Another Crazy Project*. <https://notanothercrazyproject.com/favourite-buildings/77-west-wacker-drive-r-r-donnelly-building-chicago>
- *Dystopia- Étymologie, Origine & Signification | etymonline*. (s. d.). Etymonline. <https://www.etymonline.com/fr/word/dystopia>
- *Kafka's Castle Apartment building; Ricardo Bofill Taller de Arquitectura*. (2017, 24 octobre). Ricardo Bofill Taller de Arquitectura. <https://ricardobofill.com/projects/kafkas-castle-apartment-building/>
- *La Fábrica; Ricardo Bofill Taller de Arquitectura*. (s.d.). Ricardo Bofill Taller de Arquitectura. <https://ricardobofill.com/la-fabrica/read/>
- *Les Arcades du Lac. Le Viaduc; Ricardo Bofill Taller de arquitectura*. (s. d.). Ricardo Bofill Taller de Arquitectura. <https://ricardobofill.com/projects/les-arcades-du-lac-le-viaduc/>

- *Les Colonnes de Saint-Christophe; Ricardo Bofill Taller de arquitectura.* (s. d.). Ricardo Bofill Taller de Arquitectura. <https://ricardobofill.com/projects/les-colonnes-de-saint-christophe/>
- *Les différents angles de prises de vues- Imasud.* (s. d.). Imasud. <https://www.imasud.net/les-differentes-angles-de-prises-de-vues/>
- *Les Espaces d'Abrahas: le décor futuriste de Hunger Games à visiter absolument.* (s. d.). <https://hguniverse.com/lieux-de-tournage/espaces-d-abrahas>
- *Les Espaces d'Abrahas; Ricardo Bofill Taller de Arquitectura.* (2017, 10 octobre). Ricardo Bofill Taller de Arquitectura. <https://ricardobofill.com/projects/les-espaces-dabraxas/>
- *Les Temples du Lac; Ricardo Bofill taller de arquitectura.* (2019, 13 février). Ricardo Bofill Taller de Arquitectura. <https://ricardobofill.com/projects/les-temples-du-lac/>
- Meyrieux, T. (s. d.). *Comment faire l'analyse d'un extrait de film ?- Apprendre le scénario.* Apprendre le Scénario. <https://apprendre-le-scenario.com/comment-faire-lanalyse-dun-extrait-de-film/>
- Permis de Construire ARCHITECTE C-B. (2024, 2 mai). *L'importance de la symétrie et de l'équilibre dans l'architecture classique.* <https://www.permis-de-construire-architectes.fr/limportance-de-la-symetrie-et-de-lequilibre-dans-larchitecture-classique/>
- *Production design of “The Hunger Games” – interview with Philip Messina · Pushing Pixels.* (2016, 25 avril). <https://www.pushing-pixels.org/2016/04/25/production-design-of-the-hunger-games-interview-with-philip-messina.html#:~:text=In%20this%20interview%20he%20talks%20about%20the%20world%20of%20big-budget>
- *Walden 7; Ricardo Bofill Taller de Arquitectura.* (2019, 13 février). Ricardo Bofill Taller de Arquitectura. <https://ricardobofill.com/projects/walden-7-2/>

## SYLLABUS/COURS

- Lecoguiec, E. (2022). *Séminaire : art, réseaux, chat GPT, séries télévisées et architecture* [support de cours]. Université de Liège.

## MÉMOIRES ET TRAVAUX

- Becker, E. (2020-2021). *Les Espaces d'Abrazas - Apparition du postmodernisme et situation de Ricardo Bofill dans l'arbre évolutionniste de Charles Jencks*. Mémoire Uliège. (2021). <https://matheo.uliege.be/bitstream/2268.2/12527/1/E.%20Becker%202021%20Les%20Espaces%20d'Abrazas%20-%20Apparition%20du%20postmodernisme%20et%20situation%20de%20Ricardo%20Bofill%20dans%20l'arbre%20%C3%A9volutionniste%20de%20Charles%20Jencks.pdf>

- Fresing, D. (2018-2019). *Analyse de la relation entre Franck Lloyd Wright et le monde cinématographique*. Mémoire Uliège. (2019). [https://matheo.uliege.be/bitstream/2268.2/7376/4/FRESING\\_Delphine.pdf](https://matheo.uliege.be/bitstream/2268.2/7376/4/FRESING_Delphine.pdf)

- Lazzarin, M. (2020-2021). *Comment l'architecture de la série dystopique «Trépalium» évoquant la sécession sociale, peut-elle se rapporter à nos problématiques contemporaines*. Mémoire Uliège. (2021). [https://matheo.uliege.be/bitstream/2268.2/12516/4/S152777\\_LazzarinMaxime\\_2021.pdf](https://matheo.uliege.be/bitstream/2268.2/12516/4/S152777_LazzarinMaxime_2021.pdf)

## INTERVIEWS TÉLÉPHONIQUES PERSONNELLES

Benhamou Grabli Benjamin. (2025, 27 janvier)

Castera Gilles (2024, 28 septembre)

Couvelaire Louis (2025, 14 mars)

Le Borgne Yann (2025, 13 mars)

# FILMOGRAPHIE

## FILMS

- Aranda, V. (Réalisateur). (1993). *L'amante bilingue* [Film]. Atrium Productions.
- Boisset, Y. (Réalisateur). (1983). *Le Prix du danger* [Film]. UGC Distribution
- Gary Gray, F. (Réalisateur). (1998). *Négociateur* [Film]. New Regency Pictures.
- Gilliam, T. (Réalisateur). (1985). *Brazil* [Film]. Embassy International Pictures.
- Granier-Deffer, D. (Réalisateur). (1984). *Réveillon chez Bob* [Film]. TF1 Films Production.
- Guerra, A. (Réalisateur). (2019). *Paradise Hills* [Film]. Nostromo Pictures.
- Jeunet, J-P. (Réalisateur). (2022). *Big Bug* [Film]. Gaumont.
- Krishna Acharya, V. (Réalisateur). (2013). *Dhoom 3* [Film]. Yash Raj Films.
- Lartigau, E. (Réalisateur). (2003). *Mais qui a tué Pamela Rose ?* [Film]. KL Production.
- Lawrence, F. (Réalisateur). (2015). *Hunger Games : la révolte, partie 2* [Film]. Color Force.
- Martin-Laval, P-F. (Réalisateur). (2006). *Essaye moi* [Film]. ARP Sélection.
- Mocky, J-P. (Réalisateur). (1984). *À Mort l'arbitre* [Film]. Lira-Eléphant.
- Moreau, D. (Réalisateur). (2017). *Seuls* [Film]. Echo Films Paris.
- Rohmer, E. (Réalisateur). (1987). *L'ami de mon amie* [Film]. Les Films du Losange.

## SÉRIES

- Bassis, A. (Réalisateur). ( 2016). *Trepalium* [Série]. Kelija.
- Couvelaire, L-P., Simonsz, R. (Réalisateurs). ( 2012). *Antigone 34* [Série]. France Télévisions.
- Dong-hyeock, H. (Réalisateur). (2021-...). *Squid Game* [Série]. Siren Pictures.
- Nolan, J. (Réalisateur). ( 2016-2022). *Westworld* [Série]. Bad Robot Productions.
- Oliehoek, T. (Réalisateur). (2023-...). *Arcadia* [Série]. Jonnydepony.

## COURT-MÉTRAGE

- Manika, R. (Réalisateur). (2020). *Sceptre* [Court-métrage].

## DOCUMENTAIRES

- Courty, G. (Réalisateur). (2024). *Abraxas* [Documentaire].
- Espinasse, A., Lorentz, S. (Réalisateur). (2018). *Mon Panthéon à moi* [Documentaire].
- *Ricardo Bofill*. (2014) [Documentaire]. <https://www.netflix.com>
- RTVE. (Réalisateur). (2010). *Torres Blancas y Walden 7* [Documentaire]. <https://www.rtve.es/play/videos/te-acuerdas/acuerdas-torres-blancas-walden-7/707053/>

## VIDÉOS

- Adel Tawil. (2019, 3 mai). *Adel Tawil feat. Peachy « Tu m'appelles » (Official Music Video)* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Xk49WkTb8Ak>
- Ahmed TunisianOR. (2016, 21 novembre). *Dosseh - Putain d'époque ft. Nekfeu* [vidéo] [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=RERoB2u8xdk>
- Antonny Drew. (2017, 21 juillet). *ANTONNY DREW- SI SÉ WI* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=gXjxtGDhc9I>
- ARCHITEKTON- histoires d'architectures. (2022, 20 janvier). *Ce que vous ignorez sur l'escalier de SQUID GAME* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=tzocern-g78>
- ARCHITEKTON- histoires d'architectures. (2022, 7 avril). *Comment HUNGER GAMES et BRAZIL montrent la dystopie ?* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Freu4ydO-Gs>
- Architrip. (2020, 14 avril). *Архитектура изоляции Walden 7 (ENG subtitles)* [Vidéo]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=uaX\\_aQrZXc0](https://www.youtube.com/watch?v=uaX_aQrZXc0)
- Bukowski. (2018, 15 juin). *Bukowski- Mysterious Smile* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=nUSa6cDtZOg>
- Camille. (2017, 5 octobre). *Camille- Lasso (OFficial Music Video)* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=zP4tsnt-tO-k>
- carbonairwaysVEVO. (2015, 15 juin). *Carbon Airways - break the silence* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=v3BSrXI4J3g>
- Cergy-Pontoise. (2017, 10 février). *Place Hubert Renaud- La station expliquée en vidéo* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=n7qEhqT45SO>
- Clement Besnault. (2015, 3 décembre). *Les espaces d'AbraXas, promesses d'une utopie urbaine* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=HX9W1qumExE>

- Collider Interviews. (2019, 1 février). *Paradise Hills : Emma Roberts, Eiza González, Milla Jovovich, Danielle MacDonald & Alice Waddington* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=XpedIm8sWnQ>
- Collider Interviews. (2019, 30 octobre). See : *Director Francis Lawrence interview* [Vidéo]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=8\\_dLvCIFH6E](https://www.youtube.com/watch?v=8_dLvCIFH6E)
- Dans ton Film. (2022, 10 mai). *SUR LES TRACES D'HUNGER GAMES (ABRAXAS)* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=1LsSljUc-Ok>
- Dans ton Film. (2022, 14 mai). *SUR LES TRACES D'HUNGER GAMES ANECDOTES* [Vidéo]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=L\\_9TGteOM6o](https://www.youtube.com/watch?v=L_9TGteOM6o)
- European Cultural Centre Italy. (2022, 24 octobre). *Ricardo Bofill Leví / Time Space Existence Interview Series* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=AZAdyDjUz1w>
- Ewa Michalik. (2016, 28 septembre). *La muralla Roja* [Vidéo défilé]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=TdMVdI1xi\\_k](https://www.youtube.com/watch?v=TdMVdI1xi_k)
- Explore La Muralla Roja : The Iconic Squid Game-Inspired Destination in Spain. (s. d.). YouTube. <https://www.youtube.com/shorts/F7DRYqAgu4I>
- Flicks And The City. (2015, 10 juillet). *THE HUNGER GAMES Mockingjay Part 2 Comic Con Panel* [Vidéo]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=4k\\_1eMIQ0Co](https://www.youtube.com/watch?v=4k_1eMIQ0Co)
- FproduccionARTFILMS. (2017, 2 mai). *VONDOM- Muralla Roja* [Vidéo publicitaire]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=z-t1y4eRoZig>
- franlozanovivancos. (2020, 29 avril). Film- *La muralla roja de Ricardo Bofill* [Vidéo défilé]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=6vXcBiSibXs>
- HindsVEVO. (2016, 13 juillet). *Hinds- Warts (Official Video)* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=YLygTTOpE5w>
- HUNG RUOI nhut Christian. (2014, 18 mai). *TOURNAGE hunger game 3 HD* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=2CzT2OZxJUc>

- Ina Culture. (2012, 9 juillet). *Montpellier, polémique autour des HLM Antigone*- Archive INA [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=LE7kK1EenSc>
- INÜIT. (2017, 21 juin). *INÜIT- HUSH [LIVE]* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=NZHUCu8ggpY>
- INNOVAPRESSE. (2019, 16 décembre). *FPU 2019 / NOISY-LE-GRAND – Les Jardins d'Abrazas* [Vidéo]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=\\_YvOPG1EK5A](https://www.youtube.com/watch?v=_YvOPG1EK5A)
- Joeff Radio. (2022, 8 mai). *Stephanie de Monaco - Ouragan (Clip officiel HD)* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=zAqmHS7CzYE>
- JP Manova. (2016, 25 octobre). *JP Manova- Le Stress (Clip)* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=89RCh0QGucM>
- KyoVEVO. (2017, 23 novembre). *Kyo - Dans la peau (Making of séance photos)* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=8sC6jkNyKKU>
- *La Brigade : Ricardo Bofill, architecte au service des autres.* (2022, 17 janvier). TF1+. <https://www.tf1.fr/tmc/quotidien-avec-yann-barthes/videos/la-brigade-ricardo-bofill-architecte-au-service-des-autres-28971100.html>
- LECK Officiel. (2012, 11 septembre). *Leck - Fais le I (Clip officiel)* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=1iZop-8g8gh4>
- LemonHazeVEVO. (2021, 11 juin). *Lemon Haze - Street (Clip officiel)* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=p-Jl5-qZqlmw>
- MartinSolveigVEVO. (2016, 2 juin). *Martin Solveig- Do It Right (Official Video) ft. Tkay Maidza* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=wQRV5omnBBU>
- Marwa Loud. (2017, 22 décembre). *Marwa Loud- Fallait pas (Clip officiel)* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=5U-V1aEkBgAk>
- Médine. (2017, 27 février). *Médine- GRAND PARIS ft. Lartiste, Lino, Sofiane, Alivor, Seth Gueko, Nino & Youssoupha (Clip)* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=6sfVkJYlyik>

- mickparis. (2007, 19 janvier). *Ca ne tient pas debout- Michel Berger* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=1csK-g6Hg-oE>
- Mister Culte. (2021, 2 mai). *Brazil- satire dystopique* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Ca32a3sR7uM>
- NEMIRNEMS. (2012, 29 février). *NEMIR feat DEEN BURBIGO- AILLEURS* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=LE-zUME6LNck>
- New Gospel Family. (2013, 12 septembre). *Today- New Gospel Family* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=JO-5fovAr20>
- Nicolai Brix. (2022b, septembre 27). *ONLYSS21- la Muralla roja* [Vidéo publicitaire]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=-JMr4HbasH8s>
- Popcorn Talk. (2019b, octobre 28). *Con Guys- Alice Waddington talks Paradise Hills* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=vIA8fne2hb0>
- Presseportal Videos. (2020, 17 novembre). *Teaser « Wer stiehlt mir die Show ? » mit Joko Winterscheidt (ab 5. Januar 2021, ProSieben)* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=aSxq9gMXqfg>
- Ravages. (2017, 28 septembre). *RAVAGES- ABRAXAS (Official video) (Subs FR/ES)* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=n-FYlsghDDU>
- RkomiVEVO. (2019, 4 juin). *Rkomi- Visti Dall'Alto ft. Dardust* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=M2MPjDDVjtA>
- Saint-Quentin-en-Yvelines - Communauté d'agglomération. (2020, 14 octobre). *[/ Patrimoine et territoire ] Les Arcades du Lac* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=i0ARHmXe6oI>
- ScreenFlanders. (2023, 7 février). *Flanders / We are Co-Production- JONNYDEPONY* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=S5pMrs7Z2X0>
- Section Pull Up Officiel. (2017, 1 mars). *SECTION PULL UP feat. DJ MIKE ONE- COMME DAB (CLIP OFFICIEL)* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=QBzndHnhaAM>

- Soprano Officiel. (2020, 30 janvier). *Soprano - Musica feat. Ninho (Clip officiel)* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=gpd5LLNAYO8>
- Stay High. (2019, 19 décembre). *Ufo361- « Nur zur Info »* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=-Ej5qLcmzv0>
- Unger the Radar. (2019, 5 novembre). *Interview : Filmmaker Alice Waddington (Paradise Hills)* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=S8TdN71oasl>
- Unibail-Rodamco-Westfield. (2013, 22 mai). *Les Mardis de l'Architecture # 2 Ricardo Bofill, Interview* [Vidéo]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=XIKZ\\_f1fPAU](https://www.youtube.com/watch?v=XIKZ_f1fPAU)
- Vanessa Price. (2012, 5 août). *The Hunger Games Clip- Designing the Capitol (Blu-Ray)* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=mruzEY3slfc>
- Ville de Montpellier. (2018, 16 mai). *Montpellier à Géométrie Variable* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=W-GI7DdlevnU>
- Ville de Montpellier. (2021, 11 juillet). *Visite de Ricardo Bofill- Jeudi 8 juillet 2021* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=fjv8czDftv8>
- VINCI OFFICIEL. (2018, 7 décembre). *Vinci - Dites à Fianso (Clip Officiel)* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=O4tQqMpxwBA>
- Vino Selvakumaran. (2017, 11 août). *Pathalla | Official Music Video | ft. SUGU, Ratty Adhiththan, Vino S. & Tha Mystro | Krish Music* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=BRAtjV2CovE>
- Vladislav Kakorin. (2021, 21 décembre). *WALDEN 7 RICARDO BOFILL | El amante bilingüe* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=7gBEvAPurYQ>
- Water Music Paris. (2019, 9 octobre). *“Frédéric Lo- DIRE (Clip officiel)”* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Hl-hpdYDr3aA>

- YouTube. (s. d.-b). <https://www.youtube.com/shorts/GD4EeG9z9h8>
- 100 % Chanson Française. (2009, 26 février). *Cheb Mami - Parisien du Nord* [Vidéo]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=ll\\_kH75eAvE](https://www.youtube.com/watch?v=ll_kH75eAvE)
- 1theK. (2022, 25 mai). [MV] *GIRIBOY\_ Issu du Feu* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=BxPqBVkWbeY>

## TABLE DES FIGURES

- Figure 1: Photographie de Ricardo Bofill

Source: <https://www.goldtrezzini.ru/en/in-memoriam-ricardo-bofill/>

- Figures 2 et 3: Exemples de diagrammes personnels

Source: réalisation personnelle

- Figure 4: Ricardo Bofill - Walden 7, Sant Just Desvern (1975)

Source: <https://www.archdaily.com/332142/ad-classics-walden-7-ricardo-bofill>

- Figure 5: Une entrée de Walden 7

Source: <https://ricardobofill.com/projects/walden-7-2/>

- Figure 6: Ricardo Bofill- Les Arcades du lac, Saint-Quentin-en-Yvelines (1982-1986)

Source: <http://architecture-history.org/architects/architects/BOFILL/OBJ/1982,%20The%20Arcades%20of%20the%20Lake.%20The%20Viaduct,%20Paris,%20France.html>

- Figure 7: Ricardo Bofill- Les Colonnes de Saint-Christophe, Cergy-Pontoise (1985)

Source: <https://ricardobofill.com/projects/les-colonnes-de-saint-christophe/>

- Figure 8: Dani Karavan- La tour belvédère, Cergy-Pontoise (1986)

Source: <https://www.plferrer.photos/axe-majeur-infrarouge/>

- Figure 9: Photographie personnelle de l'Arche d'Abrahas (2024, 8 juillet)

- Figure 10: Photographie personnelle du Théâtre d'Abrahas (2024, 8 juillet)

- Figure 11: Ricardo Bofill- Le Sanctuaire de Meritxell, Andorre (1974)

Source: <https://ricardobofill.com/projects/meritxell-sanctuary/>

- Figure 12: Les arches romaine du Sanctuaire de Meritxell

Source: <https://visitandorra.com/es/cultura/basilica-santuario-de-meritxell/#&gid=1&pid=6>

- Figure 13: Appartement de deux unités à Walden 7

Source: <https://www.gooood.cn/walden-7-by-ricardo-bofill-taller-de-arquitectura.htm/>

- Figure 14: Coupe de Walden 7

Source: Bofill, R., Klanten, R., Niebius, M.-E., et al. (2019). Ricardo Bofill: Visions of Architecture. Gestalten.

- Figure 15: Vue d'un appartement aux Colonnes de Saint-Christophe, Cergy-pontoise

Source: <https://www.architecturedecollection.fr/produit/appartement-postmoderne-colonnes-saint-christophe-ricardo-bofill-cergy/>

- Figure 16: « la Cathédrale » de la Fábrica

Source: <https://andresgallardo.photography/la-fabrica>

- Figure 17: Ricardo Bofill- Walden 7 et La Fábrica, Sant Just Desvern

Source: <https://www.archdaily.com/332142/ad-classics-walden-7-ricardo-bofill>

-Figure 18: Ricardo Bofill- Le quartier Gaudi, Reus (1968)

Source: <http://www.one-more-good-one.com/2015/06/the-barrio-gaudi.html>

-Figure 19: Ricardo Bofill- Le quartier Gaudi, Reus (croquis)

Source: <http://www.one-more-good-one.com/2015/06/the-barrio-gaudi.html>

- Figure 20: Ricardo Bofill- Le Château Kafka, Barcelone (1968)

Source: <https://www.archdaily.com/870691/ad-classics-kafkas-castle-ricardo-bofill-taller-de-arquitecturas>

- Figure 21: Ricardo Bofill- Xanadú, Alicante (1971)

Source: <https://www.archdaily.com/332168/ad-classics-xanadu-ricardo-bofill>

- Figure 22: Ricardo Bofill- Xanadú, Alicante (vue en plan)

Source: <https://www.archdaily.com/332168/ad-classics-xanadu-ricardo-bofill>

- Figure 23: Ricardo Bofill- La Muralla Roja, Alicante ( vue en plan)

Source: <https://archeyes.com/la-muralla-roja-the-red-wall-ricardo-bofill-taller-de-arquitectura/>

- Figure 24: Ricardo Bofill- Le quartier Antigone, Montpellier (schéma)

Source: <https://architizer.com/projects/antigone/>

- Figure 25: Schémas illustrant la symétrie utilisée par Ricardo Bofill en plan

Source: Réalisation personnelle

- Figure 26: Ricardo Bofill- Les Espaces d'Abrazas: le Théâtre (vue en élévation de la façade intérieure)

Source: Bofill, R. (1989). Ricardo Bofill Taller de arquitectura. Swift.

- Figure 27: Ricardo Bofill- L'Université Mohammed VI Polytechnique (vue en élévation)

Source: <https://ricardobofill.com/projects/universite-mohammed-vi-polytechnique/>

- Figure 28: Ricardo Bofill- Les Échelles du Baroque (vue en plan)

Source: Bofill, R. (1989). Ricardo Bofill Taller de arquitectura. Swift.

- Figure 29: Ricardo Bofill- Les Échelles du Baroque, Paris (1985)

Source: <https://ricardobofill.com/es/projects/les-echelles-du-baroque/>

- Figure 30: Ricardo Bofill- La Fábrica, Sant Just Desvern (1975)

Source: <https://www.instant-city.com/ricardo-bofill-la-fabrica/>

- Figure 31: Ricardo Bofill- La Muralla Roja, Alicante (1973)

Source: [https://www.pinyourfootsteps.com/calpe-climbing-the-epic-rock-on-the-costa-blanca/#google\\_vignette](https://www.pinyourfootsteps.com/calpe-climbing-the-epic-rock-on-the-costa-blanca/#google_vignette)

- Figure 32: Ricardo Bofill- La Muralla Roja, Alicante (plan d'implantation)

Source: [https://www.archdaily.com/332438/ad-classics-la-muralla-roja-ricardo-bofill/5116c421b3fc4b8afb000023-ad-classics-la-muralla-roja-rica-bofill-plan-apartment-4b?next\\_project=no](https://www.archdaily.com/332438/ad-classics-la-muralla-roja-ricardo-bofill/5116c421b3fc4b8afb000023-ad-classics-la-muralla-roja-rica-bofill-plan-apartment-4b?next_project=no)

- Figure 33: Couverture du clip *Do It Right*

Source: <https://genius.com/Martin-solveig-do-it-right-lyrics>

- Figures 34 à 38: Séquences du clip vidéo *Do It Right* de Martin Solveig

Source: MartinSolveigVEVO. (2016, 2 juin). Martin Solveig- *Do It Right (Official Video)* ft. Tkay Maidza [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=wQRV5omnBBU>

- Figure 39: Contre-bas de la Muralla Roja

Source: <https://architizer.com/projects/la-muralla-roja/>

- Figures 40 et 41: Séquences du défilé *Only* de Nicolai Brix

Source: Nicolai Brix. (2022, 27 septembre). *ONLY SS21- la Muralla roja* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=JMr4HbasH8s>

- Figure 42: Séquence de la série *Squid Game* de Hwang Dong-hyeok

sources: <https://creapills.com/muralla-roja-airbnb-squid-game-20211021>

- Figure 43: Escaliers de la Muralla Roja

sources: <https://creapills.com/muralla-roja-airbnb-squid-game-20211021>

- Figure 44: Ricardo Bofill- La Fábrica, Sant Just Desvern (1973)

Source: <https://living.corriere.it/architettura/la-fabrica-di-ricardo-bofill-barcellona/>

- Figure 45: Ricardo Bofill- La Fábrica, Sant Just Desvern (plan d'implantation)

Source: Bofill, R., Klanten, R., Niebius, M.-E., et al. (2019). Ricardo Bofill: Visions of Architecture. Gestalten.

- Figure 46: Photo d'archive de la cimenterie

Source: <https://voirenvrai.nantes.archi.fr/?p=3863>

- Figure 47: Ricardo Bofill sur le terrain lors des travaux de la Fábrica

Source: <https://ricardobofill.com/la-fabrica/read/>

- Figure 48: Bâtiment avant intervention

Source: <https://inhabitat.com/cement-factory-ruins-transformed-into-castle-like-home-in-barcelona/ricardo-bofill-cement-factory3/>

- Figure 49: Bâtiment après intervention

Source: <https://www.architektur-online.com/projekte/neues-leben-in-altem-beton>

- Figure 50: Plantations extérieures

Source: Source: Bofill, R., Klanten, R., Niebius, M.-E., et al. (2019). Ricardo Bofill: Visions of Architecture. Gestalten.

- Figure 51: Couverture du film *Paradise Hills*

Source: <https://www.allocine.fr/film/fichefilm-244726/photos/detail/?cmediafile=21661760>

- Figures 52 à 54: Séquences du film *Paradise Hills* d'Alice Waddington

Source: Guerra, A. (Réalisateur). (2019). *Paradise Hills* [Film]. Nostromo Pictures.

- Figure 55: Analyse filmique d'une scène du film *Paradise Hills* d'Alice Waddington

Source: réalisation personnelle

- Figure 56: Couverture de la série *Westworld*

Source: <https://www.allocine.fr/series/ficheserie-16930/photos/detail/?cmediafile=21704310>

- Figures 57 à 59: Séquences extérieures de la série *Westworld* de Jonathan Nolan

Source: Nolan, J. (Réalisateur). ( 2016-2022). *Westworld* [Série]. Bad Robot Productions.

- Figure 60: Analyse filmique d'une scène de la série *Westworld* de Jonathan Nolan

Source: réalisation personnelle

- Figures 61 à 63: Séquences intérieures de la série *Westworld* de Jonathan Nolan

Source: Nolan, J. (Réalisateur). ( 2016-2022). *Westworld* [Série]. Bad Robot Productions.

- Figure 64: Salon de la Fábrica

Source: <https://www.pinterest.com/pin/352758583317267749/>

- Figure 65: Séquence du film *Paradise Hills* d'Alice Waddington

Source: Guerra, A. (Réalisateur). (2019). *Paradise Hills* [Film]. Nostromo Pictures.

- Figure 66: Séquence de la série *Westworld* de Jonathan Nolan

Source: Nolan, J. (Réalisateur). ( 2016-2022). *Westworld* [Série]. Bad Robot Productions.

- Figure 67: La Fábrica, vue extérieure

Source: <https://andresgallardo.photography/la-fabrica>

- Figure 68: Ricardo Bofill- Walden 7, Sant Just Desvern (1975)

Source: <https://ricardobofill.com/projects/walden-7-2/>

- Figure 69: Ricardo Bofill- Walden 7, Sant Just Desvern (plan d'implantation)

Source: <https://ricardobofill.com/projects/walden-7-2/>

- Figure 70: Couverture du film *L'amante bilingue*

Source: [https://www.imdb.com/fr/title/tt0106251/?reasonForLanguagePrompt=browser\\_header\\_mismatch](https://www.imdb.com/fr/title/tt0106251/?reasonForLanguagePrompt=browser_header_mismatch)

- Figure 71: Générique du film *L'amante bilingue* de Vincente Aranda

Source: Aranda, V. (Réalisateur). (1993). *L'amante bilingue* [Film]. Atrium Productions.

Figures 72 à 74: Séquences du film *L'amante bilingue* de Vincente Aranda

Source: Aranda, V. (Réalisateur). (1993). *L'amante bilingue* [Film]. Atrium Productions.

- Figure 75: Ricardo Bofill- Les Arcades et Temples du Lac (croquis)

Source: <https://ricardobofill.com/projects/les-arcades-du-lac-le-viaduc/>

- Figure 76: Localisation des Arcades, du Viaduc et des Temples du Lac

Source: <https://earth.google.com/web/search/arcades+du+lac/@48.76679077,2.04623757,155.53914289a,667.96237465d,35y,71.34282909h,44.99982825t,0.00000048r/data=Cn0aTxJJCiUweDQ3ZTY4MTI2ZTFIMzI1Yjc6MHg4YmRkNGJiYmUxM2NjMjNhGW4A7JInYkhA1e4fsBevXgBAKg5hcmNhZGVzI-GR1IGxhYxgCIAEiJgokCbSWpEzwzUVAEZW9ine0zUVAGWh665FAlg9AIT875OXHHw9AQgIIAToDCgEwQgIIAEoNCP> wEQAA

- Figure 77: Les Arcades

Source: <https://ricardobofill.com/projects/les-arcades-du-lac-le-viaduc/>

- Figure 78: Vue d'ensemble sur le Temple et les Templettes du Lac

Source: <https://ricardobofill.com/projects/les-temples-du-lac/>

- Figure 79: Couverture du clip *Hush*

Source: <https://genius.com/Inuit-hush-lyrics/q/writer>

- Figures 80 à 83: Séquences du clip vidéo *Hush* de Inüit

Source: INÜIT. (2017, 21 juin). *INÜIT- HUSH [LIVE]* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=NZHUCu8ggpY>

- Figure 84: Séquence du clip vidéo *Hush* de Inüit

Source: INÜIT. (2017, 21 juin). *INÜIT- HUSH [LIVE]* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=NZHUCu8ggpY>

- Figure 85: Couverture du clip *Dire*

Source: <https://songazine.fr/v2/hallelujah-nouvel-album-de-frederic-lo/>

- Figures 86 à 88: Séquences du clip vidéo *Dire* de Frederic Lo

Source: Water Music Paris. (2019, 9 octobre). “Frédéric Lo- DIRE (Clip officiel)” [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=HlhpdyDr3aA>

- Figure 89: Couverture de la série *Trepalium*

Source: [https://www.allocine.fr/series/ficheserie\\_gen\\_cserie=18280.html](https://www.allocine.fr/series/ficheserie_gen_cserie=18280.html)

- Figures 90 à 92: Séquences de la série *Trepalium* de Vincent lannoo

Source: Bassis, A. (Réalisateur). ( 2016). *Trepalium* [Série]. Kelija.

- Figure 93: Analyse filmique d'une scène de la série *Trepalium* de Vincent Lannoo

Source: réalisation personnelle

- Figure 94: Couverture de la série *Arcadia*

Source: [https://www.allocine.fr/series/ficheserie\\_gen\\_cserie=33031.html](https://www.allocine.fr/series/ficheserie_gen_cserie=33031.html)

- Figures 95 à 102: Séquences de la série *Arcadia* de Tim Oliehoek

Source: Oliehoek, T. (Réalisateur). (2023-...). *Arcadia* [Série]. Jonnydepony.

- Figure 103: Analyse filmique d'une scène de la série *Arcadia* de Tim Oliehoek

Source: réalisation personnelle

- Figure 104: Séquence de la série *Arcadia* de Tim Oliehoek

Source: Oliehoek, T. (Réalisateur). (2023-...). *Arcadia* [Série]. Jonnydepony.

- Figure 105: Séquence du clip vidéo *Street* de Loemon Haze

Source: LemonHazeVEVO. (2021, 11 juin). *Lemon Haze- Street (Clip officiel)* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=pJI5-qZqlmw>

- Figure 106: Séquence du clip vidéo *Abraxas* de Ravage

Source: Ravages. (2017, 28 septembre). *RAVAGES- ABRAXAS (Official video) (Subs FR/ES)* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=n-FYIs-ghDDU>

- Figure 107: Séquence du clip vidéo *Visti Dall'Alto* de Rkomi

Source: VINCI OFFICIEL. (2018, 7 décembre). *Vinci- Dites à Fianso (Clip Officiel)* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=O4tQqMpxwBA>

- Figure 108: Séquence du clip vidéo *Putain d'époque* de Dosseh-ft. Nekfeu

Source: Ahmed TunisianOR. (2016, 21 novembre). *Dosseh- Putain d'époque ft. Nekfeu* [vidéo] [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=RERo-B2u8xdk>

- Figure 109: Séquence du clip vidéo *Tu m'appelles* d'Adel Tawil

Source: Adel Tawil. (2019, 3 mai). *Adel Tawil feat. Peachy « Tu m'appelles » (Official Music Video)* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Xk49WkTb8Ak>

- Figure 110: Ricardo Bofill- Les Espaces d'Abrazas, Marne-La-Vallée (1982)

Source: <https://www.pinterest.com/pin/239957486374643174/>

- Figure 111: Ricardo Bofill- Les Espaces d'Abrazas, Marne-La-Vallée (plan d'implantation)

Source: Bofill, R. (1989). *Ricardo Bofill Taller de arquitectura*. Swift.

- Figure 112: Les Espaces d'Abrazas: le Théâtre (vue en élévation de la façade intérieure)

Source: Bofill, R. (1989). *Ricardo Bofill Taller de arquitectura*. Swift.

- Figure 113: Les Espaces d'Abrazas: le Théâtre (vue en plan)

Source: <https://artchist.blogspot.com/2015/05/marne-la-vallee-ricardo-bofill.html>

- Figure 114: Photographie personnelle du Théâtre d'Abrazas (2024, 8 juillet)

- Figure 115: Zoom sur les panneaux de verre du Théâtre

Source: <https://www.flickr.com/photos/concept-photo/10707569755/>

- Figure 116: Les Espaces d'Abrazas: le Palacio (vue en élévation)

Source: Bofill, R. (1989). *Ricardo Bofill Taller de arquitectura*. Swift.

- Figure 117: Les Espaces d'Abrazas: le Palacio (vue en plan)

Source: <https://artchist.blogspot.com/2015/05/marne-la-vallee-ricardo-bofill.html>

- Figure 118: Photographie personnelle montrant la matérialité du Palacio (2024, 8 juillet)

- Figure 119: Les Espaces d'Abraxs: l'Arche (vue en élévation)

Source: Bofill, R. (1989). *Ricardo Bofill Taller de arquitectura*. Swift.

- Figure 120: Les Espaces d'Abraxs: l'Arche (vue en plan)

Source: <https://artchist.blogspot.com/2015/05/marne-la-vallee-ricardo-bofill.html>

- Figure 121: Croquis représentant les premières idées des Espaces d'Abraxs

Source: <https://artchist.blogspot.com/2015/05/marne-la-vallee-ricardo-bofill.html>

- Figure 122: Maquette du projet des Espaces d'Abraxs conçu par Ricardo Bofill et de son atelier Taller de Arquitectura, EPA Marne

Source: <https://artchist.blogspot.com/2015/05/marne-la-vallee-ricardo-bofill.html>

- Figure 123: Maquette du Palacio des Espaces d'Abraxs

Source: <https://artchist.blogspot.com/2015/05/marne-la-vallee-ricardo-bofill.html>

- Figure 124: Ricardo Bofill- Jardins d'Abraxs, Marne-La-Vallée (2021-en cours)

Source: <https://www.axl.fr/jardins-dabraxas-axl-en-1ere-ligne/>

- Figure 125: Implantation des Espaces d'Abraxs et des Jardins d'Abraxs

Source: <https://earth.google.com/web/>

- Figure 126: Couverture du film *Brazil*

Source: <https://www.allocine.fr/film/fichefilm-142/photos/detail/?cmediafile=21952908>

- Figures 127 à 129: Séquences du film *Brazil* de Terry Gilliam

Source: Gilliam, T. (Réalisateur). (1985). *Brazil* [Film]. Embassy International Pictures.

- Figure 130: Analyse filmique d'une scène du film *Brazil* de terry Gilliam

Source: réalisation personnelle

- Figure 131: Photographie personnelle montrant la vue sur le couloir extérieur du Palacio (2024, 8 juillet)

- Figure 132: Couverture du film *Hunger Games: La Révolte, partie 2*

Source: <https://www.allocine.fr/film/fichefilm-204925/photos/detail/?cmediafile=9001667139>

- Figures 133 à 141: Séquences du film *Hunger Games: La Révolte, partie 2* de Francis Lawrence  
Source: Lawrence, F. (Réalisateur). (2015). Hunger Games : la révolte partie 2 [Film]. Color Force.

- Figure 142: Analyse filmique d'une scène du film *Hunger Games* de Francis Lawrence  
Source: réalisation personnelle

- Figures 143 à 145: Photographies personnelles (2024, 8 juillet)

- Figure 146: Croquis personnel du déplacement des personnages  
Source: réalisation personnelle

- Figure 147: Couverture de la série *Arcadia*

Source: [https://www.allocine.fr/series/ficheserie\\_gen\\_cserie=33031.html](https://www.allocine.fr/series/ficheserie_gen_cserie=33031.html)

- Figures 148 à 150: Séquences de la série *Arcadia* de Tim Oliehoek

Source: Oliehoek, T. (Réalisateur). (2023-...). Arcadia [Série]. Jonnydepony.

- Figure 151: Analyse filmique d'une scène de la série *Arcadia* de Tim Oliehoek

Source: réalisation personnelle

- Figure 152: Séquence du film *Brazil* de Terry Gilliam

Source: Gilliam, T. (Réalisateur). (1985). Brazil [Film]. Embassy International Pictures.

- Figures 153: Séquence du film *Hunger Games* de Francis Lawrence

Source: Lawrence, F. (Réalisateur). (2015). Hunger Games : la révolte partie 2 [Film]. Color Force.

- Figures 154: Séquence de la série *Arcadia* épisode 3 de Tim Oliehoek

Source: Oliehoek, T. (Réalisateur). (2023-...). Arcadia [Série]. Jonnydepony.

- Figures 155: Photographie personnelle de l'Arche d'Abrahas (2024, 8 juillet)

- Figure 156: Séquence du film *Hunger Games* de Francis Lawrence

Source: Lawrence, F. (Réalisateur). (2015). Hunger Games : la révolte partie 2 [Film]. Color Force.

- Figure 157: Séquence de la série *Arcadia* épisode 6 de Tim Oliehoek

Source: Oliehoek, T. (Réalisateur). (2023-....). *Arcadia* [Série]. Jonnydepony.

- Figure 158: Ricardo Bofill- Le quartier Antigone, Montpellier (1983-2001)

Source: <https://ricardobofill.com/projects/antigone-district/>

- Figure 159: Ricardo Bofill- Le quartier Antigone, Montpellier (plan d'implantation)

Source: Bofill, R. (1989). *Ricardo Bofill Taller de arquitectura*. Swift.

- Figure 160: Couverture de la série *Antigone 34*

Source: [https://www.allocine.fr/series/ficheserie\\_gen\\_cserie=9996.html](https://www.allocine.fr/series/ficheserie_gen_cserie=9996.html)

- Figure 161: Séquence du clip vidéo *Ailleurs* de Nemir feat Deen Burbigo

Source: NEMIRNEMS. (2012, 29 février). *NEMIR feat DEEN BURBIGO- AILLEURS* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=LEzUME6LNck>

- Figure 162: Séquence du clip vidéo *Montpellier à géométrie variable* de la Ville de Montpellier

Source: Ville de Montpellier. (2018, 16 mai). *Montpellier à Géométrie Variable* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=WGI7DdlevnU>

- Figure 163: Ricardo Bofill- Les Colonnes de Saint-Christophe, Cergy-Pontoise (1985)

Source: <https://ricardobofill.com/projects/les-colonnes-de-saint-christophe/>

- Figure 164: Ricardo Bofill- Les Colonnes de Saint-Christophe, Cergy-Pontoise (plan d'implantation)

Source: <https://ricardobofill.com/projects/les-colonnes-de-saint-christophe/>

- Figure 165: Couverture du film *Seuls*

Source: [https://www.allocine.fr/film/fichefilm\\_gen\\_cfilm=229867.html](https://www.allocine.fr/film/fichefilm_gen_cfilm=229867.html)

- Figures 166 à 169: Séquences du film *Seuls* de David Moreau

Source: Moreau, D. (Réalisateur). (2017). *Seuls* [Film]. Echo Films Paris.

- Figure 170: Analyse filmique d'une scène du film *Seuls* de David Moreau

Source: réalisation personnelle

- Figure 171: Vue de google earth des Colonnes de Saint-Christophe depuis le verger des impressionnistes

Source: [https://earth.google.com/web/search/Rue+du+Pas+Saint-Christophe,+Cergy,+France/@49.047023,2.046624,87.78512341a,531.11549682d,35y,359.99999997h,0t,0r/data=CpkBGmsSZQolMHg0N2U2ZjRlYjM3NzViZDU3OjB4NGQ0MzQzYWRiNmE1MDg5MRI0IIPBIZIQCftq1lnfF8AQCoqUnVII-GR1IFBhcyBTYWludC1DaHJpc3RvcGhILCBDZXJneSwgRnJhbmNlGAlgASImCiQJeDY4pO2FSEARx1gmS5mFSEAZVK9Of5VMAEAhpklwDnxBAEBCAggBQgII-AEoNCP\\_wEQAA](https://earth.google.com/web/search/Rue+du+Pas+Saint-Christophe,+Cergy,+France/@49.047023,2.046624,87.78512341a,531.11549682d,35y,359.99999997h,0t,0r/data=CpkBGmsSZQolMHg0N2U2ZjRlYjM3NzViZDU3OjB4NGQ0MzQzYWRiNmE1MDg5MRI0IIPBIZIQCftq1lnfF8AQCoqUnVII-GR1IFBhcyBTYWludC1DaHJpc3RvcGhILCBDZXJneSwgRnJhbmNlGAlgASImCiQJeDY4pO2FSEARx1gmS5mFSEAZVK9Of5VMAEAhpklwDnxBAEBCAggBQgII-AEoNCP_wEQAA)

- Figure 172: Cour intérieure d'un îlot d'habitation aux Colonnes de Saint-Christophe

Source: <https://www.alamy.com/paris-cergy-les-colonnes-de-saint-christophe-ricardo-bofill-taller-de-arquitectura-1986-paris-cergy-les-colonnes-de-saint-christophe-ricardo-image486160002.html>

- Figure 173: Couverture du clip *Lasso*

Source: <https://genius.com/Camille-lasso-lyrics>

- Figures 174 à 176: Séquences du clip vidéo *Lasso* de Camille

Source: Camille. (2017, 5 octobre). *Camille- Lasso (Official Music Video)* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=zP4tsnttO-k>

- Figure 177: Séquence du clip vidéo *Today* de New Gospel Family

Source: New Gospel Family. (2013, 12 septembre). *Today- New Gospel Family* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=JO5fovAr20>

- Figure 178: Séquence du clip vidéo *Mysterious Smile* de Bukowski

Source: Bukowski. (2018, 15 juin). *Bukowski- Mysterious Smile* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=nUSA6cDtZOg>

- Figure 179: Ricardo Bofill- 77 West Wacker Drive, Chicago (1992)

Source: <https://ricardobofill.com/projects/77-west-wacker-drive/>

- Figure 180: Couverture du film *Négociateur*

Source: [https://www.allocine.fr/film/fichefilm\\_gen\\_cfilm=19403.html](https://www.allocine.fr/film/fichefilm_gen_cfilm=19403.html)

- Figures 181 à 183: Séquences du film *Négociateur*

Source: Gary Gray, F. (Réalisateur). (1998). *Négociateur* [Film]. New Regency Pictures.

- Figure 184: Analyse filmique d'une scène du film *Négociateur* de F. Gary. Gray

Source: réalisation personnelle

- Figures 185 à 187: Séquences du film *Négociateur* de F. Gary. Gray

Source: Gary Gray, F. (Réalisateur). (1998). *Négociateur* [Film]. New Regency Pictures.

- Figure 188: Couverture de la série *Dhoom 3*

Source: [https://www.allocine.fr/film/fichefilm\\_gen\\_cfilm=225039.html](https://www.allocine.fr/film/fichefilm_gen_cfilm=225039.html)

- Figures 189 à 191: Séquences du film *Dhoom 3* de Vijay Krishna Acharya

Source: Krishna Acharya, V. (Réalisateur). (2013). *Dhoom 3* [Film]. Yash Raj Films.

- Figures 192 à 195: Annexes

Source: réalisation personnelle

- Figures 196 à 198: Annexes

Source: réalisation personnelle

- Figure 199: Séquence du clip vidéo *Do It Right* de Martin Solveig

Source: MartinSolveigVEVO. (2016, 2 juin). Martin Solveig- *Do It Right (Official Video)* ft. Tkay Maidza [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=wQRV5omnBBU>

- Figure 200: Séquence d'un défilé de Fran Lozano Vivancos

Source: franlozanovivancos. (2020, 29 avril). Film- *La muralla roja de Ricardo Bofill* [Vidéo défilé]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=6vXcBiS-ibXs>

- Figure 201: Séquence du défilé *Only* de Nicolai Brix

Source: Nicolai Brix. (2022b, septembre 27). *ONLY SS21- la Muralla roja* [Vidéo publicitaire]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=JMr4HbasH8s>

- Figure 202: Séquence d'un défilé de Tomek Nowak

Source: Ewa Michalik. (2016, 28 septembre). *La muralla Roja* [Vidéo défilé]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=TdMVdI1xi\\_k](https://www.youtube.com/watch?v=TdMVdI1xi_k)

- Figure 203: Séquence du clip vidéo *Do It Right* de Martin Solveig

Source: MartinSolveigVEVO. (2016, 2 juin). Martin Solveig- *Do It Right (Official Video)* ft. Tkay Maidza [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/>

- Figure 204: Séquence du défilé *Only* de Nicolai Brix

Source: Nicolai Brix. (2022b, septembre 27). *ONLY SS21- la Muralla roja* [Vidéo publicitaire]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=JMr4HbasH8s>

- Figure 205: Séquence de la publicité *VONDON* de Fermín García

Source: FproduccionARTFILMS. (2017, 2 mai). *VONDON- Muralla Roja* [Vidéo publicitaire]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=zt1y4eRoZig>

- Figures 206 et 207: Séquences du film *Paradise Hills* d'Alice Waddington

Source: Guerra, A. (Réalisateur). (2019). *Paradise Hills* [Film]. Nostromo Pictures.

- Figure 208: Séquence de la série *Westworld* de Jonathan Nolan

Source: Nolan, J. (Réalisateur). ( 2016-2022). *Westworld* [Série]. Bad Robot Productions.

- Figures 209: Séquence de la série *Arcadia* de Tim Oliehoek

Source: Oliehoek, T. (Réalisateur). (2023-...). *Arcadia* [Série]. Jonnydepony.

- Figure 210: Séquence du clip vidéo *Street* de Loemon Haze

Source: LemonHazeVEVO. (2021, 11 juin). *Lemon Haze- Street (Clip officiel)* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=pJl5-qZqlmw>

- Figure 211: Séquence du clip vidéo *Abraxas* de Ravage

Source: Ravages. (2017, 28 septembre). *RAVAGES- ABRAXAS (Official video) (Subs FR/ES)* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=n-FYIs-ghDDU>

- Figure 212: Séquence du clip vidéo *Visti Dall'Alto* de Rkomi

Source: VINCI OFFICIEL. (2018, 7 décembre). *Vinci- Dites à Fianso (Clip Officiel)* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=O4tQqMpxwBA>

- Figure 213: Séquence du clip vidéo *Putain d'époque* de Dosseh-ft. Nekfeu

Source: Ahmed TunisianOR. (2016, 21 novembre). *Dosseh- Putain d'époque ft. Nekfeu* [vidéo] [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=RERo-B2u8xdk>

- Figure 214: Séquence du clip vidéo *Tu m'appelles* d'Adel Tawil

Source: Adel Tawil. (2019, 3 mai). *Adel Tawil feat. Peachy « Tu m'appelles » (Official Music Video)* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Xk49WkTb8Ak>

- Figure 215: Séquence du clip vidéo *Parisien du Nord* de Cheb Mami

Source: 100 % Chanson Française. (2009, 26 février). *Cheb Mami- Parisien du Nord* [Vidéo]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=ll\\_kH75eAvE](https://www.youtube.com/watch?v=ll_kH75eAvE)

- Figure 216: Séquence du clip vidéo *Nur zur Info* de Ufo361

Source: Stay High. (2019, 19 décembre). *Ufo361- « Nur zur Info »* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=-Ej5qLcmzv0>

- Figure 217: Séquence du film *Brazil* de Terry Gilliam

Source: Gilliam, T. (Réalisateur). (1985). *Brazil* [Film]. Embassy International Pictures.

- Figures 218: Séquence du film *Hunger Games* de Francis Lawrence

Source: Lawrence, F. (Réalisateur). (2015). *Hunger Games : la révolte partie 2* [Film]. Color Force.

- Figures 219: Séquence de la série *Arcadia* épisode 3 de Tim Oliehoek

Source: Oliehoek, T. (Réalisateur). (2023-...). *Arcadia* [Série]. Jonnydepony.

- Figure 220: Séquence du film *Mais qui a tué Pamela Rose ?* d'Éric Lartigau

Source: Lartigau, E. (Réalisateur). (2003). *Mais qui a tué Pamela Rose ?* [Film]. KL Production.

- Figures 221: Séquence du clip vidéo *Lasso* de Camille

Source: Camille. (2017, 5 octobre). *Camille- Lasso (OFFicial Music Video)* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=zP4tsnttO-k>

- Figure 222: Séquence du clip vidéo *Today* de New Gospel Family

Source: New Gospel Family. (2013, 12 septembre). *Today- New Gospel Family* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=JO5fovAr20>

- Figure 223: Séquence du clip vidéo *Mysterious Smile* de Bukowski

Source: Bukowski. (2018, 15 juin). *Bukowski- Mysterious Smile* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=nUSA6cDtZOg>

- Figure 224: Annexe

Source: réalisation personnelle

- Figures 225 à 228: Annexes

Source: réalisation personnelle

- Figures 229 et 230: Annexes

Source: réalisation personnelle

## **ANNEXES**

NB: l'ensemble de ces annexes sont des réalisations personnelles faites à partir de données récoltées.

## Annexe 1: Liste des films et analyses

### Films

Genre	Nom de l'œuvre	Année de réalisation	Réalisateur	Bâtiments de Ricardo Bofill	Durée de l'œuvre filmique	Durée totale d'apparition des bâtiments	Scènes	Espaces
Drame	Prix du danger	1983	Yves Boisset	Les Espaces d'Abraxsas	01:40:00	00:00:35	Générique de course-poursuite de 00:01:22 à 00:01:53 ; 00:02:04 à 00:02:08	Extérieur
	À mort l'arbitre	1984	Jean-Pierre Mocky	Les Espaces d'Abraxsas	01:22:00	00:20:34	Scènes de l'immeuble Blockhaus de 00:39:37 à 00:42:32 ; 00:42:50 à 00:45:23 ; 00:48:15 à 00:48:30 ; 00:48:50 à 00:49:25 ; 00:50:00 à 00:53:00 ; 00:54:15 à 00:56:00 ; 00:56:38 à 00:59:39 ; 01:00:30 à 01:06:20 ; 01:07:40 à 01:08:20	Extérieur et intérieur
	L'Ami de mon amie	1987	Éric Rohmer	Les Colonnes de Saint-Christophe	01:42:00	00:10:34	Résidence du personnage principal de 00:12:57 à 00:17:16 ; 01:01:20 à 01:07:51	Extérieur et intérieur
	L'amante bilingue	1993	Vicente Aranda	Walden 7	01:15:00	00:04:05	Générique du début de 01:37 à 03:02 Résidence de Juan et Griselda de 03:02 à 03:24 ; 16:23 à 17:00 ; 32:48 à 33:35 ; 38:40 à 39:34	Extérieur et intérieur
	Paradise Hills	2019	Alice Waddington	La Fábrica	01:35:00	00:00:41	Lieu paradisiaque de 00:08:22 à 00:08:47 ; 00:35:17 à 00:35:21 ; 00:40:56 à 00:41:05 ; 00:34:02 à 00:34:05	Extérieur
Science-fiction	Brazil	1985	Terry Gilliam	Les Espaces d'Abraxsas	02:22:00	00:05:20	Scènes urbaines de 00:50:00 à 00:51:50 ;	Extérieur et intérieur

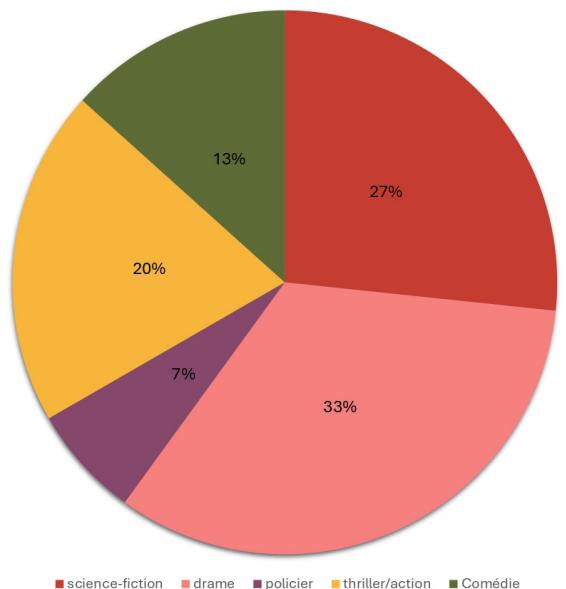
## Films

							01:36:06 à 01:37:16 ; 01:47:04 à 01:47:21 ; 01:49:39 à 01:51:13 Scène de la chapelle mortuaire de 02:13:51 à 02:14:20	
	Hunger Games : La Révolte partie 2	2015	Francis Lawrence	Les Espaces d'Abrazas	02:17:00	00:09:40	Scène du Capitole de 00:47:28 à 00:57:08	Extérieur
	Seuls	2017	David Moreau	Les Colonnes de Saint-Christophe	01:38:00	00:01:57	Paradis à la fin du film de 01:28:27 à 01:30:25	Extérieur
	Big Bug	2022	Jean-Pierre Jeunet	Les Espaces d'Abrazas	01:51:00	00:00:11	Journal télévisé de 01:40:56 à 01:41:07	Extérieur
Policier	Mais qui a tué Pamela Rose ?	2003	Éric Lartigau	Les Espaces d'Abrazas	01:29:00	00:00:06	QG du FBI de 00:10:17 à 00:10:23	Extérieur
Thriller / Action	Négociateur	1998	F.Gary.Gray	77 West Wacker Drive	02:19:00	00:01:54	Scènes de prise d'otages au bâtiment d'administration de 00:26:24 à 00:26:31 ; 00:30:52 à 00:30:58 ; 00:38:45 à 00:38:46 ; 00:39:53 à 00:39:55 ; 00:49:27 à 00:49:28 ; 00:50:15 ; 00:53:33 à 00:53:36 ; 01:00:24 à 01:00:25 ; 01:00:38 à 01:00:40 ; 01:00:42 ; 01:13:46 à 01:13:50 ; 01:14:24 à 01:14:33 ; 01:14:42 à 01:14:46 ; 01:24:36 à 01:24:58 ; 01:33:26 à 01:33:29 ; 01:46:02 à 01:46:06 ; 01:54:13 à 01:54:20 ; 01:56:15 à 01:56:34 ;	Extérieur

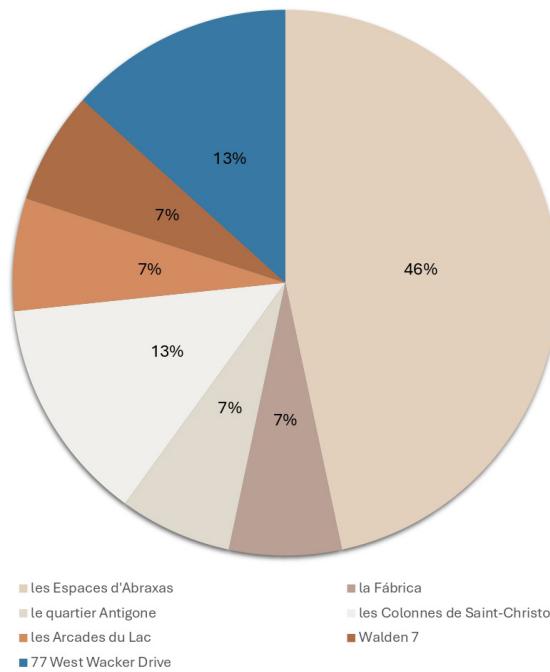
Films

							01:57:09 à 01:57:15 ; 02:00:28 à 02:00:40	
	Dhoom 3	2013	Vijay Krishna Acharya	77 West Wacker Drive	02:52:00	00:00:32	Bâtiment de la ville de Chicago en fond de 00:20:25 à 00:20:27 ; 00:22:02 à 00:22:09 ; 01:02:54 à 01:02:58 ; 01:03:20 à 01:03:30 ; 01:04:17 à 01:04:19 ; 01:04:43 ; 01:04:56 à 01:05:04	Extérieur
	Balle perdue 3	Sortie prévue en 2025	Guillaume Pierret	Le quartier Antigone	Aucune information	Aucune information	Aucune information	Aucune information
Comédie	Réveillon chez Bob	1984	Denys Granier-Deferre	Les Espaces d'Abrahas	00:01:22	00:08:51	Résidence de 01:13:08 à 01:19:41, générique de fin de 01:19:42 à 01:22:00	Extérieur
	Essaye-moi	2006	Pierre-François Martin-Laval	Les Arcades du Lac	01:30:00	00:01:37	Scène de l'eau de 09:45 à 10:04 et résidence de 41:23 à 42:41	Extérieur

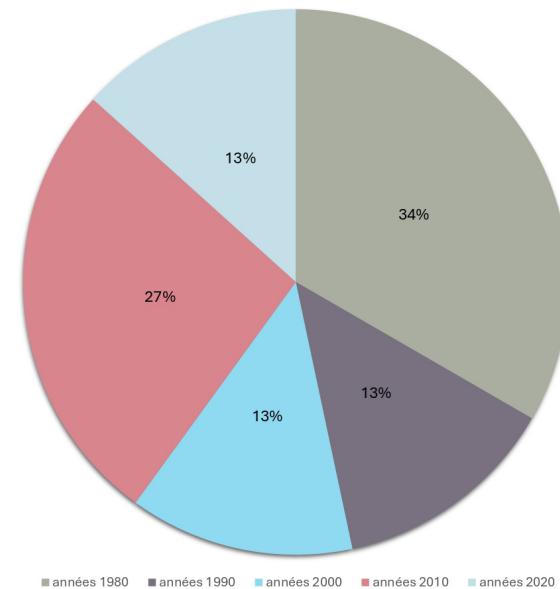
Dans quels genres de films apparaissent les bâtiments de Ricardo Bofill ?



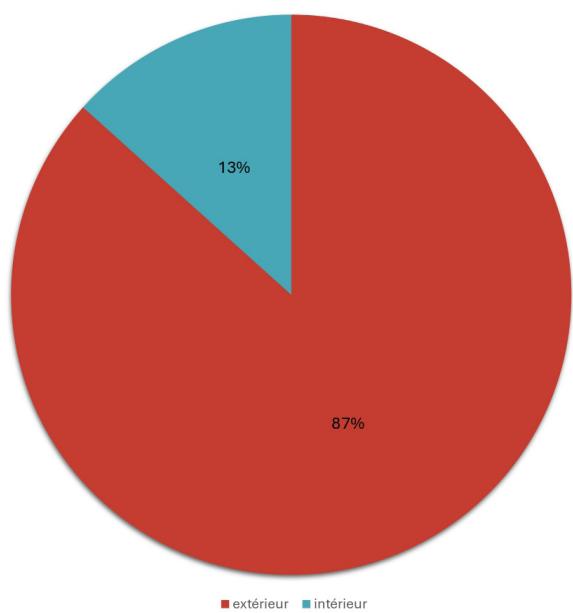
Quels bâtiments de Ricardo Bofill sont utilisés au cinéma ?



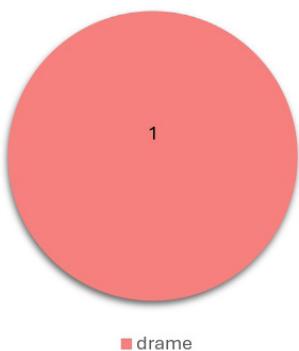
Quand est-ce que les bâtiments de Ricardo Bofill ont-ils été représentés au cinéma ?



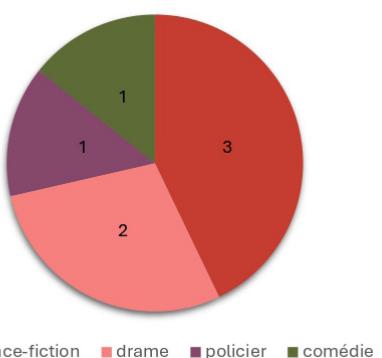
Quels espaces sont utilisés au cinéma ?



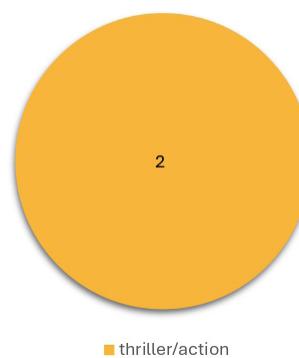
Pour quel genre de film Walden 7 est-il utilisé ?



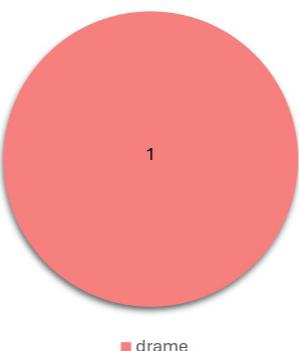
Pour quels genres de films les Espaces d'Abrazas sont-ils utilisés ?



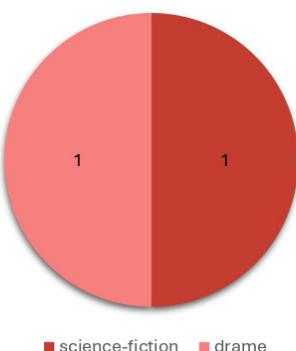
Pour quels genres de films 77 West Wacker Drive est-il utilisé ?



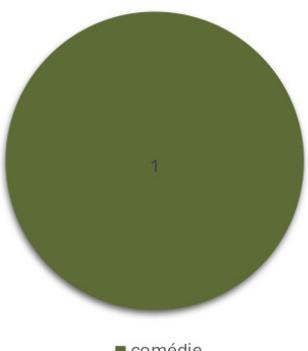
Pour quel genre de film la Fábrica est-elle utilisé ?



Pour quels genres de films les Colonnes de Saint- Christophe sont-elles utilisées ?



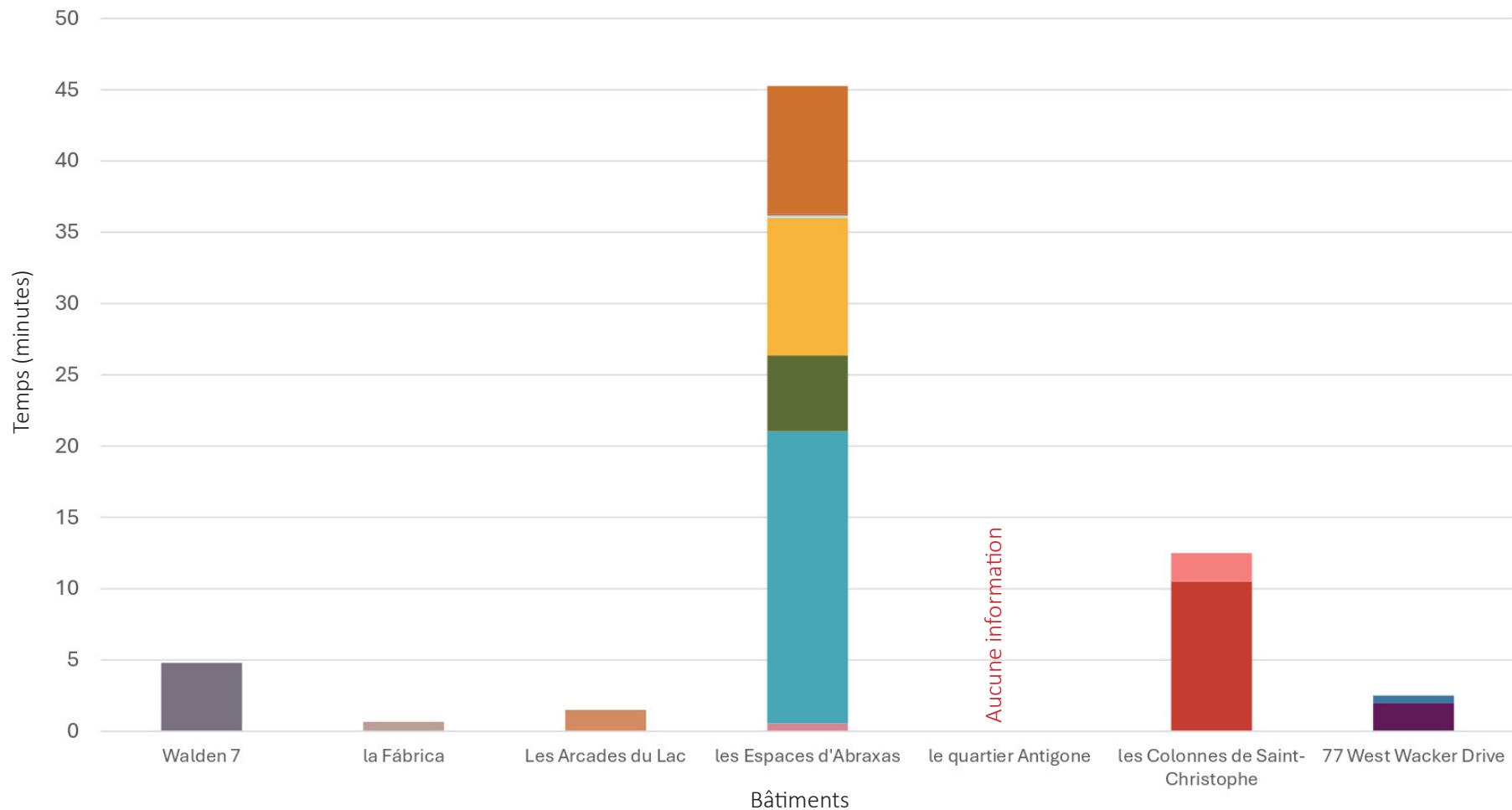
Pour quel genre de film les Arcades du Lac sont-elles utilisées ?



Pour quel genre de film le quartier Antigone est-il utilisé ?



## Quel bâtiment de Ricardo Bofill est le plus visible au grand écran ?



### Filmographies:

■ Prix du danger

■ Paradise Hills

■ Big Bug

■ Balle perdue 3

■ À mort l'arbitre

■ Brazil

■ Mais qui a tué Pamela Rose

■ Réveillon chez Bob

■ L'ami de mon amie

■ Hunger Games : La Révolte partie 2

■ Négociateur

■ Essaye-moi

■ L'amante bilingue

■ Seuls

■ Dhoom 3

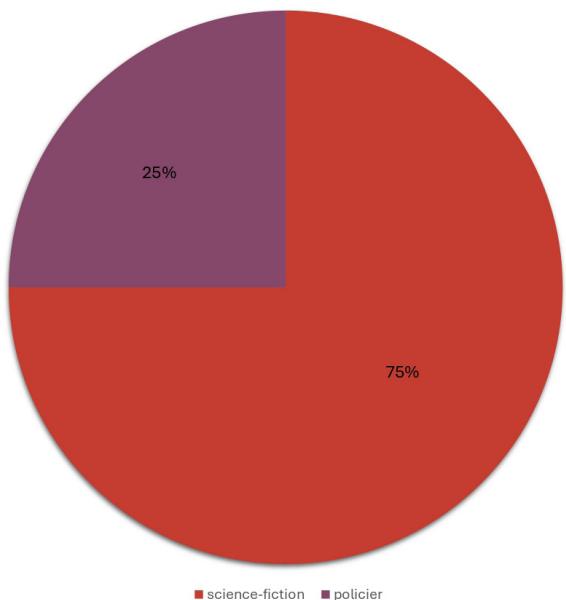
## Annexe 2: Liste des séries et analyses

### Séries télévisées

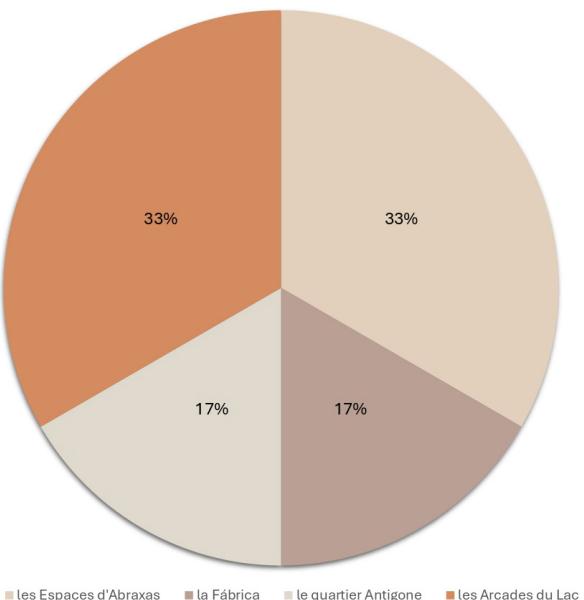
Genre	Nom de l'œuvre	Année de réalisation	Réalisateur	Bâtiments de Ricardo Bofill	Durée de l'œuvre	Durée totale d'apparition des bâtiments	Scènes	Espaces
Science-fiction	Trepalium	2016	Antarès Bassis	Les Arcades du Lac, les Espaces d'Abrazas	6*50:00	00:01:02 (00:00:58 les Arcades du Lac + 00:00:04 les Espaces d'Abrazas)	Saison 1 : scènes urbaines - Les Arcades du Lac : épisode 1 de 39:55 à 40:12 ; épisode 5 de 00:49 à 01:30 - Les Espaces d'Abrazas : épisode 2 de 18:36 à 18:40	Extérieur
	Westworld	2020	Jonathan Nolan, Lisa Joy	La Fábrica	8*59:00	00:08:17	Saison 3 : le palais moderne dans l'épisode 3 de 00:47:37 à 00:51:00 ; 00:52:26 à 00:57:20	Extérieur et intérieur
	Arcadia	2023	Tim Oliehoek	Les Arcades du Lac, les Espaces d'Abrazas	8*50:00	00:08:14 (00:04:06 Arcades du Lac + 00:04:08 les Espaces d'Abrazas)	Saison 1 : scènes urbaines - Les Arcades du Lac : épisode 1 de 02:14 à 03:54 ; épisode 2 de 17:28 à 17:33 ; 18:16 à 18:30 ; 27:27 à 28:04 ; épisode 3 de 14:23 à 15:20 ; épisode 4 de 29:01 à 29:05 ; 32:36 à 32:46 ; épisode 5 de 23:26 à 23:28 ; épisode 7 de 19:40 à 19:58 ; 22:02 à 23:11 - Les Espaces d'Abrazas : épisode 2 de 26:16 à 26:18 ; 42:08 à 42:18 ; épisode 3 de 03:59 à 04:13 ; épisode 5 de 28:54 à 28:55 ; épisode 6 de 27:46 à 29:23 ; épisode 7 de 31:57 à 32:01 ; 33:32 à 35:10 ; épisode 8 de 01:40 à 02:01	Extérieur
Policier	Antigone 34	2012	Louis-Pascal Couvelaire et Roger Simonsz	Le quartier Antigone	6*52:00	00:08:02	Saison 1 : le commissariat générique + épisode 1 de 02:14 à 02:35 ; 04:57 à 04:59 ; 17:31 à 17:34 ; 28:26 ; épisode 2 de 03:00 à 03:04 ; de 29:15 à 29:19 ; épisode 3	Extérieur et intérieur

de 00:40 à 00:54 ; 28:30 à 28:31 ;  
épisode 5 de 43:19 à 43:21 ; épisode  
6 de 36:21 à 39:58 ; 42:57 à 46:30

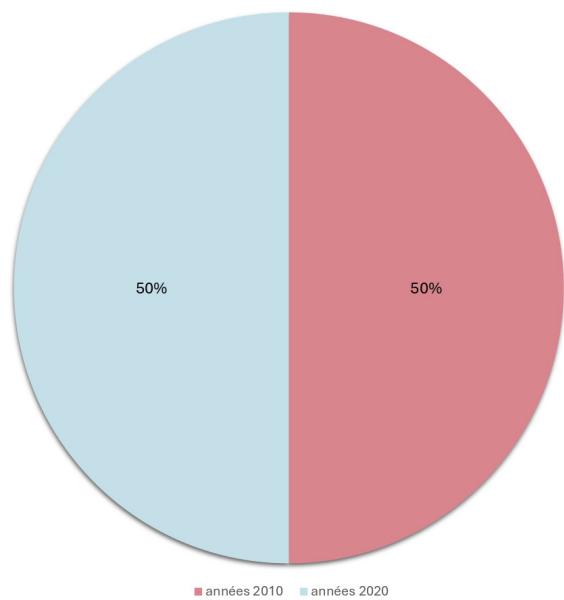
Dans quels genres de séries apparaissent les bâtiments de Ricardo Bofill ?



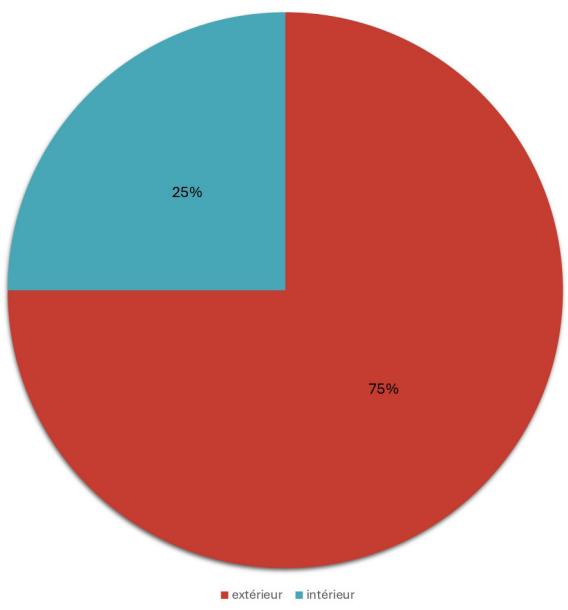
Quels bâtiments de Ricardo Bofill sont utilisés dans les séries?



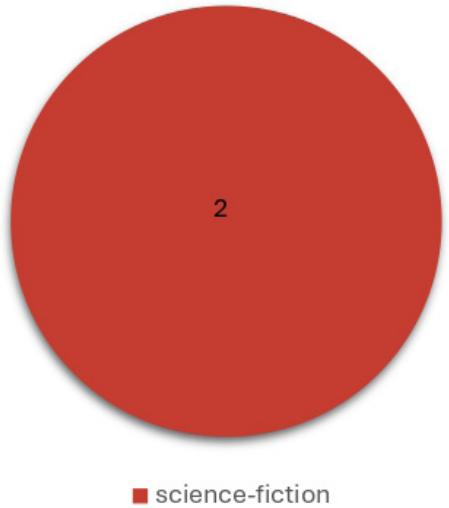
Quand est-ce que les bâtiments de Ricardo Bofill ont-ils été représentés dans les séries?



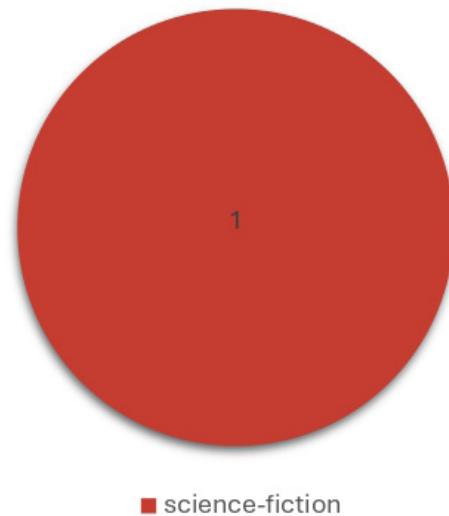
Quels espaces sont utilisés dans les séries ?



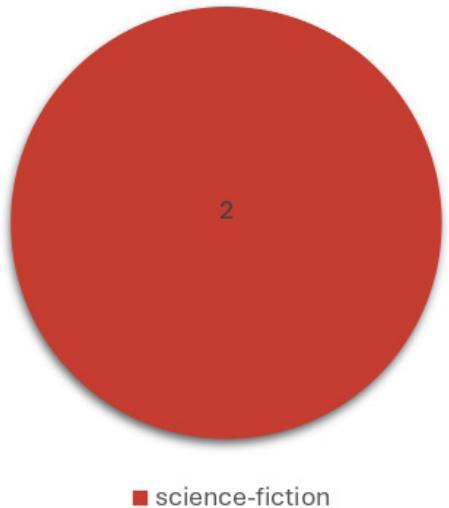
Pour quels genres de séries les Espaces d'Abrazas sont-ils utilisés ?



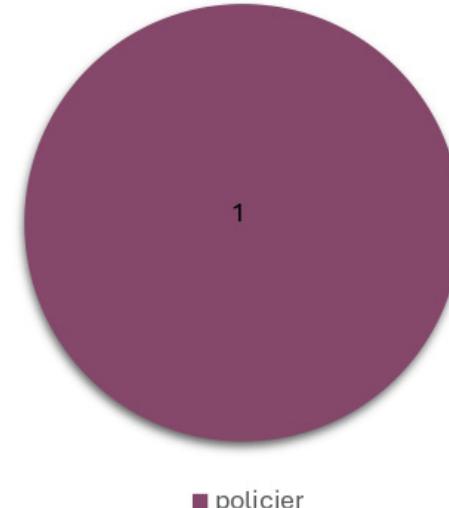
Pour quel genre de série la Fábrica est-elle utilisé ?



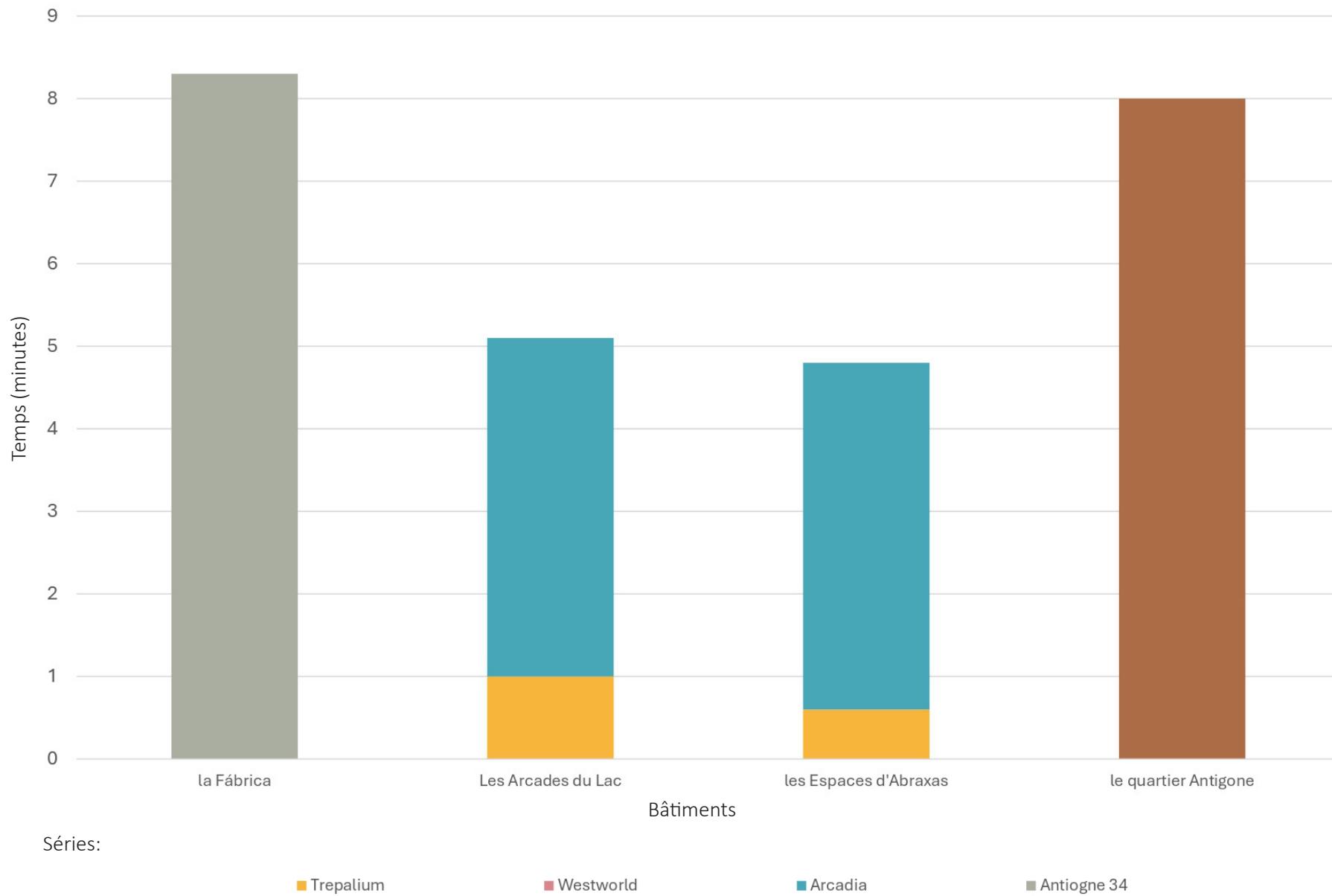
Pour quels genres de séries les Arcades du Lac sont-elles utilisées ?



Pour quel genre de série le quartier Anti-gone est-il utilisé ?



## Quel bâtiment de Ricardo Bofill est le plus visible dans les séries?



### Annexe 3: Liste des clips musicaux et analyses

#### Clips musicaux

Genre	Nom de l'œuvre	Année de réalisation	Réalisateur	Chanteur	Bâtiments de Ricardo Bofill	Durée de l'œuvre filmique	Durée totale d'apparition des bâtiments	Scènes	Espaces
<b>Chanson française</b>	Ça ne tient pas debout	1990	Michel Beger	Michel Beger	Les Espaces d'Abraxsas	04:11	02:26	De 01:45 à 04:11	Extérieur
	Cergy	2005	Mitch Olivier	Anis (La chance)	Les Colonnes de Saint-Christophe	04:17	00:15	De 02:07 à 02:12 ; 02:51 à 03:01	Extérieur
	Abraxas	2018	Cédric Nussli	Ravage	Les Espaces d'Abraxsas, les Arcades du Lac	03:38	01:37 (00:01:18 les Arcades du Lac + 00:00:19 les Espaces d'Abraxsas)	- Les Arcades du Lac : de 00:27 à 00:30 ; 00:32 à 00:35 ; 01:32 ; 01:41 à 01:51 ; 02:21 à 02:50 ; 02:55 ; 03:00 à 03:02 ; 03:05 à 03:14 ; 03:18 à 03:38 - Les Espaces d'Abraxsas : de 00:00 à 00:09 ; 00:26 ; 00:39 à 00:42 ; 02:04 à 02:05 ; 02:09 ; 02:13 à 02:16	Extérieur
	Dire	2019	François Delabrière	Frédéric Lo	Les Arcades du Lac	02:51	02:51	De 00:00 à 02:51	Extérieur
<b>Chanson espagnole</b>	Si Sé Wi	2016	<b>Aucune information</b>	Antonny Drew	Les Espaces d'Abraxsas	04:14	02:17	De 00:00 à 01:44 ; 01:51 à 01:52 ; 02:05 à 02:06 ; 02:21 à 02:24 ; 02:26 à 02:28 ; 02:31 ; 00:35 ; 02:42 à 02:45 ; 02:53 à 03:02 ; 03:09 à 03:10 ; 03:19 à 03:20 ; 03:31 ; 03:37 à 03:41 ; 03:44	Extérieur
	Contour	2023	Ida Cuellar	Rob & Jack Lahana	Les Espaces d'Abraxsas	03:47	02:10	De 00:15 à 00:36 ; 01:17 à 01:20 ; 01:25 à 01:44 ; 01:55 à 02:00 ; 02:05 à 02:24 ; 02:44 à 03:47	Extérieur

## Clips musicaux

Dance Pop	Ouragan	1986	Yves Roze	Stéphanie de Monaco	Les Espaces d'Abraxsas	05:20	00:12	De 00:00 à 00:12	Extérieur
	Montpellier à Géométrie Variable	2018	Aucune information	Ville de Montpellier	Le quartier Antigone	01:51	01:51	De 00:00 à 01:51	Extérieur
Hip-Hop	Nur Zur Info	2020	PLUG	Ufo 361	Les Espaces d'Abraxsas	02:22	00:48	De 00:05 à 00:16 ; 00:44 à 00:54 ; 01:13 à 01:25 ; 02:05 à 02:20	Extérieur
	Issu du feu	2022	Aucune information	Giriboy	Les Espaces d'Abraxsas	03:38	01:09	De 00:13 à 00:45 ; 01:15 à 01:28 ; 01:34 à 01:40 ; 01:44 à 01:49 ; 02:09 à 02:22	Extérieur et intérieur
Pop	Today	2013	Elkana Randrianaivo	New Gospel Family	Les Colonnes de Saint-Christophe	03:44	00:38	De 00:22 à 00:28 ; 01:13 à 01:15 ; 01:20 à 01:21 ; 01:44 à 01:47 ; 02:05 à 02:06 ; 02:07 à 02:11 ; 02:50 à 03:07 ; 03:18 à 03:20	Extérieur
	Do It Right	2016	Monsieur L'Agent	Martin Solveig ft. Tkay Maidza	La Muralla Roja	03:05	03:05	De 00:00 à 03:05	Extérieur et intérieur
	Comme DAB	2016	Lyris Haye-Destroy Pictures	Section Pull Up feat DJ Mike One	Les Espaces d'Abraxsas	03:04	00:43	00:18 ; 00:22 ; 00:26 à 00:30 ; 00:31 ; 00:32 ; 00:35 à 00:38 ; 00:44 à 00:46 ; 00:48 à 00:49 ; 00:52 ; 00:59 à 01:06 ; 01:09 ; 01:20 à 01:26 ; 01:30 ; 01:40 ; 01:50 ; 02:02 ; 02:08 à 02:16 ; 02:24	Extérieur
	Hush	2017	Axel Vanlerberghe	Inüit	Les Arcades du Lac	04:33	04:33	De 00:00 à 04:33	Extérieur
	Lasso	2017	Olivier Montoro	Camille	Les Colonnes de Saint-Christophe	02:36	02:36	De 00:00 à 02:36	Extérieur
	Dans la peau	2017	Antoine Gaillet	Kyo	Les Colonnes de Saint-Christophe	01:26	00:20	De 00:30 à 00:50	Extérieur

## Clips musicaux

	Visti Dall'Alto	2019	<b>Aucune information</b>	Rkomi	Les Arcades du Lac, les Espaces d'Abra	03:37	02:57 (00:01:25 les Arcades du Lac + 00:01:32 les Espaces d'Abra)	-Les Arcades du Lac : de 00:00 à 00:07 ; 00:15 à 01:33 - Les Espaces d'Abra : 01:34 à 02:43 ; 02:58 à 03:17	Extérieur
	Tu m'appelles	2019	Plug et Jakub Rzucidlo	Adel Tawil	Les Arcades du Lac, les Espaces d'Abra	03:30	00:27 (00:00:04 les Arcades du Lac + 00:00:23 les Espaces d'Abra)	- Les Arcades du Lac : de 01:43 à 01:45 ; 02:11 ; 03:14 - Les Espaces d'Abra : de 00:18 à 00:20 ; 00:34 à 00:39 ; 01:45 à 01:47 ; 01:50 ; 01:56 à 01:59 ; 02:40 à 02:48 ; 02:15 à 02:17	Extérieur
Raï	Parisien du Nord	1998	<b>Aucune information</b>	Cheb Mami	Les Espaces d'Abra	03:31	00:38	De 01:37 à 01:41 ; 01:46 à 01:50 ; 01:55 à 02:25	Extérieur
Rap	Fait le L	2012	Anthony Teror	L.E.C.K.	Les Espaces d'Abra	04:01	00:28	De 01:15 à 01:23 ; 01:37 ; 01:48 à 01:50 ; 01:52 à 02:00 ; 02:07 à 02:10 ; 02:13 à 02:15 ; 02:18 à 02:21 ; 02:23	Extérieur
	Ailleurs	2012	<b>Aucune information</b>	Némir feat Deen Burbigo	Le quartier Antigone	03:09	01:40	De 00:31 à 00:33 ; 00:45 à 00:52 ; 00:57 ; 01:04 à 01:06 ; 01:26 à 01:31 ; 01:37 à 01:40 ; 01:46 à 01:50 ; 01:53 à 01:54 ; 01:57 à 02:02 ; 02:12 à 02:14 ; 02:28 à 02:30 ; 02:35 à 02:40	Extérieur
	Break The Silence	2015	Malik Doll	Carbon Airways	Les Espaces d'Abra	04:05	04:05	De 00:00 à 04:05	Extérieur

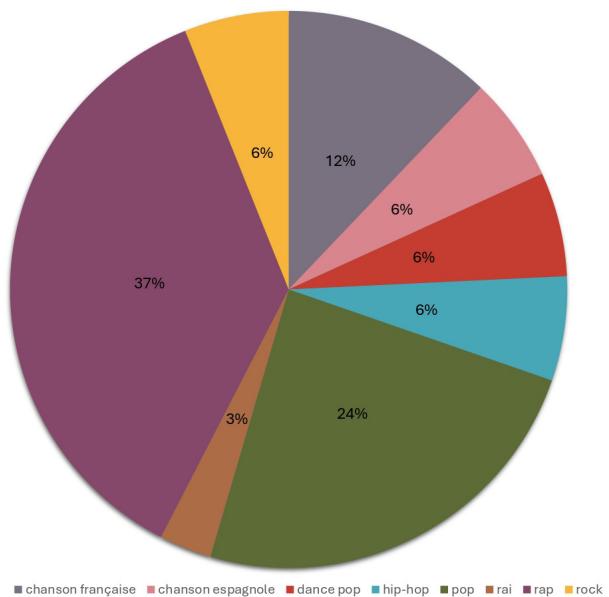
## Clips musicaux

	Le Stress	2016	Thomas Burgess	JP Manova	Les Espaces d'Abraxsas	03:50	03:50	De 00:00 à 03:50	Extérieur
	Putain d'époque ft. Nekfeu	2016	Nathalie Canguilhem	Dosseh	Les Arcades du Lac	01:44	00:23	De 00:00 à 00:03 ; 01:00 à 01:06 ; 01:13 à 01:15 ; 01:20 à 01:22 ; 01:25 à 01:27 ; 01:36 à 01:44	Extérieur
	Panthalla	2017	Prech Rajah   Cadres Ash'Pix	Vino Selvakumaran	Les Espaces d'Abraxsas	04:58	00:43	De 02:32 à 03:15	Extérieur
	Grand Paris	2017	Mallory Meignant	Médine	Les Espaces d'Abraxsas	08:08	01:07	De 05:02 à 05:04 ; 05:35 à 06:40	Extérieur
	Fallait pas	2017	Ousmane Ly et Adrien Lagier	Marwa Loud	Les Espaces d'Abraxsas	03:28	01:13	De 00:00 à 00:02 ; 00:50 à 00:51 ; 00:55 ; 00:58 ; 01:01 ; 01:08 à 01:11 ; 01:12 ; 01:15 à 01:17 ; 01:19 à 01:20 ; 01:23 à 01:24 ; 01:31 ; 01:33 à 01:48 ; 01:52 à 01:54 ; 01:57 à 02:07 ; 02:58 ; 03:01 à 03:28	Extérieur et intérieur
	Les menottes	2017	Zak Cosmos	L'Algerino	Le quartier Antigone	02:53	00:33	De 00:20 à 00:22 ; 00:27 à 00:29 ; 00:43 à 00:47 ; 00:54 ; 01:04 à 01:06 ; 01:25 à 01:28 ; 01:45 à 01:46 ; 01:51 à 01:52 ; 01:56 à 01:59 ; 02:03 à 02:07 ; 02:10 à 02:12 ; 02:17 à 02:21 ; 02:27 à 02:29	Extérieur
	Dites à Fianso	2018	Léo Kattwinkel	Vinci	Les Espaces d'Abraxsas	03:47	03:47	De 00:00 à 03:47	Extérieur
	Musica	2019	Aucune information	Soprano	Les Arcades du Lac	03:30	03:30	De 00:00 à 03:30	Extérieur et intérieur
	La Street	2021	Neetch	Lemon Haze	Les Arcades du Lac	03:21	03:21	De 00:00 à 03:21	Extérieur

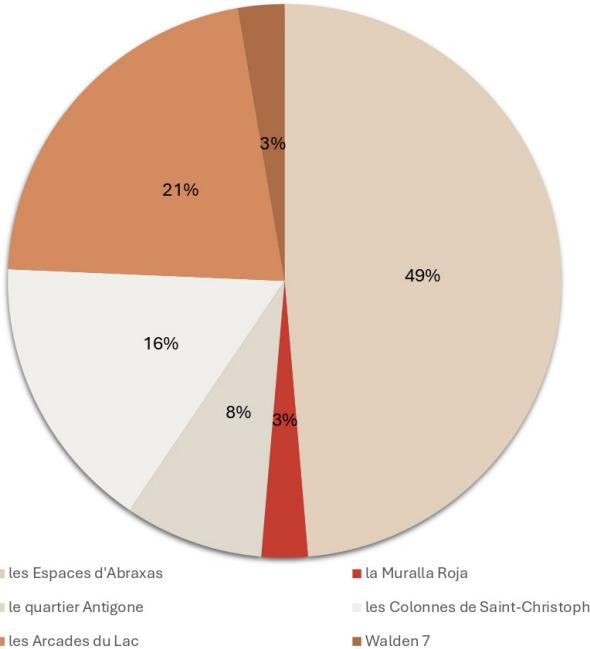
## Clips musicaux

Rock	Warts	2016	Pedro Martin-Calero	Hinds	Walden 7	02:38	01:52	De 00:00 à 00:29 ; 00:35 à 00:37 ; 00:43 à 01:27 ; 01:39 à 01:42 ; 01:50 à 01:52 ; 02:00 à 02:04 ; 02:10 à 02:38	Extérieur et intérieur
	Mysterius Smile	2018	Brice Hinker	Bukowski	Les Colonnes de Saint-Christophe	05:30	01:05	De 00:25 à 00:26 ; 02:19 à 02:20 ; 03:14 ; 03:18 ; 03:21 ; 03:26 ; 03:29 ; 03:34 ; 03:39 ; 03:48 à 03:52 ; 03:55 à 03:56 ; 03:59 ; 04:03 ; 04:09 à 04:10 ; 04:13 à 04:55 ; 05:05 à 05:06 ; 05:10	Extérieur

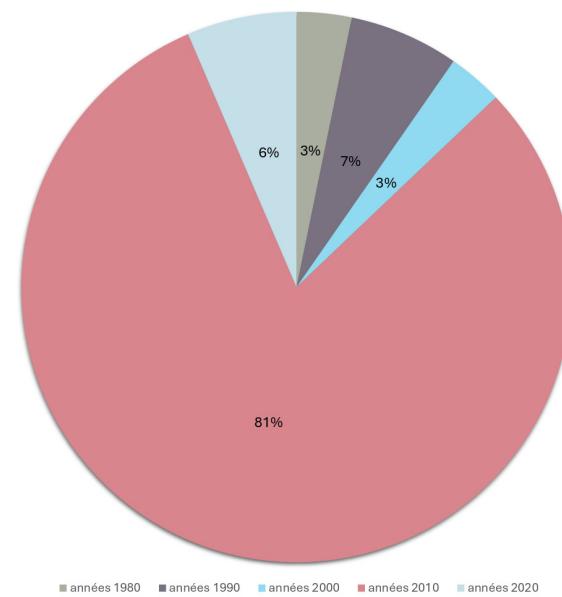
Pour quels genres de clips musicaux les bâtiments de Ricardo Bofill sont-ils utilisés ?



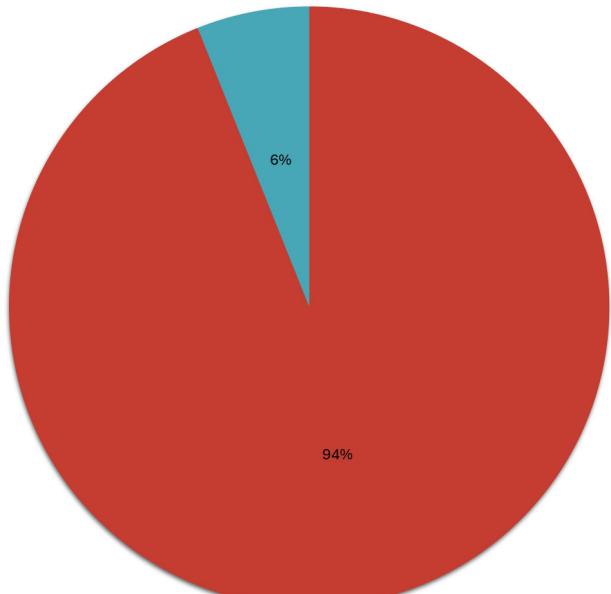
Quels bâtiments de Ricardo Bofill sont utilisés dans les clips musicaux ?



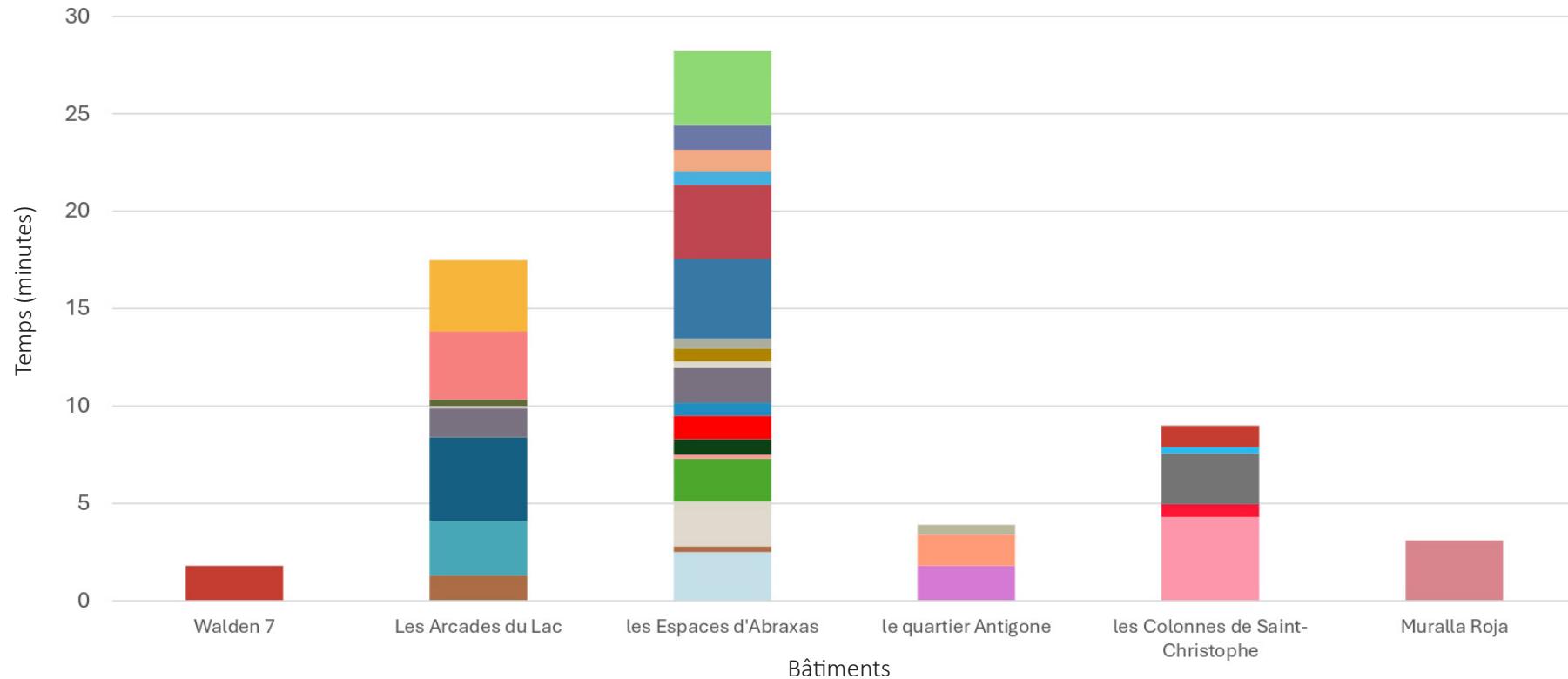
Quand est-ce que les bâtiments de Ricardo Bofill ont-ils été représentés dans les clips musicaux ?



Quels espaces sont utilisés dans les clips musicaux ?



## Quel bâtiment de Ricardo Bofill est le plus visible dans les clips musicaux ?



### Clips musicaux:

Ça ne tient pas debout	Cergy	Abrazas
Dire	Si Sé Wi	Contour
Ouragan	Montpellier à Géométrie Variable	Nur Zur Info
Issu du feu	Today	Do It Right
comme DAB	Hush	Lasso
Dans la peau	Visti Dall'Alto	Tu m'appelles
Parisien du Nord	Fait le L	Ailleurs
Break The Silence	Le Stress	Putain d'époque ft. Nekfeu
Panthalla	Grand Paris	Fallait pas
Les Menottes	Dites à Fianso	Musica
La Street	Warts	Mysterius Smile

#### Annexe 4: Liste des courts-métrages

##### Court-métrage

Genre	Nom de l'œuvre	Année de réalisation	Réalisateur	Bâtiments de Ricardo Bofill	Durée de l'œuvre filmique	Durée totale d'apparition des bâtiments	Scènes	Espaces
Drame	Sceptre	2018	Rouben Manika	Les Espaces d'Abrazas	25:24	04:14	De 04:49 à 06:42 ; 09:06 à 10:51 ; 15:57 à 18:20 ; 23:20 à 23:33	Extérieur

#### Annexe 5: Liste des émissions TV

##### Émissions télévisées

Nom de l'œuvre	Année de réalisation	Réalisateur	Bâtiments de Ricardo Bofill	Scènes	Espaces
MTV Cribs	2002	Aucune information	La Fábrica	Aucune information	Aucune information
Intro de « Wer Stieht mir die Show	2021	Joku Winterscheidt	La Muralla Roja	Générique	Extérieur et intérieur

#### Annexe 6: Liste des défilés de mode

##### Défilés de mode

Nom de l'œuvre	Année de réalisation	Réalisateur	Bâtiments de Ricardo Bofill	Durée de l'œuvre filmique	Durée totale d'apparition des bâtiments	Scènes	Espaces
La Muralla Roja	2016	Tomek Nowak	La Muralla Roja	01:30	01:30	De 00:00 à 01:30	Extérieur
Film – La Muralla Roja de Ricardo Bofill	2020	Fran Lozano Vivancos	La Muralla Roja	00:50	00:50	De 00:00 à 00:50	Extérieur et intérieur
Mode	Aucune information	thecolorsofsm	La Muralla Roja	00:05	00:05	De 00:00 à 00:05	Extérieur

## Annexe 7: Liste des publicités

### Publicités

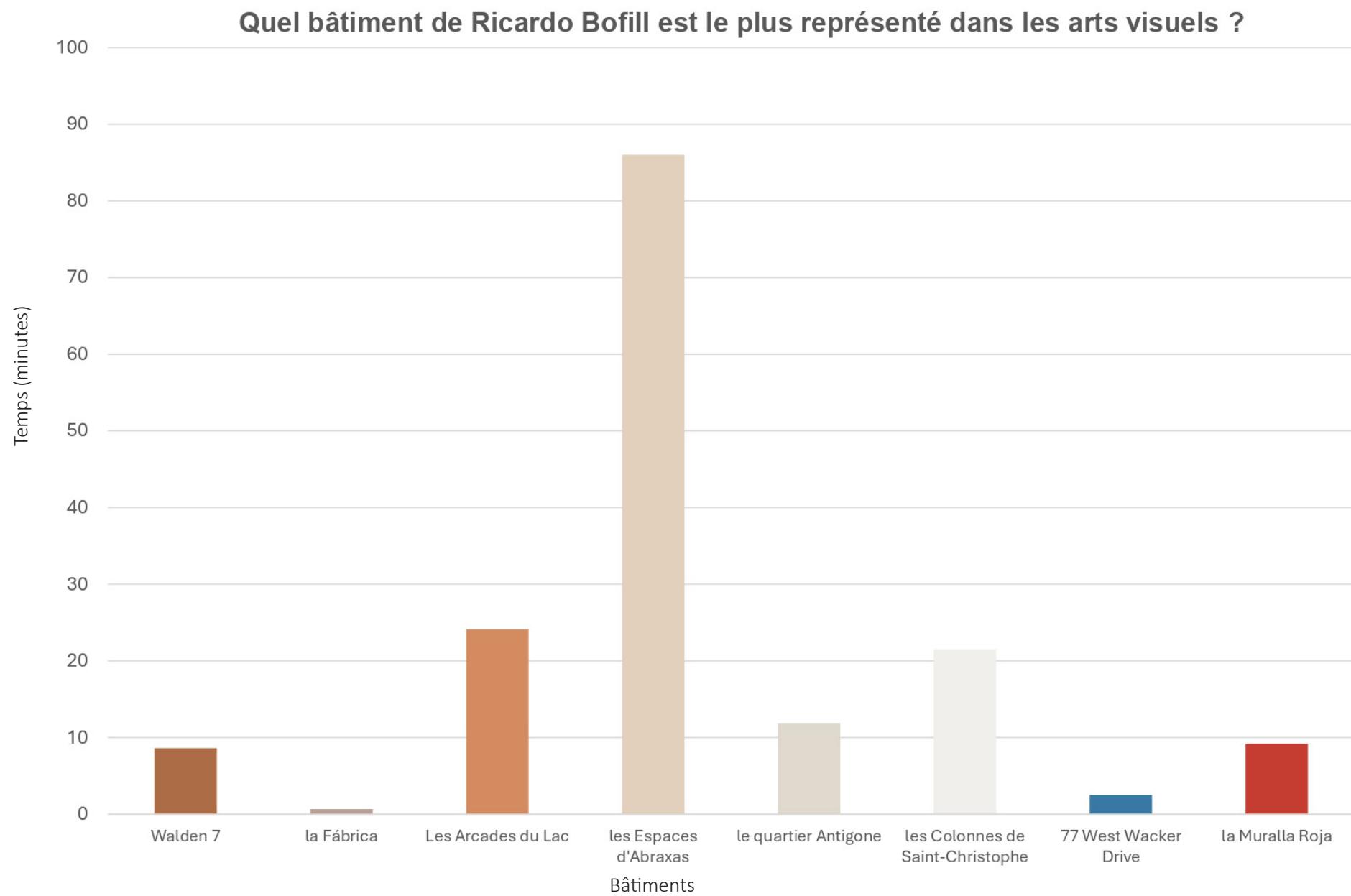
Nom de l'œuvre	Année de réalisation	Réalisateur	Bâtiments de Ricardo Bofill	Durée de l'œuvre filmique	Durée totale d'apparition des bâtiments	Scènes	Espaces
VONDOM- Muralla Roja	2017	Fermín García	La Muralla Roja	02:10	02:10	De 00:00 à 02:10	Extérieur
ONLY SS21- La Muralla Roja	2022	Nicolai Brix	La Muralla Roja	01:21	01:21	De 00:00 à 01:21	Extérieur et intérieur
Trip_train_	Aucune information	Aucune information	La Muralla Roja	00:20	00:20	De 00:00 à 00:20	Extérieur

## Annexe 8: Liste des documentaires

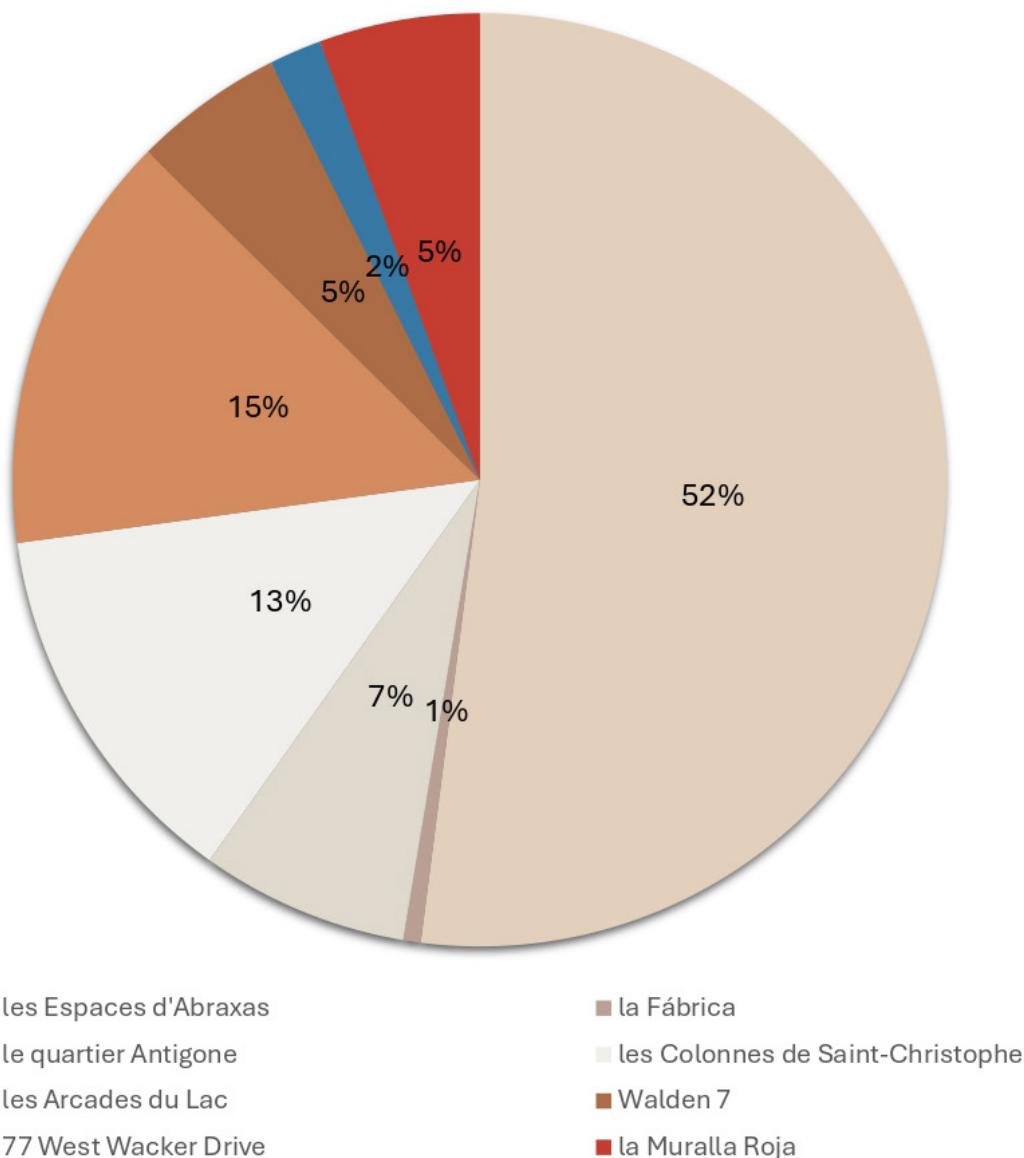
### Documentaires

Genre	Nom de l'œuvre	Année de réalisation	Réalisateur	Bâtiments de Ricardo Bofill	Durée de l'œuvre filmique	Durée totale d'apparition des bâtiments	Scènes	Espaces
/	Torres Blancas y Walden 7	2010	RTVE	Walden 7	03:00	02:00	De 01:00 à 03:00	Extérieur et intérieur
/	Mon Panthéon à moi	2018	Sami Lorentz, Audrey Espinasse	Les Espaces d'Abrazas	04:00	04:00	De 00:00 à 04:00	Extérieur
Science-fiction	Abrazas	2024	Guillaume Courty	Les Espaces d'Abrazas	Aucune information	Aucune information	Aucune information	Aucune information

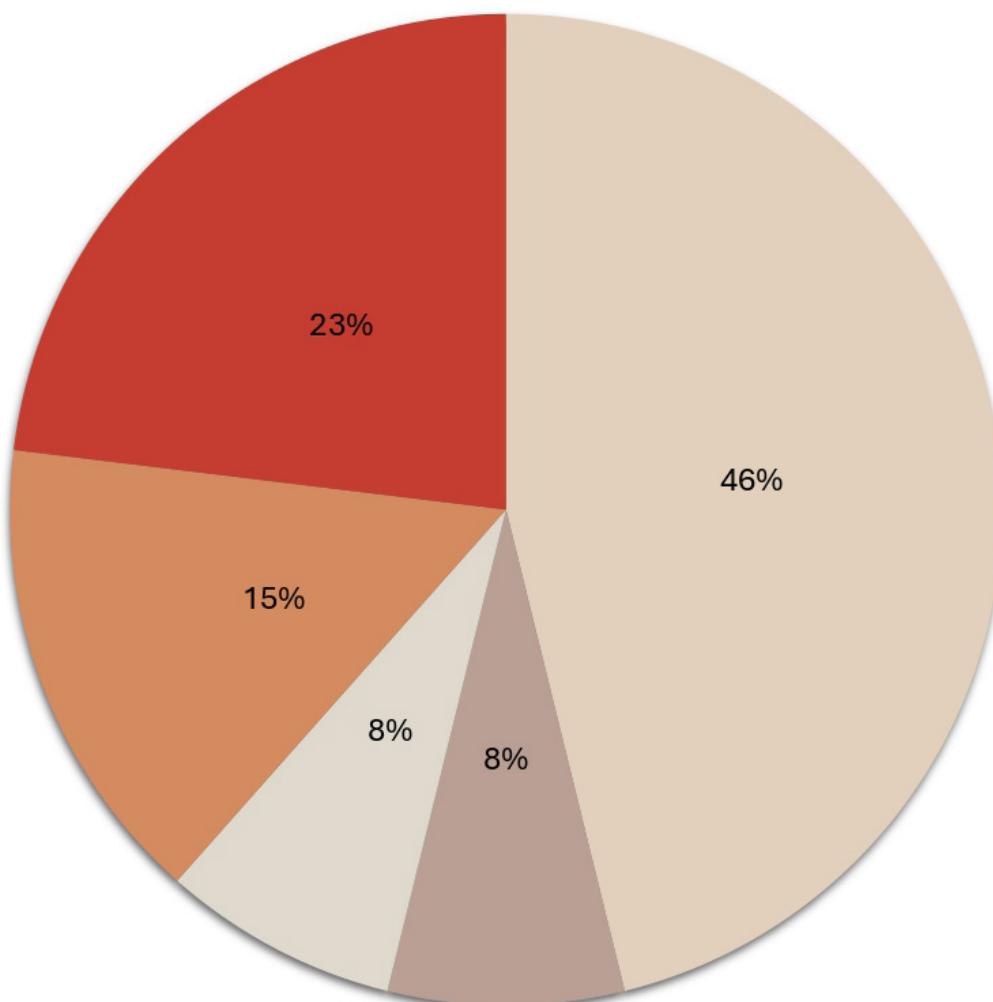
## Annexe 8: Analyse générale dans les arts visuels



Quel bâtiment de Ricardo Bofill est le plus représenté dans les arts visuels ?



## Quels bâtiments sont les plus représentés dans les arts visuels dans les années 2020?



les Espaces d'Abrazas ■ la Fábrica ■ le quartier Antigone ■ les Arcades du Lac ■ Muralla Roja