

Mémoire de fin d'études : "Analyse de la relation entre Franck Lloyd Wright et le monde cinématographique"

Auteur : Frésing, Delphine

Promoteur(s) : Cohen, Maurizio

Faculté : Faculté d'Architecture

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

Année académique : 2018-2019

URI/URL : <http://hdl.handle.net/2268.2/7376>

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.



ANALYSE DE LA RELATION ENTRE FRANK LLOYD WRIGHT ET LE MONDE CINÉMATOGRAPHIQUE

Comment son architecture est-elle utilisée à l'écran ?

Mémoire présenté par Delphine Frésing
Promoteur : Maurizio Cohen





UNIVERSITÉ DE LIÈGE – FACULTÉ D'ARCHITECTURE

ANALYSE DE LA RELATION ENTRE FRANK LLOYD WRIGHT ET LE MONDE CINÉMATOGRAPHIQUE

Comment son architecture est-elle utilisée à l'écran ?

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

Sous la direction de : Maurizio COHEN

Année académique 2018-2019

Axe(s) de recherche : Patrimoine, Culture et Transmission

REMERCIEMENTS

Je tiens tout d'abord à remercier mon promoteur, Monsieur Maurizio Cohen pour sa patience quant à la venue de ce travail.

Merci à Nathalie Flamant et Gabriel Pierret pour leur temps passé à la lecture et relecture.

Merci à Pavel Kunysz pour son enthousiasme et son intérêt porté à ce sujet.

Merci à Catherine Pierret pour l'aide à la traduction.

Enfin, je remercie mes proches et tout particulièrement Gabriel Pierret pour m'avoir soutenu durant ces 5 années d'études et à la réalisation de ce mémoire.

«L'architecture cinématographique est une architecture fictive. Il est sans importance si une ville, un bâtiment, une pièce existe dans la réalité ou si seules les façades ont été construites. L'architecture de film est une architecture de sens. Il n'y a rien dans le cadre qui n'est pas important et n'a quelque chose à dire.»¹

1 DIETER SCHAAL, Hans, "Cinema and Architecture", Architectural Design, Vol. 70, No. 1 (2000), consulté sur https://warwick.ac.uk/fac/arts/film/current/ugoutlines/cinemaandarchitecture/schedule/cinema_and_architecture_-_der_golem.pdf.

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION	10
METHODOLOGIE	14
ETAT DE L'ART	15
METHODE	16
ARCHITECTURE ET CINEMA	22
RELATION ARCHITECTURE ET CINEMA	23
PLACE DE L'ARCHITECTURE DANS LES FILMS	25
ANALYSES CRITIQUES D'UNE SCENE	26
LE RÔLE DE LA SCENE DANS LE FILM	26
DEROULEMENT DE LA SCENE EN FONCTION DE L'ESPACE	26
LE RAPPORT DES PERSONNAGES AVEC L'ESPACE	27
UTILISATION DE L'ESPACE PAR RAPPORT A SA REALITE	27
FRANK LLOYD WRIGHT A L'ECRAN	30
FILMS DE FICTION	32
The Fountainhead	32
North by Northwest	36
CONFERENCE	38
L'ARCHITECTURE DE F.L. WRIGHT DANS LES FILMS	40
CHOIX DES OEUVRES	41
DESCRIPTION BATIMENTS	44

GUGGENHEIM MUSEUM	44
ENNIS HOUSE	50
MARIN COUNTY CIVIC CENTER	54
ANALYSES CRITIQUES D'UNE SCENE	61
LE RÔLE DE LA SCENE DANS LE FILM	61
RÔLE DE MISE EN CONTEXTE - Bye Bye Birdie 1963	62
- Manhattan 1979	66
RÔLE DECLENCHEUR - Men In Black 1997	70
RÔLE D'ATMOSPHERE - House on Haunted Hill 1959	74
- Blade Runner 1982	78
LE DEROULEMENT DE LA SCENE EN FONCTION DE L'ESPACE	81
- Men In Black 1997	82
- Gattaca 1997	84
- The International 2009	92
- Blade Runner 1982	100
- House on Haunted Hill 1959	104
LE RAPPORT DES PERSONNAGES AVEC L'ESPACE	106
- The International 2009	107
- Female 1933	108
UTILISATION DE L'ESPACE PAR RAPPORT A SA REALITE	113
MODIFICATION DU LIEU - Game of thrones 2015	
REPRODUCTION - The International 2009	118
- Gattaca 1997	121
IMITATION/INSPIRATION - Star Wars: The clone wars 1999	122
CONCLUSION	124
ANNEXES	128

BIBLIOGRAPHIE**134****ILLUSTRATIONS****142**

INTRODUCTION

Lorsque les termes « architecture » et « cinéma » sont associés, nombreuses sont les personnes qui se demandent ce que cela peut sous-entendre. Qu'est-ce que l'architecture au cinéma ? Cela peut être vu selon différents angles comme, par exemple, utiliser des bâtiments pour des raisons spécifiques, la perception des décors utilisés dans le film, la relation entre la caméra et l'espace, etc. Ces points de vue et d'autres ont un éventuel point commun : une meilleure compréhension du lieu.²

Parmi les architectures mises à l'écran, une se dénote, celle de Frank Lloyd Wright. Celui-ci fut une grande inspiration pour moi durant mes 5 années d'études. Ses œuvres m'ont beaucoup influencée dans le choix des projets réalisés en cours. D'où mon intérêt à faire un travail de fin d'étude sur lui en l'associant au monde cinématographique car plusieurs éléments laissent croire qu'un lien les relie.

Comme le dit Deborah Riley : *«Au fil des décennies, de nombreux concepteurs de décors et directeurs artistiques se sont inspirés du travail de Frank Lloyd Wright pour rendre leurs décors percutants. Que ce soit filmé sur place dans l'une de ses structures, ou subtilement incorporé avec des éléments de design Wrightien, l'influence de Wright peut être vue dans d'innombrables films populaires et émissions de télévision. Ses créations intemporelles s'intègrent parfaitement dans une variété de mondes, de périodes et de genres cinématographiques»*.³

En effet, un nombre important des œuvres de F.L.Wright apparaissent à nos écrans.⁴ Aujourd'hui encore, bon nombre de films, documentaires et fictions illustrent l'architecture de Wright. Que ce soit des bâtiments publics ou des maisons résidentielles, pas loin de 50 films répartis sur une période de 80 ans utilisent les œuvres du célèbre architecte. Ces œuvres sont utilisées par presque 50 réalisateurs différents pour tourner des scènes dont certaines sont devenues cultes de nos jours. Cela passe par des projets moins connus comme la Swoden House (1926) à des bâtiments plus réputés et plus récents tels que le Guggenheim Museum (1943 – 1956), ou encore la Fallingwater House (1936- 1939). Une variété des œuvres de Wright font

2 "Cinema and Architecture", consulté sur https://warwick.ac.uk/fac/arts/film/current/ugoutlines/cinemaandarchitecture/schedule/cinema_and_architecture_-_der_golem.pdf.

3 RILEY, Deborah, sur Frank Lloyd Wright Foundation, "Game of Thrones Set Designer Finds Inspiration in Frank Lloyd Wright's Work", 13 mai 2019 consulté sur <https://franklloydwright.org/got/>.

4 Cfr Annexe 1.

donc l'objet d'intérêt auprès de l'industrie du cinéma depuis tant d'années.

Toutes ces projections sont différentes les unes des autres, réalisées par divers producteurs au style et à la renommée différents dans des pays divers. Que ce soit un film de science-fiction, un film muet ou bien encore un documentaire, certains films datent des années 30 et d'autres sont récents, avec des tournages en noir et blanc et d'autres en couleur. Les œuvres de Wright n'apparaissent pas uniquement dans des films de type long-métrage mais aussi dans d'autres types de projections tels que des courts-métrages comme des reportages ou séries de premier plan tel que *Game of Thrones*⁵. Certains des films qui ont utilisé une œuvre de Wright sont devenus de grands films emblématiques de l'histoire du cinéma tels que *Blade Runner* ou *Manhattan*⁶. Tous ont des caractéristiques qui diffèrent et même si certains ont quelques points communs entre eux, cela ne permet pas de comprendre pourquoi ni comment ces bâtiments ont été utilisés dans ces films. Il est donc apparu intéressant de les répertorier dans une liste afin de mieux comprendre ces choix d'utilisation.⁷

Dans certaines productions, les édifices jaillissent en fond de plan, comme un décor, qui fait juste une apparition dans une scène, une bande annonce ou un générique. Tandis que dans d'autres, le bâtiment apparaît à nos écrans de façon permanente tout au long du film. D'autres fois, l'œuvre est considérée comme un personnage, où l'espace prend une place importante dans la réalisation du film. Un même bâtiment est parfois filmé de différentes façons d'une projection à une autre.

Cela amène à se questionner sur plusieurs points. L'influence de ces bâtiments sur le monde cinématographique, l'emprise de ces architectures sur les cinéastes. Comment ces œuvres sont-elles devenues des icônes cinématographiques ? Y a-t-il une raison particulière qui fait que les producteurs choisissent d'utiliser les œuvres de Wright dans leur tournage ? A cela, plusieurs hypothèses sont survenues afin de tenter de répondre à la question de base de ce travail : Comment l'architecture de F.L. Wright est-elle utilisée dans le cinéma ?

Tout d'abord, Frank Lloyd Wright est un architecte de renommée internationale. Cela pourrait avoir une influence sur le choix des réalisateurs

5 *Game of Thrones* (D.B.Weiss,2015), à partir de la saison 4, épisode 4.

6 *Blade Runner* (R.Scott, 1982) et *Manhattan* (W.Allen, 1979)...

7 Cfr Annexe 1.

pour imaginer leur scénario. Au cours de sa carrière, l'architecte s'est vite fait un nom et une réputation partout en Amérique et même au-delà des frontières. *Female*, le premier film utilisant une œuvre de Wright (la Ennis House), apparut sur nos écrans en 1933. Or, à cette époque, Wright, ayant 66 ans, était déjà reconnu pour son architecture atypique et moderne, laissant derrière lui une multitude de preuves de son travail.⁸ Une idée est donc de penser que sa réputation a joué un rôle dans sa montée cinématographique en influençant les producteurs et réalisateurs.

Une autre hypothèse sur laquelle ce travail a démarré, est que la plupart des films sont des productions américaines hollywoodiennes comme la plupart des œuvres de Frank Lloyd Wright ; ce qui peut faciliter l'accessibilité d'utiliser des bâtiments se trouvant à proximité des studios aux USA. Une facilité accrue pour tourner les scènes ou les prises de vues, d'autant que certaines bâtisses de Wright se situent non loin des studios de production expliquerait peut-être cette surutilisation. Cette idée de proximité peut être facilement remise en cause. Ainsi, certains films américains utilisent d'autres studios étrangers plus grands, à Berlin par exemple, pour reproduire quelques morceaux des chefs-d'œuvre de F.L.Wright (Guggenheim Museum) quand ceux-ci sont inaccessibles.

La dernière hypothèse, celle sur laquelle ce travail se base, concerne l'architecture de Frank Lloyd Wright dans ses qualités intrinsèques. Le premier constat qui a été fait est que l'architecture de Wright apparaît dans de nombreux films. Il en est à penser que l'architecture de Wright passe bien à l'écran. Est-ce donc dû à son architecture atypique, à des spécificités qui la rendraient plus intéressante que les autres aux yeux des réalisateurs? Peut-elle être qualifiée d'architecture photogénique voire cinématographique ? Serait-elle le Ryan Gosling du bâtiment du film ?

Ce travail débute donc avec deux constats. D'abord Wright peut être considéré comme l'archistar et ensuite son oeuvre peut être observée comme iconique, utilisée tantôt juste comme décor, tantôt comme personnage à part entière. Ce travail de fin d'étude a pour but de comprendre les raisons qui se cachent derrière une si grande utilisation cinématographique des bâtiments de Frank Lloyd Wright. En somme, essayer de comprendre pourquoi les cinéastes sont-ils tant attirés par son architecture, par son travail ou par sa personne.

⁸ Larkin Building à New York (1904), Unity Temple à Oak Park (1905), Robie House à Chicago (1906), Hollyhock House à Los Angeles (1919), Imperial Hotel à Tokyo (1920).

METHODOLOGIE

ETAT DE L'ART

Frank Lloyd Wright est un architecte américain originaire du Wisconsin connu pour ses réalisations résidentielles et ses modes de constructions modernes. Né dans les années 1860, il est fasciné par l'étendue des paysages ruraux du Wisconsin. Ces paysages vont d'ailleurs l'influencer dans son travail tout au long de sa vie. Le paysage typique de son état natal se constitue de vastes espaces verts, de collines et du tissu du Midwest ; ce qui confère un style «proprement américain» aux œuvres de Wright. Par la suite, il fut énormément influencé par le travail de Sullivan, pour qui il travaillait au tout début de sa carrière à Chicago.⁹ Il resta avec lui pendant 6 années avant de se mettre à son compte, et cette expérience marquante l'aida à propulser sa carrière. Plusieurs périodes ont marqué l'architecte durant sa carrière. D'abord la première période (1889 – 1898), celle où il travailla à Chicago. Ensuite la période des Prairies Houses (1899 – 1910). Puis une la période de l'ère nouvelle et de l'exode (1911 – 1931), celle où il partit s'exiler au Japon et où il créa les résidences de Los Angeles aux différents motifs de blocs de béton. Par la suite, il y eut la période des Usona Houses (1932 – 1942) où la FallingWater House (1935) sortit de son imagination. Et pour terminer, la dernière période (1943 – 1959), la période qui terminera sa carrière où il travailla jusqu'à son dernier souffle, donnant naissance au célèbre Guggenheim Museum à New York ainsi qu'au Marin County Civic Center de San Rafael (1957).¹⁰

De nombreux travaux ont déjà été réalisés sur sa personne et sur son architecture. Il existe un certain nombre d'ouvrages conçus sur Frank Lloyd Wright, notamment des livres sur son autobiographie¹¹, des revues sur les avancées techniques de son architecture, des articles sur ses œuvres les plus réputées, des vidéos de conférenciers parlant de sa personne, etc.¹²

Le célèbre architecte porte un grand intérêt pour le cinéma. Pour lui, le 7ème art est important d'un point de vue enseignement, car il considère le cinéma comme un outil pour enseigner l'architecture.¹³ Le cinéma permettrait

9 STIPE, Margo, *Frank Lloyd Wright : Archives*, Washigton, Louesdon, 2004.

10 PFEIFFER, Bruce Brooks, *Frank Lloyd Wight. Les Chefs-d'oeuvres*, Paris, Rizzoli International, 1993.

11 Wright, Frank Lloyd, *An Autobiography*, New York, Horizon Press, 1977.

12 BROOKS PFEIFFER, Bruce et GOSSEL, Peter et LEUTH, Gabriele, *Franck Lloyd Wright*, Taschen, juin 2005, (*coll. Grande Collection Archi.design*).

13 FICI, Filippo, *Frank Lloyd Wright e il cinema*, 21 novembre 2003, consulté sur <http://architettura.it/movies/20031121/index.htm>.

d'attirer le regard sur les différentes facettes qu'un bâtiment peut offrir. Wright était conscient de son influence à l'époque. Ses oeuvres attiraient le regard des réalisateurs et de l'industrie du cinéma. Surtout à partir des années 30 (comme expliqué ci-dessus), puisque le premier film tourné dans un bâtiment de F.L. Wright date de 1933. Michael Curtiz décide qu'une partie de son long-métrage se fera dans la Ennis House (construite en 1924). C'est principalement pour le décor intérieur de la maison que le réalisateur s'y est intéressé. A cette époque-là, les bâtiments de Wright qui passent au cinéma sont surtout convoités pour leurs espaces internes.

METHODE

Pour tenter de répondre à cette question : comment l'architecture de Wright est-elle utilisée à l'écran ? Et de mieux comprendre la relation entre Frank Lloyd Wright et le monde cinématographique, ce travail va se réaliser en trois parties. Chaque partie comprendra des analyses bien spécifiques expliquées plus précisément ci-dessous.

1ère Partie

La première partie se focalisera sur les principes de base de l'Architecture et du Cinéma. A savoir, les liens et les connexions entre ces deux arts, l'aide mutuelle qu'ils s'apportent. Comprendre leur relation est l'angle choisi pour commencer ce travail. La question de la place de l'architecture dans les films est un élément à prendre en compte également. Quelle place l'architecture prend-t-elle dans un film ? A-t-elle une place importante ou est-elle secondaire ? La réponse va évidemment dépendre d'un film à un autre. Cette partie va également reprendre les différents points d'analyse critique d'une scène qui sont : le rôle de la scène dans le film, le déroulement de cette scène par rapport à l'espace, le rapport des personnages à cet espace et l'utilisation de l'espace par rapport à sa réalité. Tout d'abord, le rôle de la scène va permettre d'identifier si l'œuvre choisie de Wright a une place importante dans le tournage. Est-ce qu'il s'agit d'une simple mise en contexte ? D'un élément déclencheur ? Sert-elle à donner une ambiance spécifique au tournage ? Ensuite, le déroulement de la scène par rapport à l'espace que Wright a imaginé. Ce point d'analyse va être complété par des plans qui reprennent les différentes positions des caméras et des personnages. Ce supplément d'information sera une aide pour comprendre l'utilité de l'espace à ce moment précis du film. L'espace

est-il totalement ou partiellement utilisé ? Quels sont les éléments du bâtiment cadrés dans la scène ? Comment le tournage a-t-il été structuré autour de cela ? Puis, l'analyse va se concentrer sur le rapport des personnages avec l'espace. Quel rapport le personnage entretient-il avec l'espace choisi ? Est-ce plutôt un rapport physique ou plutôt un rapport symbolique ? Ou les deux ? Comment les personnages interagissent avec cet espace ?

Pour terminer, ce travail va également se pencher sur l'utilisation de l'espace par rapport à sa réalité. Les bâtiments repris dans les tournages ne sont pas toujours utilisés de la même façon qu'en réalité. Certains gardent leur fonction, d'autres s'en voient attribuer une nouvelle. Certains connaissent une modification physique du lieu, généralement peu modifiés. Pour certains tournages, il n'était même pas possible d'accéder au lieu, les réalisateurs ont donc procédé par une reproduction en maquette du bâtiment. Passant d'une maquette miniature à une maquette réelle à l'échelle 1/1 de certaines parties. Dans d'autres cas, l'industrie du cinéma s'inspire des œuvres de Frank Lloyd Wright pour reproduire des décors du même style. Tous ces points d'analyse seront expliqués dans la première partie et mis en application dans la dernière partie, avec les films sélectionnés.

2ème Partie

La deuxième partie abordera d'abord Frank Lloyd Wright comme sujet de film. De façon à tester l'hypothèse d'utilisation cinématographique de l'œuvre de Wright en raison de sa reconnaissance internationale. C'est-à-dire à regarder si sa réputation a joué un rôle dans le choix de ses œuvres par les industries du cinéma. Pour ce faire, une consultation de plusieurs ouvrages et travaux réalisés sur lui est un première approche pour avancer dans ce travail.

Un autre moyen est aussi de prendre le film *The Fountainhead*¹⁴ comme référence. Il s'agit d'un film qui aborde, de façon dissimulée et romanesque, la vie de Wright. Il dérive du roman d'Ayn Rand qui a rencontré F.L.Wright, s'en est inspirée et raconte son histoire en se basant sur ses dires et son autobiographie.¹⁵ Le film met en scène dans les grandes lignes le vécu de F.L. Wright, sous le traits d'un architecte moderne, précurseur, ne voulant

14 *Fountainhead* (K. Vidor, 1949) tiré du roman d'Ayn Rand, 1943.

15 REIDY, Peter, «Frank Lloyd Wright et Ayn Rand» sur *Atlassociety*, 7 juillet 2010, consulté sur <https://atlassociety.org/objectivism/atlas-university/new-to-ayn-rand/launch-pad-blog/3828-frank-lloyd-wright-and-ayn-rand>.

faire aucune concession, et qui devient glorieux. Cette partie du travail a pour idée de comprendre comment l'architecte est devenu sujet de cinéma, et si c'est sa célébrité qui fait son attractivité cinématographique; mais aussi comment il s'est fait un nom dans le milieu de l'architecture. Et quel impact ont ces deux faits sur la popularité de ses œuvres dans le monde du cinéma.

Un autre film qui marque l'architecture de Wright est celui de Alfred Hitchcock : North by Northwest. Il est aussi intéressant de le prendre en compte au même titre que The Fountainhead. Ce film des années 50 - 60 met en scène une résidence, qui à première vue, semble être une œuvre réalisée par Wright. En réalité, il ne s'agit pas d'une œuvre conçue par l'architecte, mais le réalisateur voulait qu'elle ressemble au travail de ce dernier. Dans ce tournage, cette résidence a une grande importance car il s'agit de la demeure de Vandamm, le malfaiteur du scénario. Elle a été réalisée uniquement pour le tournage et n'existe pas dans la réalité. Cette résidence incarne les mêmes principes que la Fallingwater House de Frank Lloyd Wright. Mais à cette époque, qui se situe peu de temps avant sa disparition, il refusait de construire tout bâtiment pour apparaître uniquement dans des films.¹⁶ Ces deux films, qui représentent la vie de Frank Lloyd Wright d'un point de vue de son architecture, seront plus détaillés dans la deuxième partie de ce travail.

3ème Partie

La troisième et dernière partie se penchera plus sur l'architecture de Wright comme sujet : non plus sa personne mais son travail et ses réalisations. Cette partie commencera principalement par une analyse de films dans lesquels apparaissent les œuvres de Wright. La première étape a été d'établir une liste exhaustive de toutes les œuvres de l'architecte connaissant une ou plusieurs apparitions au cinéma. C'est la première démarche qui a été fait pour ce travail. Puis d'établir un sommaire qui reprend tous les films de la première liste dans lesquels apparait l'architecture de Wright. Pas loin de 50 films ont été repérés et qui seraient, dans la perspective d'une recherche plus tendue, analysés un à un. Dans le cadre limite de ce mémoire, une sélection a dû être opérée. Il a donc fallu faire un triage dans ces films mais d'abord faire des choix des œuvres de Wright répertoriées. Le premier choix a été la Ennis House, une résidence unifamiliale réalisée avec une technique particulière,

16 Wikipedia, consulté sur https://fr.wikipedia.org/wiki/La_Mort_aux_trousses, le 1 août 2019.

le textile block.¹⁷ Il s'agit du bâtiment de Wright apparaissant le plus sur nos écrans jusqu'à présent.¹⁸ Un second choix a été le Guggenheim Museum, le bâtiment qui marqua la carrière de Wright après sa disparition. Ne pouvant assister à la fin des travaux, l'architecte quitta ce monde avec comme empreinte laissée derrière lui, ce bâtiment public qui accueille chaque année des milliers de visiteurs. Une multitude de films prit également cette œuvre comme référence et comme lieu de tournage, ce qui le rend encore plus célèbre. Comme troisième et dernier choix de bâtiment prisé par le cinéma : le Marin County Civic Center. Ce chef-d'œuvre de Wright apparaît moins dans des films que les deux bâtiments précédents mais les films qui l'ont utilisé sont connus de tous et certains font partie de grandes sagas internationales. Le choix des films porte sur plusieurs aspects : son influence, son année de sortie et son époque, le temps d'apparition de l'œuvre de Wright dedans, et la façon dont il a été tourné par rapport à l'œuvre. La sélection des films prend donc en compte ces différentes caractéristiques, et ils ont tous une manière différente d'utiliser les bâtiments de Wright dans leur projection.

Cette partie va donc mettre en application les différents points d'analyse expliqués dans la première partie, à savoir : le rôle de la scène dans le film, le déroulement de la scène en fonction de l'espace, le rapport des personnages avec l'espace et l'utilisation de cet espace par rapport à sa réalité.

L'utilisation de ces œuvres dans les films va être analysée de différentes manières par rapport aux projections dans lesquelles elles se situent. Il est question de faire attention à la façon dont le bâtiment apparaît à l'écran. Comme dit précédemment, parfois, il fait une apparition juste en fond de plan, comme un objet, voire dans le générique du début par exemple. Dans ce cas, on peut identifier cette architecture comme iconique, comme un repère qui permet d'identifier la ville ou une ambiance, rien qu'avec une apparition rapide. Parfois le bâtiment est utilisé comme un espace important où se déroulent une ou plusieurs scènes de la projection. Et dans certains cas, le bâtiment fait partie de l'histoire et de l'intrigue, il est considéré comme un personnage en plus, jouant un rôle important dans le film. L'analyse portera donc sur ces 3 critères, où nous testerons cette catégorisation à travers les films sélectionnés.

17 STIPE, Margo, *Frank Lloyd Wright : Archives*, Washington, Louesdon, 2004.
Le textile block, est une invention de Frank Lloyd Wright. Cfr p 51 - 52 Description des bâtiments" p51.

18 Cfr Annexe 1.

Analyser les films est le travail le plus important. Cela demande du temps et un cadrage correct de l'analyse afin d'éviter de s'éparpiller et s'écarter du but recherché. Mais cette tâche va permettre d'identifier les raisons d'utilisation des œuvres de Frank Lloyd Wright dans les productions américaines et autres. A savoir quelles spécificités de l'architecture de Wright, de son iconisme ou de sa spatialité, guident l'utilisation cinématographique de son œuvre. Certains réalisateurs sont prêts à reproduire ses œuvres pour qu'elles apparaissent dans leur film.¹⁹

Avant d'effectuer ce travail comprenant le listing et l'analyse, un élément essentiel a été de s'imprégner de l'histoire de l'architecte. Plusieurs ouvrages dont la plupart biographiques, ont permis d'en savoir plus sur la vie de F.L.Wright, sur la façon dont son architecture s'est développée, comment il en est arrivé à cette apogée de sa carrière et surtout comment il est devenu si reconnu de tous. Les cours d'histoire contemporaine du XXème siècle²⁰ reçus lors des années précédentes ont également contribué à mieux comprendre les espaces de certaines architectures de Wright.

Le travail se terminera par une conclusion, qui tentera de donner des explications plus globales sur pourquoi et comment de l'utilisation de l'architecture de Frank Lloyd Wright par les cinéastes. Il comprendra également des annexes reprenant tous les films utilisant son architecture ainsi que certaines analyses de films²¹ qui auront pu être poussées jusqu'au bout.

19 Guggenheim Museum dans *The International* (T.Tykwer,2009).

20 ROUELLE, André, *Histoire contemporaine du XXè s.*, Uliège, Liège, bachelier 2013/2014.

21 COHEN, Maurizio, *Architecture, ville et cinéma*, Uliège, Liège, master 2017/2018.

ARCHITECTURE ET CINEMA

«Le film est un médium idéal pour faire connaître l'architecture au grand public. Il la rend accessible et la mise en récit et en image du propos permet de présenter un bâtiment à partir de différentes perspectives. De plus, le montage et les mouvements de caméra réussissent à mettre admirablement en valeur les réalisations architecturales.»²²

Cette première partie du travail aborde les deux termes de base, qui sont l'architecture et le cinéma, dans leur contexte initial. Elle permet d'énoncer les principes de départ sur lesquels les analyses de l'architecture dans les films vont porter. Ce premier point du travail va être amené à faire des allers-retours avec la dernière partie qui reprend toute l'analyse des différentes architectures de Frank Lloyd Wright dans les tournages.

RELATION ARCHITECTURE ET CINEMA

L'architecture est un élément à prendre en compte dans les tournages, elle fait partie intégrante de la mise en scène du scénario. Le cinéma l'utilise et en a besoin pour tourner des scènes, avoir un contexte et donner un lieu à l'histoire, avoir des espaces et différentes ambiances. Inversement, dans certains cas, le cinéma apparaît comme une aide pour l'architecture. Il permet de la mettre en lumière, attire l'attention du spectateur sur ses qualités et son utilité et l'amène à s'interroger sur ce qui l'entoure. Il engendre une modification du regard des personnes sur l'architecture. Le cinéma offre un « déroulement temporel » de l'architecture. Mais l'objectif n'est pas forcément de rendre l'architecture plus accessible, « il est d'offrir un mode de représentation apte à rendre compte de la promenade architecturale. Si le mouvement s'inscrit au cœur de l'architecture, quoi de mieux que la référence au cinéma pour le penser.»²³ L'architecture et le cinéma sont donc deux éléments, deux arts en lien l'un par rapport à l'autre. Souvent mis en relation, l'un comme l'autre trouve son utilité lorsqu'ils sont réunis. Il arrive maintenant que les cinéastes fassent directement appel à des architectes pour créer des décors. Oubliant les concepteurs de décor et offrant aux architectes la possibilité de réaliser certains rêves. Pouvoir imaginer et construire des bâtiments ou œuvres sans les contraintes de loi et laisser libre à sa créativité.²⁴

22 BOZAR, "Architecture on film", consulté sur <https://www.bozar.be/fr/activities/132314-architecture-on-film>.

23 SIMOND, Clotilde et PAVIOL, Sophie, *Cinéma et architecture, la relève de l'art*, Aléas, Lyon, 2009, p72.

24 FROEHLICH, Dietmar E., *The chameleon Effect, Architecture's Role in Film*, Birkhäuser, 2018, p172.

Cette idée de rassembler ces deux arts dans un travail pourrait « proposer un regard sur le monde d'aujourd'hui et sur le contexte dans lequel la discipline architecturale évolue au travers de l'univers cinématographique permet d'offrir des regards différents sur la perception de l'architecture et des représentations des espaces publics et privés réels, mais aussi virtuels et détournés ou imaginés.»²⁵

*« 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. Il n'existe aucun film qui ne communique à son spectateur une sensation de l'espace. »*²⁶

La notion d'espace est donc un élément primordial dans un tournage. Elle peut intervenir de plusieurs façons au sein de multiples domaines d'études et de recherches sur le cinéma. Cette notion est induite lorsque l'on parle : de phénomènes de mise en scène et de tels que les mouvements d'appareils, d'opérations de montage comme les mouvements et positions des caméras, de genre des films « nombreux sont définis en partie par le type de lieux dans lesquels se déroule l'action ». Exemple : film en noir et blanc, western, horreur, etc. Et de bien d'autres éléments que nous ne prendrons pas en compte dans ce cas-ci.²⁷

Dans ce travail, l'attention va plus particulièrement se porter sur l'analyse d'une architecture bien précise dans le monde du cinéma. Il s'agit de celle de Frank Lloyd Wright, architecte américain reconnu dans le monde de l'architecture mais aussi de nos écrans via ses réalisations. Comme mentionné précédemment dans l'introduction, un grand nombre des chefs d'œuvre de Wright apparaissent dans des films de tout genre. Le point de départ de ce travail est de comprendre comment cette architecture bien à lui se retrouve tant prisée par les caméras et scénaristes. Pour cela, un processus d'analyse de ces bâtiments dans les films est mis en place afin d'y trouver une réponse ou un raisonnement plausible.

25 COHEN, Maurizio, Architecture, ville et cinéma, Uliège, Liège, master 2017 /2018.

26 GAUDIN, Antoine, "Introduction du livre « L'espace cinématographique »", sur Academia, consulté sur https://www.academia.edu/35494576/Introduction_du_livre_Lespace_cin%C3%A9matographique.

27 GAUDIN, Antoine, "Introduction du livre « L'espace cinématographique »", sur Academia, consulté sur https://www.academia.edu/35494576/Introduction_du_livre_Lespace_cin%C3%A9matographique.

Les films vont donc être répartis en différentes catégories d'analyse en fonction de plusieurs critères d'étude concernant les bâtiments.

Un élément à prendre en compte est que, pendant les années où la carrière de F.L. Wright évoluait, l'industrie du cinéma se développait de plus en plus parallèlement. L'architecte américain portait d'ailleurs un grand intérêt au cinéma. Pour lui le 7ème art est important d'un point de vue de l'enseignement car il considère que le cinéma est un outil pour enseigner l'architecture.²⁸

PLACE DE L'ARCHITECTURE DANS UN FILM

« Le cinéma s'infiltré d'une autre manière dans le processus de la conception architecturale et devient le support de la pensée et de l'espace. »²⁹ La place que prend l'architecture dans les films diffère d'un scénario à un autre. Elle est utilisée de plusieurs manières : comme simple décor qui aide à la compréhension du lieu, comme référence à des éléments du scénario, ou encore comme rôle important dans une scène voire dans le film entier.

Dans le premier cas, un des éléments repérés est celui de l'architecture comme décor. Le bâtiment dans un film n'est présent qu'en arrière-plan où n'apparaît que très peu à l'écran. Cette apparition intervient, généralement, uniquement dans le générique ou en début de tournage, et est ainsi utile au contexte. Cela permet de mettre le spectateur au courant de la localisation et/ou de donner un environnement au scénario. L'exemple du Guggenheim Museum dans les films New-Yorkais est judicieux car celui-ci représente bien la ville et indique clairement au spectateur dans quel endroit se déroule l'histoire.

Dans le second cas, l'architecture est vue comme une référence, un clin d'œil à d'autres éléments du scénario ou d'anciens films cultes. Dans ce cas-ci, l'architecture apparaît un peu plus longtemps à l'écran : une scène entière utilise soit l'extérieur, soit l'intérieur, ou tous les deux, du bâtiment intéressant. La Ennis House, dans certaines projections, le démontre bien.

Le dernier cas, étudié dans ce travail, est l'architecture comme un élément central du film. Certains bâtiments sont utilisés pour jouer

28 FICI, Filippo, "Frank Lloyd Wright e il cinema", 21 novembre 2003, consulté sur <http://architettura.it/movies/20031121/index.htm>.

29 LATEK, PAVIOL, SIMOND, VERY, *In situ – De visu – In motu, Architecture, cinema et arts technologiques*, Infolio éditions, 2014, p81.

des scènes clés qui par certaines n'ont pas manqué de devenir des séquences cultes de l'histoire du cinéma. L'architecture prend donc une place considérable dans le scénario et peut même être vue comme un personnage supplémentaire. Elle apparaît généralement plusieurs fois dans le tournage voire, parfois occupe l'écran toute la durée de l'histoire.

ANALYSES CRITIQUES D'UNE SCENE

LE RÔLE DE LA SCENE DANS LE FILM

Le bâtiment dans un film peut apparaître à différents moments. Certains apparaissent plus longtemps et peuvent faire l'objet de scènes minimales ou des scènes importantes pour le tournage. Ce rôle que peut avoir une scène dans un film est l'une des catégories d'analyse qui est prise en compte dans ce travail. Savoir déterminer le rôle que cette scène joue est, en effet, essentiel dans une analyse de film.

Avant de définir le rôle que la scène peut avoir dans le tournage, il faut analyser cette scène. Prendre en compte l'image (son cadrage et ses angles de vue), les mouvements de la ou les caméras (plan américain, travelling, pivotant), la mise en scène du scénario dans l'architecture.³⁰

Le rôle de la scène peut avoir plusieurs significations dans un film. Il peut servir en début de tournage pour mettre le scénario en contexte. De par son choix d'architecture, le spectateur peut être mis au courant du lieu où l'histoire se passe. Le rôle peut aussi être associé à un élément déclencheur permettant un revirement de situation dans le scénario. Ou la scène avec le bâtiment choisi peut tout simplement jouer un rôle d'ambiance, donner une atmosphère à l'histoire, au déroulement du film.

LE DEROULEMENT DE LA SCENE EN FONCTION DE L'ESPACE

Comment se déroule la scène dans l'espace donné. A savoir comment se positionnent les caméras, les personnages en fonction de l'espace. Ce qui est montré de l'espace : tout, une partie seulement, etc. Voir les éléments du

30 SATORY, S., «Comment analyser un extrait de film (Cinéma, documentaire, clip vidéo,...)», Collège Roquerpetuse, Velaux, consulté sur http://www.clg-roquepertuse.ac-aix-marseille.fr/spip/sites/www.clg-roquepertuse/spip/IMG/pdf/Comment_analyser_un_FILM_2.pdf.

bâtiment qui sont cadrés, la façon dont l'espace est structuré pour la scène.
LE RAPPORT DES PERSONNAGES AVEC L'ESPACE

Le rapport qu'un personnage puisse avoir avec l'espace peut-être vu de deux façons. D'un côté il y a le rapport physique qui existe entre le personnage et l'espace. Asavoir comment le personnage va occuper l'espace durant la scène. De l'autre côté il y a le rapport plus symbolique, émotionnel. Le lien que peut avoir le personnage avec l'espace, le symbole qui les réunit ou les sépare.

COMMENT L'ESPACE EST UTILISE PAR RAPPORT A SA REALITE

Un des points sur lesquels ce travail s'attarde est celui de la façon dont l'architecture est utilisée par rapport à sa réalité. Chaque espace est dédié à une utilisation bien précise. Chaque bâtiment de Frank Lloyd Wright a été conçu avec une fonction qui lui a été destinée. La reprise au cinéma de ces bâtiments change parfois leur adaptation, modifiant leur fonction si cela est nécessaire pour le scénario. La réalité n'est donc plus la même.

Un bâtiment dans un film peut être utilisé de la même manière que dans sa réalité. Dans certains scénarios, le bâtiment garde sa fonction d'origine mais ce n'est pas toujours le cas. En effet, dans d'autres tournages, l'architecture sert une fonction différente celle pour laquelle elle fut originellement dessinée, amenant parfois à modifier sa spatialité à l'écran. Ce qui remet en cause un des principes de l'architecte qui est « form follows function ».³¹ La forme d'un bâtiment doit généralement suivre sa fonction initiale, son objectif. Le cas où l'apparence du bâtiment reste intacte, ainsi que sa fonction montre au spectateur la réalité du lieu ; et pourrait être dû à une localisation favorable des bâtiments par rapport au scénario. Dans le second cas, l'œuvre architecturale connaît des modifications physiques et/ou fonctionnelles, car l'architecture du bâtiment semble intéressante pour le réalisateur pour jouer dans son film³², le bâtiment est alors choisi pour les avantages que peuvent avoir sa situation et son contexte, mais également pour son architecture particulière, qui marque le spectateur et ainsi l'affecte dans sa vision du film. La perception du bâtiment est influencée et guidée par toutes ses apparitions variées imaginées. Toutes ces variations possibles soulignent la capacité d'une large gamme de qualités intégrées dans l'architecture,

31 Principe architectural mis en place fin du 19e début du 20e siècle.

32 Cfr Blade Runner (R. Scott, 1982) en utilisant la Ennis House de Wright.

des qualités qui ne sont pas perceptibles sans ces visionnages. ³³

Selon certaines sources, prendre des œuvres architecturales réputées pour tourner dans les films, permettrait de détourner l'attention et le regard du public vers l'architecture, afin qu'il soit plus attentif à l'art qui l'entoure. Mais cela n'est qu'une hypothèse et n'a pas encore été étudié. ³⁴

Certains bâtiments sont plus adaptables que d'autres aux demandes des scénarios. L'œuvre de Frank Lloyd Wright, la maison Ennis, est principalement avantageuse. Même si sa fonction première est d'être une grande résidence unifamiliale, elle apparaît sous différents aspects dans de nombreux tournages. Son architecture particulière permet de passer d'une résidence à un immeuble de logements, ou encore à un temple ancien. Elle est aussi utilisée pour des représentations d'horreurs, principalement grâce à son extérieur monumental. Cette partie du travail sera approfondie dans la partie 3 et illustrée par quelques exemples.

Ce qui est interpellant dans ce point-ci, est que l'architecture de Wright est une architecture très moderne pour son époque. Il est même qualifié d'architecte moderniste par excellence au début du 20^{ème} siècle. Le principe de base de cette architecture moderniste est : la forme suit la fonction. Or dans certains tournages, les bâtiments de Wright vont se voir modifier leur fonction sans que l'architecture y soit modifiée. Dans certains cas l'architecture reçoit quelques retouches qui sont plus adaptées à la nouvelle fonction donnée. Mais dans d'autres cas, le bâtiment perd sa fonction au détriment d'une autre tout en gardant son aspect d'origine.

Pour résumé, ce chapitre sur l'architecture et le cinéma permet de mettre en place une trame qui sera utile pour la suite du travail. Cette trame à suivre est utile pour guider les différentes analyses de l'architecture de Frank Lloyd Wright dans les projections hollywoodiennes et autres.

33 FROEHLICH, Dietmar E., *The chameleon Effect, Architecture's Role in Film*, Birkhäuser, 2018, p79.

34 FROEHLICH, Dietmar E., *The chameleon Effect, Architecture's Role in Film*, Birkhäuser, 2018, p70.

FRANK LLOYD WRIGHT A L'ECRAN

Cette partie concerne l'analyse de Frank Lloyd Wright comme sujet de film. La première étape observe le film *The Fountainhead* ainsi que son ouvrage de départ, le livre d'Ayn Rand mais aussi le film *Nort by Northwest* d'Alfred Hitchcock. Puis, la deuxième étape étudie quelques documentaires réalisés sur la personne de Wright et de son architecture. Ainsi que quelques reportages qui sont réalisés par des Universitaires et architectes américains. Cette partie du travail va permettre de comprendre si la célébrité de l'architecte joue un rôle dans son attractivité cinématographique. Comprendre la façon dont Wright s'est fait un nom dans le milieu de l'architecture et voir si cela a un lien avec le fait que ses œuvres apparaissent tant sur les écrans. Tout au long de sa vie d'architecte, Wright publia un tas d'articles et de livres. Il collabora avec plusieurs auteurs intéressés par son architecture. En 1932, il publie d'ailleurs *An Autobiography* qui reprend tous les événements importants de sa vie. Quelques années après, il est demandé à Londres pour parler de ses textes publié sous le nom *An Organic Architecture*. Il fit même une apparition sur la couverture du *New York Time*. Toutes ses publications et avènement font de Wright un architecte connu mondialement.³⁵

35 BROOKS PFEIFFER, Bruce et GOSSEL, Peter et LEUTH, Gabriele, *Franck Lloyd Wright*, Taschen, juin 2005, (coll. *Grande Collection Archi.design*), p176 - 182.



Fig. 1 Couverture du film *The Fountainhead*

Année de sortie : 1949

Genre : Dramatique et romantique

Réalisateur : King Vidor

Œuvres de F.L. Wright : /

Scénario : adaptation du roman
d'Ayn Rand

Pays : Etats – Unis

Durée : 114 minutes

Acteurs principaux : Gary Cooper,
Patricia Neal, Raymond Massey

Studio: Warner Bros

The Fountainhead³⁶

Le film *The Fountainhead* réalisé par King Vidor, est l'adaptation du livre *La Source Vive* d'Ayn Rand, une idéologue engagée³⁷, «très conservatrice et pour le capitalisme»³⁸, publié en 1943. L'histoire parle d'un architecte moderniste qui évoque des idées trop novatrices pour l'époque dans laquelle il vit. Refusant toute critique et modification à ses projets, cet architecte s'enferme dans une bulle d'individualisme et empêche sa carrière de décoller, du moins au début.

Pour écrire son livre, et imaginer le scénario du film, Rand s'est inspiré de la vie de Frank Lloyd Wright, surtout du point de vue de son parcours professionnel et de son rapport à l'architecture. Plusieurs parallèles réunissent l'architecte et le personnage fictif. Le caractère individualiste et moderniste du personnage principal vient de l'influence de la carrière de Wright. Howard Roark, le héros de l'histoire, illustre ainsi la manière dont Wright a suivi sa route et est arrivé à un tel succès. Pour lui comme pour l'architecte, le travail est une priorité. Directement après ses études il travailla dans un grand bureau à New York, celui de Henry Cameron. Ce qui fait référence au travail de Wright auprès de Louis Sullivan juste après son apprentissage scolaire.³⁹ Tous deux ont débuté leur carrière à l'aide d'un mentor. Dans le film, Roark veut imposer son style quoi qu'il en coûte et se détacher du classicisme qui est en vogue à cette époque. Il veut s'écarter du style européen avec toutes ses moulures et «fioritures»⁴⁰ que l'Amérique recopie. Ce qu'il désire le plus, c'est réaliser de grands projets pour la population, mais qui soient modernes et s'adaptent à l'image de l'Amérique, qui est tournée vers le nouveau et l'avancée. Frank Lloyd Wright a prôné les valeurs américaines dans chacune de ses constructions réalisées dans le continent, il a composé avec le paysage des Etats-Unis maintes fois.

36 VIDOR, King, *The Fountainhead*, Etats-Unis, 1949, 114 minutes.

37 FLAHAULT, François, «De l'individu créateur à la droite américaine», *Communications*, L'Idéal prométhéen, 2005, consulté sur https://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_2005_num_78_1_2287, p 247.

38 MASSU Claude et WRIGHT Elisabeth Catherine, vidéo : "Frank Lloyd Wright", consulté sur https://www.canal-u.tv/video/ensa_lyon/conference_de_elizabeth_catherine_wright_et_claude_massu_frank_lloyd_wright_son_architecture_sa_vie.19158.

39 REIDY, Peter, «Frank Lloyd Wright et Ayn Rand» sur *Atlassociety*, 7 juillet 2010, consulté sur <https://atlassociety.org/objectivism/atlas-university/new-to-ayn-rand/launchpad-blog/3828-frank-lloyd-wright-and-ayn-rand>.

40 FLAHAULT, François, «De l'individu créateur à la droite américaine», *Communications*, L'Idéal prométhéen, 2005, consulté sur https://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_2005_num_78_1_2287, p253.

«C'est un architecte profondément américain parce qu'il a voulu définir une architecture qui soit véritablement une valeur de la démocratie américaine.»⁴¹ Certains dessins d'architecture apparaissent dans *The Fountainhead* et ils reflètent bien le style et quelques pensées innovantes de Wright.⁴² «Lorsqu'on offre à Wright, en 1894, d'aller à Paris, sa réponse est un « non » tranchant. C'est qu'il a appris à détester le classicisme.»⁴³ Le réalisateur avait d'ailleurs fait appel à Wright pour lui demander de dessiner réellement des projets pour le film. Mais l'architecte ne fit aucune concession, principalement au niveau de ses honoraires, ce qui empêcha toute collaboration entre les deux artistes.

L'auteur du livre, Ayn Rand, replace l'univers des architectes New-Yorkais à cette époque, qui est celle d'entre les deux guerres⁴⁴. Wright dessine et construit une architecture moderne de ce qui existe déjà dans la ville. Le Guggenheim en est un très bon exemple : implanté en plein Central Parc, ne passe pas inaperçu. Son architecture diffère beaucoup de ce qui l'entoure : principalement des gratte-ciel. Le bâtiment de Wright joue sur une forme plus organique et accentue plus l'horizontalité de celui-ci comparé à la verticalité et aux traits nets des immeubles qui l'entourent. Wright a aussi contribué à la recherche de nouvelles techniques de construction, à imaginer des nouveaux matériaux auxquels lui seul pensa et mis en place dans ses projets. La Ennis House en est un exemple idéal avec son textile Block. Cette avancée le fait s'écarter du modèle classique que connaît l'époque du début du 20^{ème} siècle. Toutes ses maisons telles que la Robie House ne ressemblent en rien à ce qui existait à ce moment-là. Chaque modèle se veut unique, original ou dépourvu d'imitation. Le personnage principal du film parle bien de cette idée d'innover, et d'arrêter de reproduire ce qui existe déjà. Il fait également référence à de grands innovateurs⁴⁵ et affirme qu'il faut être soi-même dans chacune de ses œuvres et éviter de se baser sur les modèles du passé. Wright, tout comme

41 MASSU Claude et WRIGHT Elisabeth Catherine, vidéo : "Frank Lloyd Wright", https://www.canal-u.tv/video/ensa_lyon/conference_de_elizabeth_catherine_wright_et_claude_massu_frank_lloyd_wright_son_architecture_sa_vie.19158.

42 HOSEY, Lance, «The Fountainhead: Everything That's Wrong with Architecture», Archdaily, 14 novembre 2013, consulté sur <https://www.archdaily.com/447141/the-fountain-head-everything-that-s-wrong-with-architecture>.

43 "Trypanosomiasis - Zygophycées", Encyclopaedia Universalis, corpus 23, p878, Paris, Encyclopaedia Universalis, 1990.

44 FLAHAULT, François, «De l'individu créateur à la droite américaine», Communications, L'Idéal prométhéen, 2005, consulté sur https://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_2005_num_78_1_2287, p249.

45 Référence à son discours dans le film.

Roark dans *The Fountainhead*, montre la nouveauté de l'architecture, le style moderne, qui s'éloigne du style classique européen, par la simplicité des choses. Leurs œuvres imaginées et réalisées sont plus épurées, avec des volumes et lignes droites, des décors simplifiés, une présence du blanc de plus en plus apparent. Tout ceci représente le style américain de l'époque avec quelques influences venant du Japon et d'ailleurs⁴⁶, selon les différents voyages qu'entreprit Frank Lloyd Wright durant son existence.

Un autre élément mis en avant dans le film est les différents projets que l'architecte américain a eu dans toute sa carrière. Un nombre important de projets avec des styles et grandeurs différents, passant d'une petite résidence ou d'un petit projet, comme *The Unity Temple*⁴⁷, à de plus grands bâtiments tels que l'immeuble de la *Johnson Wax*⁴⁸. À l'écran, dans le film de King Vidor, Howard Roark passe par les mêmes stades de constructions. Il réalise de petits garages et résidences, mais aussi une cité entière avec des immeubles à logements. De plus en plus de personnes commencent à reconnaître l'architecture de Wright et font appel à lui pour des projets innovants. L'architecture de Roark, qui ressemble quelque peu à celle de l'architecte américain devient elle aussi reconnue petit à petit tout au long du scénario.

Pour résumer, *The Fountainhead* est une mise en scène, de façon subtile, de la vie de Frank Lloyd Wright du point de vue de sa carrière. Néanmoins, il y a quelques subtilités et différences entre l'architecte et le scénario imaginé par l'écrivaine. L'architecture qui y est représenté n'est pas totalement identique à celle de Wright. «Il y a des airs de l'architecte mais quand on voit Gary Cooper mettre la main sur une maquette, un gratte-ciel, ce n'est pas du tout un gratte-ciel wrightien mais miessien»⁴⁹. Sa vie privée, également, n'est pas représentée dans sa réalité. Wright était un « bon vivant qui aimait les femmes », or le personnage fictif qui le représente reste assez austère dans sa personnalité. Ce qui ne ressemblait pas à l'attitude de l'architecte.⁵⁰

46 MASSU Claude et WRIGHT Elisabeth Catherine, vidéo : "Frank Lloyd Wright", https://www.canal-u.tv/video/ensa_lyon/conference_de_elizabeth_catherine_wright_et_claude_massu_frank_lloyd_wright_son_architecture_sa_vie.19158.

47 Eglise construite en 1905 – 1908 à Oak Park. Il s'agit d'une église universitaire et unitarienne dans l'Illinois.

48 Immeuble construit en 1936 – 1939 dans le Wisconsin. Il s'agit d'un bâtiment administratif et du siège mondial de la compagnie Johnson & Son, Inc.

49 Référence au style de Mies Van der Rohe.

50 MASSU Claude et WRIGHT Elisabeth Catherine, vidéo : "Frank Lloyd Wright", https://www.canal-u.tv/video/ensa_lyon/conference_de_elizabeth_catherine_wright_et_



Fig. 2 Couverture du film *North by Northwest*

Année de sortie : 1959

Réalisateur : Alfred Hitchcock

Scénario : Ernest Lehman

Acteurs principaux: Cary Grant, Eva Marie Saint, James Mason

Studio: Metro-Goldwyn-Mayer, Loew's Incorporated

Genre: Thriller

Œuvres de F.L. Wright: Fallingwater House

Pays : Etats – Unis

Durée : 136 minutes

North by Northwest

North by Northwest est un thriller d'Alfred Hitchcock réalisé en 1959. Dans son tournage, Hitchcock met en scène l'architecture de Frank Lloyd Wright de manière détournée. Une des maisons mise en avant dans le film ressemble fortement à l'œuvre de Wright : la Fallingwater House, se situant en Pennsylvanie. Il ne s'agit pas de la vraie maison sur la cascade imaginée par l'architecte, mais d'une reproduction reprenant les principes de cette dernière. Dans le film, il s'agit de la maison Vandamm, celle du malfaiteur de l'histoire. La demeure possède beaucoup de points communs avec la Fallingwater House. Ce qui peut prêter à confusion et laisser le spectateur imaginer que le film a été tourné en partie dans l'œuvre célèbre de Wright. A cette époque, l'œuvre de Wright était réputée et connue dans le monde. De grands magazines publics américains consacraient leur première page et des articles entiers à cette maison. Faire apparaître ce chef d'œuvre dans un film était une idée de départ pour le réalisateur. Mais cela fut plus compliqué que prévu.⁵¹ Une demande a été faite auprès de l'architecte pour réaliser un décor y ressemblant pour le film. Les honoraires de Wright étant trop élevés, toute collaboration fut directement interrompue laissant d'autres personnes réaliser les décors. Hitchcock fit donc appel à une équipe qui dessina une maison ressemblant au style de celle de Frank Lloyd Wright. Ce qui permit au réalisateur d'avoir «le look et la reconnaissance, dans la dépense»⁵².

La résidence inspirée de l'architecture de Wright n'apparaît pas tout le film. C'est vers la fin du tournage, durant les 20 dernières minutes, que l'œuvre fait sa première éruption à l'écran. Tout le long de ces dernières minutes de film, la maison est l'élément principal de la scène. Montrée de l'extérieure et de l'intérieure, chaque détail est mis en évidence que ce soit dans le choix des matériaux ou du mobilier. Tout comme l'architecte aurait fait lui-même, «c'est un homme qui cherche à concevoir un environnement total: mobilier, tapisserie,... »⁵³ A première vue, le design de la maison laisse

[claude_massu_frank_lloyd_wright_son_architecture_sa_vie.19158.](#)

51 MCLENDON, Sandy, «Modernism at the movies: North by Northwest», sur Jetsetmodern, 19 mars 2015 consulté sur <http://www.jetsetmodern.com/new-blog/2015/3/19/modernism-at-the-movies-north-by-northwest>.

52 MCLENDON, Sandy, «Modernism at the movies: North by Northwest», sur Jetsetmodern, 19 mars 2015 consulté sur <http://www.jetsetmodern.com/new-blog/2015/3/19/modernism-at-the-movies-north-by-northwest>.

53 MASSU Claude et WRIGHT Elisabeth Catherine, vidéo : "Frank Lloyd Wright", https://www.canal-u.tv/video/ensa_lyon/conference_de_elizabeth_catherine_wright_et

croire qu'il pourrait s'agir d'une création de Frank Lloyd Wright en personne.

CONFERENCE

Dans plusieurs interviews Wright est vu comme l'«architecte le plus important de l'histoire américaine» où il a même été «nommé le fukushima de l'architecture au Japon». Ces mots lui sont attribués car il a été un architecte actif jusqu'à la fin de sa vie, amenant productivité et créativité tout au long de sa carrière, qui s'arrêta seulement à sa mort. Tout comme dans le film de K.Vidor et les interviews, Wright est reconnu pour la qualité et la diversité de ses œuvres, mais aussi parce que c'est un architecte ancré dans les valeurs américaines. Il a beaucoup écrit durant sa carrière, ce qui le rapproche de LeCorbusier et à aucun moment il n'a dissocié son architecture de la culture américain. L'architecture de Wright s'intègre au paysage américain. Le style des Prairies Houses le montre bien : lorsqu'il en parle il dit que chaque construction doit s'incorporer dans la prairie et dans le paysage, faire partie de ce paysage⁵⁴.

D'autres montrent l'intérêt que l'auteur du roman, Rand, portait à Wright au moment où elle a imaginé le scénario. Et ce, malgré le lien minime qu'il y a entre le film et Frank Lloyd Wright, car il ne concerne que la partie architecturale. Elle s'est beaucoup basée sur les écrits de l'architecte, notamment son autobiographie et certaines de ses conférences⁵⁵. Mais le personnage sensé représenté l'architecte diffère beaucoup de celui-ci. «Wright n'était pas d'accord avec Ayn Rand, même si elle a cherché à le connaître et le rencontrer, les deux ne pouvaient pas se voir»⁵⁶.

Frank Lloyd Wright, après avoir vécu des moments tragiques dans sa vie personnelle⁵⁷, partit s'exiler au Japon pendant quelques années. Il y retrouva un goût pour l'architecture et ce voyage lui permit de poursuivre

claude_massu_frank_lloyd_wright_son_architecture_sa_vie.19158.

54 MASSU Claude et WRIGHT Elisabeth Catherine, vidéo : "Frank Lloyd Wright", https://www.canal-u.tv/video/ensa_lyon/conference_de_elizabeth_catherine_wright_et_claude_massu_frank_lloyd_wright_son_architecture_sa_vie.19158.

55 REIDY, Peter, « Frank Lloyd Wright et Ayn Rand » sur Atlassociety, 7 juillet 2010, consulté sur <https://atlassociety.org/objectivism/atlas-university/new-to-ayn-rand/launch-pad-blog/3828-frank-lloyd-wright-and-ayn-rand>.

56 MASSU Claude et WRIGHT Elisabeth Catherine, vidéo : "Frank Lloyd Wright", https://www.canal-u.tv/video/ensa_lyon/conference_de_elizabeth_catherine_wright_et_claude_massu_frank_lloyd_wright_son_architecture_sa_vie.19158.

57 Référence à l'incendie de Taliesin y perdant femme et enfants.

son style moderniste qu'il établit aux Etats-Unis à son retour⁵⁸. C'est à ce moment qu'il imagina la FallingWater House (1936), inspirée des estampes japonaises avec la cascade et le mat central. Ce fut un succès pour l'architecte, d'avoir mis en place une nouvelle technique de porte à faux.

Un élément important, dont il est parlé sur certains sites, est que Frank Lloyd Wright n'a jamais conçu une œuvre pour un film hollywoodien en particulier. Il a réalisé de nombreux projets qui ont fait la convoitise de plusieurs cinéastes mais aucune demande n'a été faite par un réalisateur en début de scénario⁵⁹. Rien n'a été imaginé et réalisé pour apparaître dans un tournage comme première mission. Ses commandes n'ont jamais l'objet d'une production ou d'un tournage. Même si un jour, Alfred Hitchcock, célèbre réalisateur américain lui demanda d'imaginer un décor du même type que la FallingWater House. Wright n'était pas contre mais refusa de revoir ses honoraires. Que ce soit pour une réelle résidence ou un décor, cela ne changea rien pour l'architecte. Ce qui empêcha donc toute réalisation d'une demeure pour le film de Hitchcock qui aujourd'hui s'appelle North By Northwest. Les sociétés de production ont préféré faire appel à une autre personne qui a recopié le style de Frank Lloyd Wright pour mettre en place ce décor.

58 SEVERNS, Karen et MOIRI, Koichi, vidéo : "MAGNIFICENT OBSESSION: Frank Lloyd Wright's Buildings and Legacy in Japan", 2005, USA/Japon, sur Youtube, consulté sur <https://www.youtube.com/watch?v=Izwnc5eBeho>.

59 MCLENDON, Sandy, «Modernism at the movies: North by Northwest», sur Jet-setmodern, 19 mars 2015 consulté sur <http://www.jetsetmodern.com/new-blog/2015/3/19/modernism-at-the-movies-north-by-northwest>.

L'ARCHITECTURE DE FRANK LLOYD WRIGHT DANS
LES FILMS

Cette partie reprend les différentes analyses de l'architecture de Wright dans les films. Elle permettra de comprendre comment et pourquoi ses œuvres, réputées à l'heure actuelle, sont utilisées dans les tournages tous différents. Dans ce but, une sélection de bâtiments et de films a été réalisée ⁶⁰ afin de se focaliser plus précisément sur certains points et d'éviter de s'éparpiller. Cette phase est donc répartie en trois points. Premièrement, une explication du choix des œuvres, un choix assez restreint en comparaison de toutes les œuvres présentes dans des films. Ensuite, une description des œuvres sélectionnées et une remise en contexte et en époque, pour une meilleure compréhension des analyses. Enfin, l'analyse des différentes façons d'utiliser l'architecture de Frank Lloyd Wright dans les films. Il s'agit de la partie la plus conséquente et importante de ce travail de fin d'étude, celle qui tentera de répondre à la question de départ.

CHOIX DES ŒUVRES

Les bâtiments de Frank Lloyd Wright qui font une apparition à l'écran sont nombreux.⁶¹ Pour cadrer ce travail et se concentrer sur certains points d'analyses, il a fallu sélectionner et faire des choix dans les œuvres à analyser. Le choix s'est porté vers trois bâtiments connus du public. Il s'agit de trois grandes constructions de Wright qui ont contribué au succès de celui-ci : le Guggenheim Museum de New York, la Ennis House de Los Angeles et le Marin County Civic Center de San Rafael. Trois bâtiments bien spécifiques dans trois lieux différents, avec des contextes divers et des fonctions bien distinctes. Ces différentes œuvres de Wright l'ont marqué à des moments de sa vie. Le Guggenheim Museum est l'une des dernières œuvres dont l'architecte conçut et suivit la construction sans en voir la fin. Il reçut la commande en pleine guerre mondiale, ce qui retarda le projet dès le départ. Il mit plus de 16 années pour le concevoir, changeant d'endroits et de propriétaires en cours de route.⁶² Le Musée New-Yorkais marqua la fin de la carrière de Wright et le rendit encore plus populaire qu'il ne l'était déjà avant. L'architecte est en effet décédé peu de temps avant la fin des travaux. Quant à la Ennis House, elle marqua la carrière de Wright par son avancée technique. Il imagina de nouvelles textures pour rendre ses résidences plus vivantes. Ce nouveau mode de construction qu'est le textile block fut une grande première dans la construction à cette

60 Cfr Annexe 1

61 Cfr Annexe 1

62 PFEIFFER, Bruce Brooks, Frank Lloyd Wright, Cologne, Taschen, 2015.

époque. Seulement quatre maisons ont été réalisées par l'architecte avec cette technique particulière et se situent toutes à Los Angeles.

Le dernier bâtiment choisi, est celui de San Rafael, un grand bâtiment public réputé également. Wright ne vit pas non plus la fin de sa construction qui se terminera en 1976. Ce projet avait pour but de « centraliser treize départements du comté de Marin dispersés »⁶³. Il était la dernière commande de Wright en termes de bâtiment public et c'est le plus grand projet public qu'il a réalisé durant toute sa carrière. Aujourd'hui, le bâtiment fait partie des monuments historiques nationaux et il est possible de le visiter.

Ces choix ont été faits également pour l'architecture qui les caractérise et qui est si différente dans les 3 œuvres. Aucun des trois bâtiments présents dans ce travail ne retrouve les mêmes principes de construction. Ils ont tous été conçus et réalisés à des moments différents de la vie de Frank Lloyd Wright. Dans l'ordre, vient d'abord la Ennis House, construite en 1924. A cette époque, il était réputé pour ses réalisations innovantes aux intérieurs design incomparables. Principalement tourné vers des résidences, même si chacune avait sa spécificité bien à elle. De plus, la résidence se situe non loin des studios hollywoodiens en plein essor technologique. Dans tous les films où elle apparaît, cette maison de Wright garde une place au « premier plan ». Que ce soit comme grand palais ou simple résidence, elle est toujours mise en avant dans les différentes projections qui la choisissent. C'est aussi une des raisons qui fait que mon choix c'est porté sur cette œuvre.

Ensuite, c'est le Guggenheim Museum de New York qui a été conçu par l'architecte à partir de 1943 jusque 1959. C'était une époque différente de celle des années 20 pour Wright. A ce moment-là, dans les années 40, les formes organiques étaient en vogue et le circulaire de plus en plus présent. Ce style est différent des anciennes œuvres de Wright : des résidences, à construire avec la paysage, privilégié les plans horizontaux avec des éléments verticaux de temps à autre. Le Musée New Yorkais ne ressemble en rien avec ce que l'architecte avait déjà conçu auparavant. Il devient une icône incontournable de Manhattan et sert d'ailleurs de repère dans la ville et dans les films le mettant en scène.

Et c'est après ces deux chefs d'œuvre que Frank Lloyd Wright imagina le Centre Marin Civique County à San Rafael. Wright n'a d'ailleurs pas su participer à sa

63 Frank Lloyd Wright Foundation, «Marin County Civic Center», consulté sur <https://franklloydwright.org/site/marin-county-civic-center/>.

construction qui débuta en 1957, l'année juste après sa disparition. Des parties du bâtiment étaient encore sur le point d'être finalisée, en 1976. Le projet de Wright ressemble à un monde futuriste. Il est utilisé pour des films qui mettent en scène l'avenir, le futur, le devenir de la vie. L'architecture du bâtiment fait penser à un «grand vaisseau déposé dans les collines de la Californie.»⁶⁴

Trois œuvres d'un même architecte, mondialement réputé, mais dont il ne vécut pas de la même façon la réalisation et les travaux et qui pourtant ces œuvres marquèrent pourtant sa carrière d'une même intensité de gloire et de réussite.

64 FICI, Filippo, Frank Lloyd Wright e il cinema, 21 novembre 2003, consulté sur <http://architettura.it/movies/20031121/index.htm>.



Fig. 3 Guggenheim Museum

THE GUGGENHEIM MUSEUM 1071 5th Ave, New York, NY 10128 États-Unis.

Le Guggenheim Museum est un bâtiment assez unique en son genre. Le musée ne reçoit que des éloges que ce soit sur internet, dans les livres ou les films dans lesquels il apparaît. Qu'est-ce qui rend ce chef d'œuvre de Wright si appréciée du public ?

Cette œuvre, conçue entre 1943 et 1959, fut la dernière de Wright en matière d'urbanisme. Elle est située à New York, à proximité de Central Park. Ce dernier fut choisi pour réaliser le Guggenheim en raison de sa réputation en pleine seconde guerre mondiale. Cette époque, l'architecte est en fin de carrière avec comme preuves de son talent laissées derrière lui : Unity Temple d'Oak Park et The Fallingwater en Pennsylvanie entre autres. Il mourût 6 mois avant la fin des travaux et n'a donc pas pu assister au succès de ce qui est souvent considéré comme son chef-d'œuvre.

Ce bâtiment se veut différent des autres musées du pays et se distingue par rapport aux gratte-ciel statiques et élancés présents dans toute la ville. La spirale du bâtiment va totalement à l'encontre de la verticalité présente partout dans Manhattan.⁶⁵ Frank Lloyd Wright s'est principalement inspiré de la nature et du cercle, figure très en vogue pendant les années 40, pour la conception de celui-ci. Il ressemble plus aux bosquets et lacs qui se situent juste à côté. Il est composé d'un cylindre en béton armé. Les courbes du volume s'élargissent en mesure que celui-ci prend de la hauteur et donnent un aspect fascinant à l'intérieur, où Wright imagine un espace continu. Ce volume principal clos inclut de fines ouvertures horizontales. Il s'agit d'un bâtiment moderne et lisse où l'organisation se fait autour d'une coupole en métal.⁶⁶

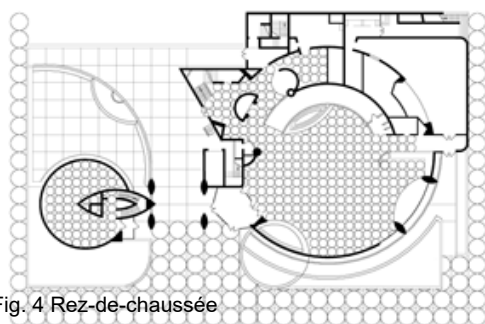


Fig. 4 Rez-de-chaussée

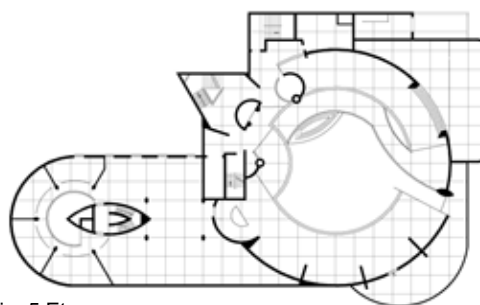


Fig. 5 Etage

65 HESS, Alan, *Frank Lloyd Wright. Bâtiments Publics*, New York, Rizzoli International Publication, 2009, p9.

66 TREIBER, Daniel, *Frank Lloyd Wright*, F. Hazan, Paris, 1986, p110.



Fig. 6 Guggenheim Museum - contexte

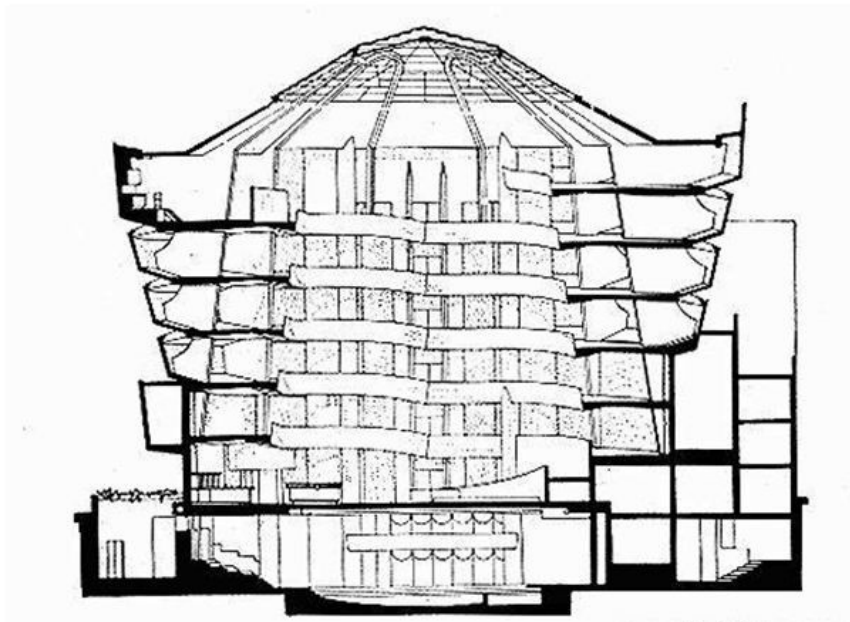


Fig. 7 Coupe

L'une des premières choses évidentes aux yeux de Wright était qu'un musée devait pouvoir être accessible aux personnes à mobilité réduite. Il était évident, pour l'architecte, que ce musée soit doté d'une rampe.⁶⁷ L'exposition se déroule donc tout le long d'une rampe en spirale qui parcourt tout le bâtiment et est séparé par des parois verticales perpendiculaires afin de séparer les espaces d'exposition. Les spirales permettent aux visiteurs d'admirer les œuvres à distance et sous plusieurs angles de vues différents.⁶⁸ Ce qui peut être idéal pour tourner des scènes. Les rampes étant ouvertes comme des balcons, les visiteurs peuvent voir où ils en sont dans leur trajet. Tout l'espace est éclairé par le puits de lumière qui provient du sommet de l'œuvre. C'est un élément de l'architecte qu'on retrouve aussi dans le Centre Civic Marin County, un autre bâtiment public de F.L. Wright, qui fut également la convoitise des caméras.

L'idée de Wright, concernant le Musée de New York, était que les personnes empruntent l'ascenseur jusqu'au sommet puis redescendent lentement par la rampe tout en admirant les galeries où sont exposées les œuvres. Tout en dessous, au niveau du sous-sol, un auditoire est aménagé, juste sous la partie principale. A côté, dans l'aile basse du bâtiment, se trouvent également des galeries, pour pouvoir exposer des tableaux et sculptures trop imposantes que pour être installées le long de la rampe. Cette partie du musée est moins convoitée par les caméras. Les deux étages des deux parties sont rejoints par un escalier triangulaire, qui apparaît également à l'écran dans certains films.

La construction du musée prit 16 années de retard à cause des changements de propriétaires, d'idées, de lieux et d'autres éléments de construction. Cela marqua les esprits à New York : l'œuvre se faisait déjà connaître avant même d'être terminée. De plus, elle permit à Wright d'atteindre son apothéose en termes d'expérience sur le béton avec la forme circulaire de la rampe.⁶⁹ « *Alors que Manhattan est statique et vertical, le Guggenheim semble tourné lentement autour de sa propre orbite* »⁷⁰. Depuis peu, il fait partie du patrimoine de l'UNESCO.

67 PFEIFFER, Bruce Brooks, *Frank Lloyd Wright*, Cologne, Taschen, 2015, p382.

68 HESS, Alan, *Frank Lloyd Wright. Bâtiments Publics*, Rizzoli International Publication, 2009, p235.

69 PINACOTECA Giovanni et MARELLA Agnelli, *Frank Lloyd Wright tra America e Italia, Frank Lloyd Wright between USA and Italia*, Corraini Edizioni, 2018, P127.

70 HESS, Alan, *Frank Lloyd Wright. Bâtiments Publics*, Rizzoli International Publication, 2009, p9.



Fig. 8 Intérieur

Le Solomon R. Guggenheim Museum est l'unique bâtiment public que Wright ait créé dans New York. Il a d'ailleurs plu à plusieurs scénaristes qui ont décidé d'utiliser le bâtiment dans leur projection. Certains sont devenus des films cultes comme :

- Bye Bye Birdie, de George Sidney ;
- Three Days of the Condor, de Sydney Pollack ;
- Manhattan, de Woody Allen ;
- Men In Black, de Barry Sonnenfeld ;
- The International, de Tom Tykwer ;
- Hamlet, de Kenneth Branagh ;
- Summer of Decision, de William A. Graham ;
- What About American History, de Tony Kaye, Edward Norton et Edward Furlong ;
- Cremaster 3, de Matthew Barney ;
- Cactus Flower, de Gene Saks ;
- Monsieur Popper's Penguins, de Mark Waters ;
- Die Baroness und das Guggenheim, de Sigrid Faltin ;
- Et bien d'autres encore.

Tous ces films ont utilisé le Guggenheim, pour certains comme apparition en fond, et pour d'autres, comme lieu de tournage. Ce point sera plus détaillé dans le chapitre suivant où figure une analyse de quelques-uns de ces films, en lien avec le bâtiment célèbre de F.L. Wright, ou du moins les plus marquants d'entre eux.

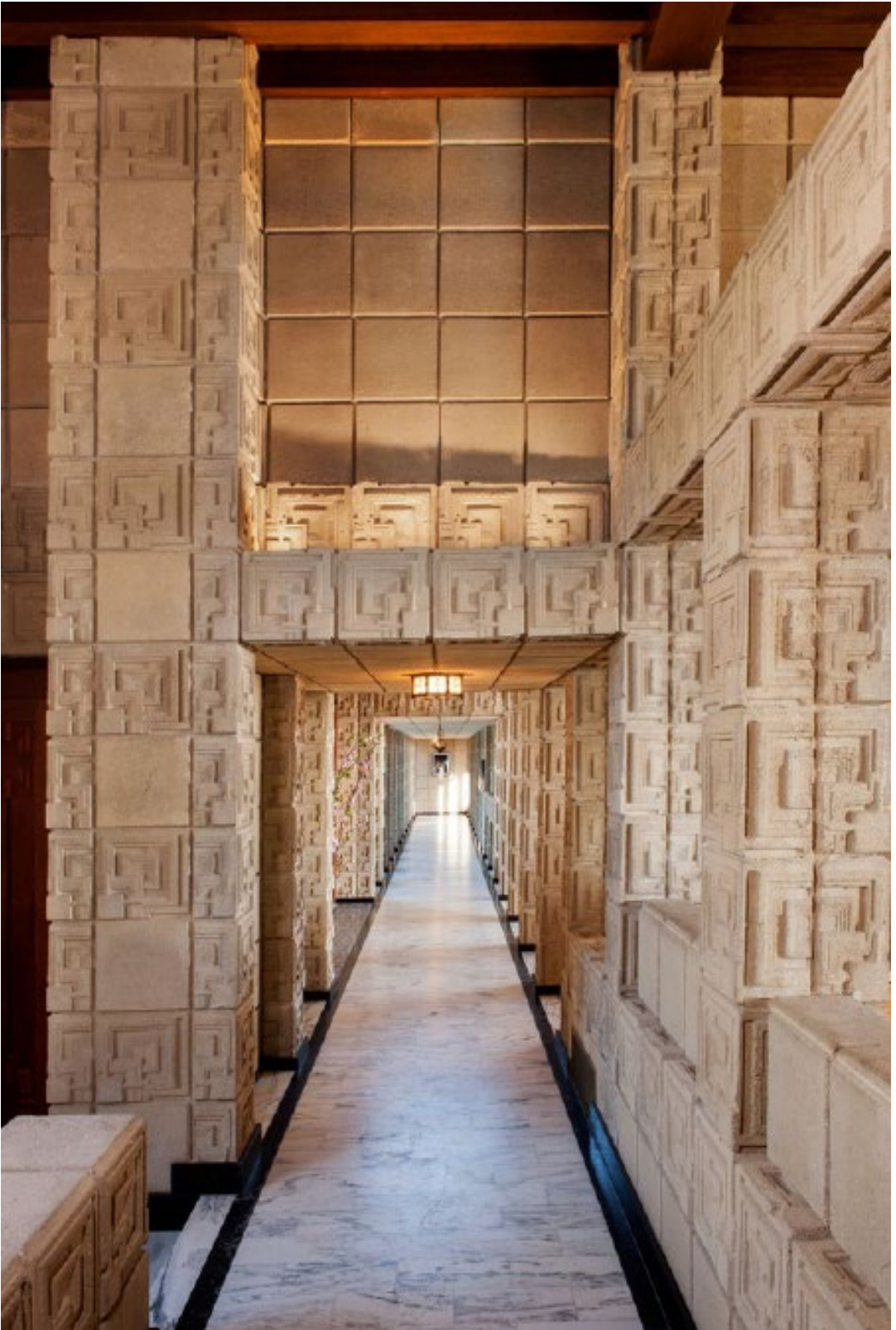


Fig. 9 Intérieur Ennis House

THE ENNIS HOUSE 2607 Glendower Ave, Los Angeles, CA 90027, États-Unis

La Maison Ennis a été construite en 1924, à la demande de Charles et Mabel Ennis, dans le quartier de Los Feliz de Los Angeles. L'œuvre de Frank Lloyd Wright changea à maintes reprises de propriétaires, et fini par appartenir à Augustus O. Brown en 1968. On la nomme d'ailleurs souvent « Maison Ennis-Brown » et, à partir des années 80, elle adopte le nom officiel de « Ennis House ».

Cette maison, construite essentiellement en blocs de béton préfabriqués, est le 4^{ème} projet de Wright à Los Angeles avec plus de 27.000 blocs moulés à la main et éparpillés sur un soubassement en béton.⁷¹ Il s'agit de la plus grande construction en blocs de béton réalisée par l'architecte.⁷² Elle comprend une surface totale (maison, plus l'espace dédié au chauffeur) d'environ 1800 m². La demeure est caractérisée par de larges murs de soutènement qui rend le lieu imposant. Pour accéder à l'entrée principale, il faut passer par une allée sous un pont qui sépare l'habitation du garage et d'un petit appartement. L'imprimé de ses blocs provient d'une passion du client pour les temples Mayas et d'une inspiration japonaise. Ce qui donne le détail du bâtiment et fait de lui une icône avec l'utilisation du « textile-bloc ». La résidence est également inspirée d'anciens bâtiments de Wright comme « A.D. German Warehouse » dans le Wisconsin et « Hollyhock House » à Hollywood. Organisée en deux volumes séparés par une cour spacieuse, la propriété surplombe la ville Californienne. Elle s'étend de façon horizontale en haut de la colline au-dessus de Griffith Park avec une apparence de monument offrant une vue sur Los Angeles.⁷³ A l'intérieur se trouvent une spacieuse salle à manger avec sa propre cheminée ainsi qu'un séjour séparé d'une longue galerie par des piliers en textile bloc. La plupart des blocs de béton présents à l'intérieur de la maison sont à motifs afin de rendre les espaces plus riches avec des textures différentes.⁷⁴

Ces blocs texturés, conçus sur mesure ont une dimension de 16x16x9 et sont réalisés dans des moules en aluminium avec un motif, lui aussi

71 Frank Lloyd Wright Foundation, "Ennis House", consulté sur <https://franklloyd-wright.org/site/ennis-house/>.

72 PFEIFFER, Bruce Brooks, Frank Lloyd Wright, Cologne, Taschen, 2015, p219.

73 FROEHLICH, Dietmar E., The chameleon Effect, Architecture's Role in Film, Birkhäuser, 2018, p68-69.

74 PFEIFFER, Bruce Brooks, Frank Lloyd Wright, Cologne, Taschen, 2015, p221.



Fig. 10 Ennis House

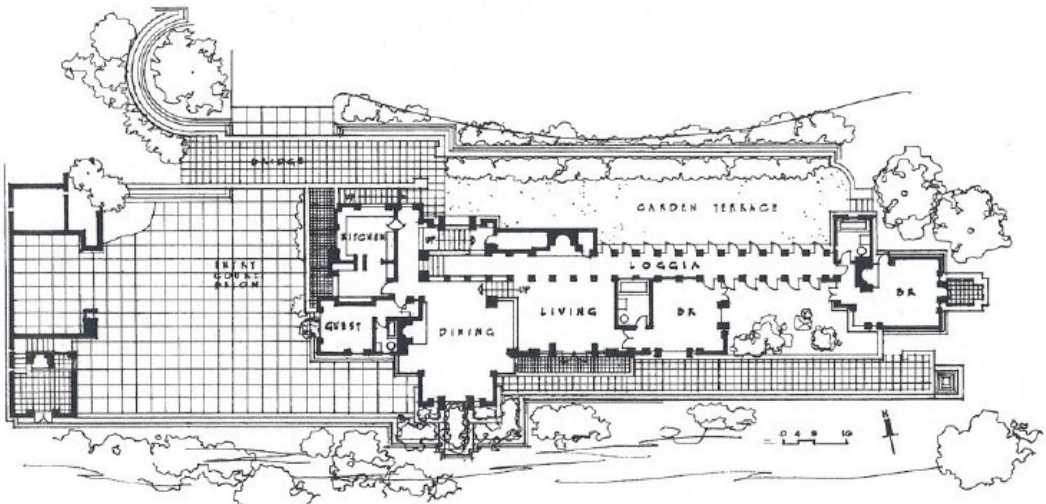


Fig. 11 Plan Ennis House

conçu sur mesure.⁷⁵ Dans toute sa superficie, la demeure dispose de quatre chambres et de quatre salles de bain, ainsi que d'un grand espace extérieur qui fait office de terrasse et de jardin, et la sépare de la petite résidence dédiée au chauffeur. Chaque détail de la maison a été pensé par Frank Lloyd Wright. De la structure au mobilier, il a imaginé tous les recoins de cette résidence, qui fut un grand succès à Los Angeles.⁷⁶

La maison connu quelques dommages conséquents après les tremblements de terre de 1994 et les pluies torrentielles de 2005.⁷⁷

Aujourd'hui, l'œuvre de Wright fait partie du registre national des lieux historiques et possède le statut de propriété privée.

Le bâtiment, reconnu à l'échelle nationale, connu un succès dans le monde du cinéma et apparu plus de quatre-vingts fois à l'écran. En effet, il fut la convoitise de plusieurs films comme :

- Female, de Michael Curtiz ;
- House on Haunted Hill, de William Castle;
- The Day of the Locust, de Jerome Hellman;
- Blade Runner, de Ridley Scott ;
- Black Rain, de Ridley Scott;
- Grand Canyon, de Lawrence Kasdan ;
- Karaté Kids 3, de John G. Avildsen;
- Les aventures de Rocketeer, de Joe Johnston ;
- Mulholland Drive, de David Lynch;

Mais aussi de quelques séries comme, Buffy contre les vampires ou bien Game of Thrones. Un clip vidéo a également été tourné dans cette œuvre de Frank Lloyd Wright, celui pour une chanson de Ricky Martin : *Vuelve*.

75 Frank Lloyd Wright Foundation, "Ennis House", consulté sur <https://franklloyd-wright.org/site/ennis-house/>.

76 ZAMBONI, Agnès, «Ennis House, une icône d'art architectural américain», 14 septembre 2018, consulté sur <https://www.maison.com/architecture/histoire/ennis-house-icone-art-architectural-americain-9458/>.

77 Frank Lloyd Wright Foundation, "Ennis House", consulté sur <https://franklloyd-wright.org/site/ennis-house/>.



Fig. 12 Intérieur Centre civique du Comté de Marin

MARIN COUNTY CIVIC CENTER 3501 San Rafael, CA 94903, États-Unis

Le Centre civique marin county de Frank Lloyd Wright a été construit en 1957. Il s'agit du plus grand bâtiment public imaginé par F.L. Wright. Les travaux prirent fin en 1959, juste après la mort de l'architecte. Ce projet reprend tous les principes de Wright en matière d'urbanisme tels que le lien avec la nature, la symbolisation d'une démocratie décentralisée, un vocabulaire organique avec des formes libres et d'un usage attentif de l'ornementation.⁷⁸ Le bâtiment est multifonctionnel. A l'intérieur, se trouvent une répartition telle : une aile d'administration avec des bureaux, un tribunal, des galeries, mais aussi des salles de théâtre, des salles d'expositions, etc. Tout cela pour faire du projet un grand centre suburbain. Il possède aussi une bibliothèque, considérée comme «le symbole du savoir au fondement de la démocratie»⁷⁹ qui se situe au dernier étage dans le dôme central du bâtiment. Wright fit en sorte que le public se perde entre l'intérieur et l'extérieur, avec des couloirs au décor identique que ce soit sur le pourtour du bâtiment ou dans celui-ci, et des plantations qui donnent l'impression d'être dans la nature. Certaines parties du bâtiment ont été construites bien après la disparition de Frank Lloyd Wright car certains éléments, présents dans le bâtiment, ne l'étaient pas sur les plans de l'architecte. Dans les années 70, c'est l'Association des architectes de Taliesin qui entreprit de nouvelles initiatives, avec l'aide d'Aaron Green, un ancien collègue du maître. L'accès aux voitures est très aisé grâce aux ponts que créés les deux ailes du bâtiment. A l'intérieur de l'atrium central, se trouvent plusieurs escalators reliant le rez-de-chaussée et tous les étages supérieurs. Dans l'aile de la bibliothèque et des bureaux, un système modulaire de parois et fenêtres est mis en place afin de laisser entrer la lumière. Et au centre, dans le hall, un puit de lumière tel qu'on peut en trouver dans tout le bâtiment et dans le Guggenheim Museum à New York. Le centre du bâtiment est repérable par le dôme circulaire de la bibliothèque. A l'extérieur, au niveau du rez-de-chaussée, juste à côté de la cafeteria, se trouve un bassin d'eau avec une proue pour l'évacuation de l'eau. L'ajout d'un lac artificiel, imaginé par Wright, rend le bâtiment encore plus imposant. On y voit le reflet de son intégration dans le cadre naturel.⁸⁰

78 HESS, Alan, Frank Lloyd Wright. Bâtiments Publics, New York, Rizzoli International Publication, 2009, p254.

79 HESS, Alan, Frank Lloyd Wright. Bâtiments Publics, New York, Rizzoli International Publication, 2009, p263.

80 HESS, Alan, Frank Lloyd Wright. Bâtiments Publics, New York, Rizzoli International Publication, 2009, p273.



Fig. 13 Centre civique du Comté de Marin - contexte

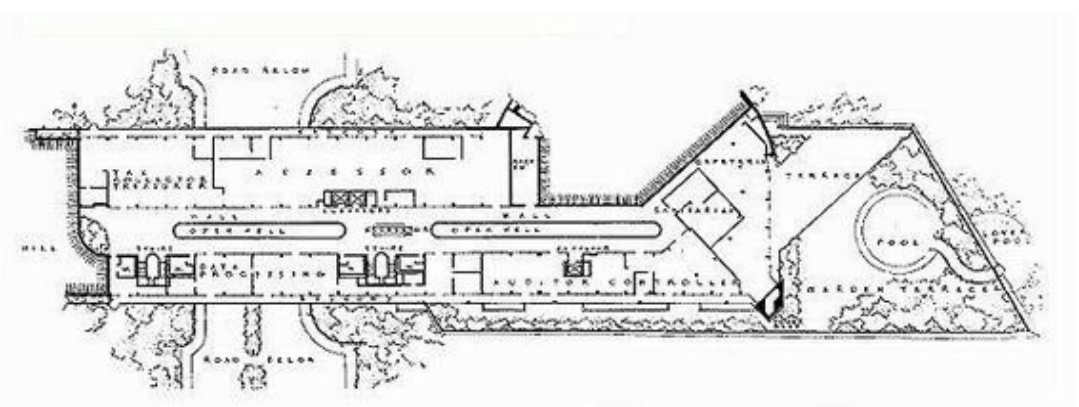


Fig. 14 Plan - premier étage



Fig. 15 Centre civique du Comté de Marin - contexte

Le bâtiment s'étend sur les collines de la Californie. Il garde un aspect long et fin avec une nacelle circulaire au bout où loge la bibliothèque. Il comporte quatre atriums s'élargissant d'étage en étage. Cet élément apparaît également dans le Guggenheim Museum de New York. Il s'agit d'une technique que Wright met en place pour offrir une ouverture vers le sommet et ainsi retourner la perspective en s'éloignant de plus en plus en montant.⁸¹

La verrière de l'allée centrale se prolonge sur tout le bâtiment sans interruption. Le Marin civic county center fut conçu et réalisé en plusieurs étapes. D'abord, une partie de la construction fut terminée et inaugurée en 1962, celle du bâtiment administratif sur trois étages ; alors que la partie du palais de justice, sur quatre étages, fut terminée en 1969 seulement.⁸² Ce dernier recouvre l'ensemble des vallées se trouvant entre trois «collines adjacentes»⁸³. Les différentes parties relient les trois collines en créant des ponts. L'espace intérieur permet de se promener tout en admirant la nature qui l'entoure. La globalité du projet offre un espace humain colossal faisant référence au paysage et à l'environnement avec son aspect monumental.

Le motif circulaire est très présent dans ce projet, il apparaît sous différents aspects : en toiture, en arc, sur les portes, la terrasse, les meubles, etc pour ne citer que quelques exemples. A cette époque, juste après avoir conçu le musée new yorkais, Frank Lloyd Wright imagina de plus en plus de projets publics organiques et s'intéressa moins aux droites et plans rectilignes de ses anciennes réalisations. C'est une nouvelle ère pour l'architecte, celle d'après-guerre, d'espoir, de renouveau.⁸⁴

81 TOBE, Renée, Film, Architecture and Spatial Imagination, Routledge, 2017, p123.

82 PFEIFFER, Bruce Brooks, Frank Lloyd Wright, les chefs-d'œuvre, Rizzoli International Publications Inc., 1993, p273.

83 Frank Lloyd Wright Foundation, «Marin County Civic Center», consulté sur <https://franklloydwright.org/site/marin-county-civic-center/>.

84 TOBE, Renée, Film, Architecture and Spatial Imagination, Routledge, 2017, p124.



Fig. 16 Centre civique du Comté de Marin - contexte

Depuis 4 ans, le Centre civique du comté de Marin fait partie de la liste du patrimoine mondial de l'UNESCO.

Les grands arcs accentuent l'effet de pont pour passer d'un bâtiment à un autre. Cette œuvre du célèbre architecte américain fut aussi convoitée par les cinéastes et producteurs. Et principalement par de grands réalisateurs qui utilisèrent le bâtiment dans leur film ou saga tels que :

- Gattaca, de Andrew Niccol ;
- THX 1138, de George Lucas;
- Star Wars I: Clone wars, de George Lucas ;
- They call it Murder, de Walter Grauman.

ANALYSES CRITIQUES DES SCENES

Comme expliqué dans la première partie de ce travail, ce dernier chapitre va être consacré aux analyses des espaces de Frank Lloyd Wright dans différents tournages. Ces analyses serviront à comprendre comment l'architecture de Wright est-elle utilisée dans les films qui l'utilisent. A savoir comment les films structurent-ils l'espace qui leur est donné ? «Quels effets et quelles significations produisent-ils par cette opération ? Comment l'espace est-il perçu/construit/éprouvé par les spectateurs ?»⁸⁵.

LE RÔLE DE LA SCENE DANS LE FILM

Dans tous les films visionnés où apparaît une œuvre de l'architecte américain, la façon d'apparaître à l'écran du bâtiment diffère. Certains films utilisent les bâtiments de Wright pour tourner des scènes de passage ou bien justement des scènes mythiques qui restent dans les pensées. D'autres films n'utilisent pas vraiment son architecture à proprement parlé. L'apparition du ou des bâtiments intervient seulement dans le générique ou en début de tournage. Ce qui rend le rôle de la scène plus discret et minime par rapport au long-métrage. Toutes ces différentes irrptions à l'écran jouent un rôle dans le scénario tourné, mais elles n'ont pas toute la même signification, ni le même objectif.

85 GAUDIN, Antoine, Introduction du livre « L'espace cinématographique », sur Academia, consulté sur https://www.academia.edu/35494576/Introduction_du_livre_Lespace_cin%C3%A9matographique



Fig. 17 Couverture du film *Bye bye Birdie*

Année de sortie : 1963

Réalisateur : George Sidney

Scénario : Irving Brecher

Acteurs principaux : Janet Leigh,
Dick Van Dyke, Ann-Margret

Studio: Columbia Pictures, Kohlmar
Sidney Productions

Genre: Comédie-musicale

Œuvres de F.L. Wright :
Guggenheim Museum

Pays : Etats – Unis

Durée : 112 minutes

Bye Bye Birdie⁸⁶

Bye Bye Birdie est une comédie musicale américaine sortie en 1963 et réalisée par George Sidney. Il s'agit d'une histoire d'amour entre un écrivain de comptines et sa secrétaire. Au service d'un chanteur très connu auprès des jeunes filles adolescentes qui va passer à la télévision devant toute l'Amérique, cet écrivain va voir sa vie basculer. Toute cette histoire est structurée autour de numéros de chants et de danses comme dans toute comédie musicale.

Dans cette projection apparaît le Guggenheim Museum de Frank Lloyd Wright. Il est vu tout au début du film dans le générique avec seulement deux angles de vue de l'extérieur du bâtiment. D'abord, apparaît une vision plus globale qui montre bien le bâtiment dans la ville de New York. C'est d'ailleurs avec ce genre d'œuvre que le spectateur peut situer le lieu. Tout américain, et autres personnes qui connaissent le Guggenheim Museum, savent qu'il se trouve en plein Manhattan en face de Central Park.

Ensuite apparaît un deuxième angle de vue du musée, plus rapproché et cadré sur le bâtiment dont le nom est clairement lisible, mis en avant. Et cela se déroule en l'espace de quelques secondes.

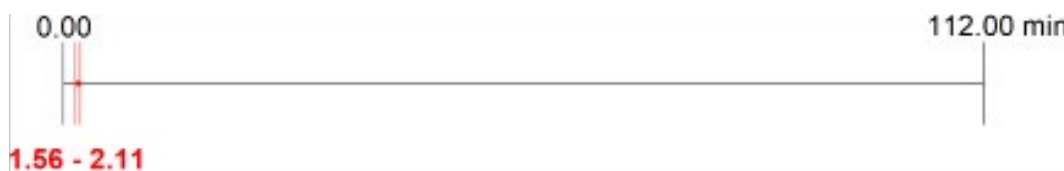


Fig. 18 Ligne du temps

86 SIDNEY, George, *Bye Bye Birdie*, Etats-Unis, 1963, 112 minutes.



0.00

112.00

1.56 - 2.06

Fig. 19 Séquence



0.00

112.00

2.06 - 2.11

Fig. 20 Séquence

Dans ce cas-ci, l'utilisation de l'œuvre de Wright permet de situer le lieu aux téléspectateurs, de donner le contexte de l'histoire. Elle n'apparaît à aucun autre moment du tournage. Seulement deux images ou photos qui montrent le Guggenheim en début de scénario.



MANHATTAN

WOODY ALLEN
DIANE KEATON
MERYL STREEP

Fig. 21 Couverture du film *Manhattan*

Année de sortie : 1979

Réalisateur : Woody Allen

Scénario : Woody Allen

Photographie : Gordon Willis

Acteurs principaux : Woody Allen,
Diane Keaton, Meryl Streep, Michael
Murphy

Studio : /

Genre : Comédie romantique

Œuvres de F.L. Wright :
Guggenheim Museum

Pays : Etats – Unis

Durée : 96 minutes

Manhattan⁸⁷

Manhattan est un film noir et blanc de Woody Allen sorti en 1979. W. Allen joue plusieurs rôles dans le long-métrage. Il en est le réalisateur, le scénariste mais également l'un des acteurs principaux. L'histoire raconte la vie d'un homme, nommé Isaac Davis, interprété par Woody Allen lui-même. Divorcé, l'homme a la quarantaine et est insatisfait de sa vie professionnelle. De plus, sa vie privée est désastreuse. Il tente d'écrire un livre sur sa ville qu'il aime tant. Son ex-femme s'est remise avec une autre femme et écrit une autobiographie où Isaac apparaît comme un échec dans sa vie. Il entame une relation sans avenir avec une jeune étudiante de 17 ans pour passer son temps. L'histoire se complique lorsqu'il rencontre la maîtresse de son meilleur ami et en tombe amoureux. Depuis 2011, le film fait partie du Registre National des films de la Bibliothèque du Congrès.⁸⁸

Pour W.Allen, la ville de New York fait partie des personnages capitaux du film. Il rend un véritable hommage à sa métropole, Manhattan, en tournant ce long-métrage. Tout le film a été tourné dans des décors réels et naturels, rien ne s'est fait en studio.⁸⁹

Le Guggenheim Museum de Frank Lloyd Wright apparaît en début de scénario. Le film commence avec des images de New York, et surtout de Manhattan, en noir et blanc. Une voix off, celle de Woody Allen qui fait office de narrateur, parle de la ville. Le récit commence par ces mots : « Il adorait New York... », phrase du premier chapitre de son futur livre. Par ses paroles et ses images, Allen glorifie la ville de sa naissance, ne montrant que les belles choses de New York. Le musée est donc présent dans ce passage afin de bien faire visualiser le lieu aux spectateurs. Il apparaît après 2 min de tournage, avec un cadrage fixe sur les galeries intérieures, seuls les personnages sont en mouvement.



Fig. 22 Ligne du temps

87 ALLEN, Woody, *Manhattan*, Etats-Unis, 1979, 96 minutes.

88 Wikipedia, consulté sur [https://fr.wikipedia.org/wiki/Manhattan_\(film,_1979\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Manhattan_(film,_1979)),

89 ALLOCINE, consulté sur http://www.allocine.fr/film/fichefilm_gen_cfilm=1617.html.

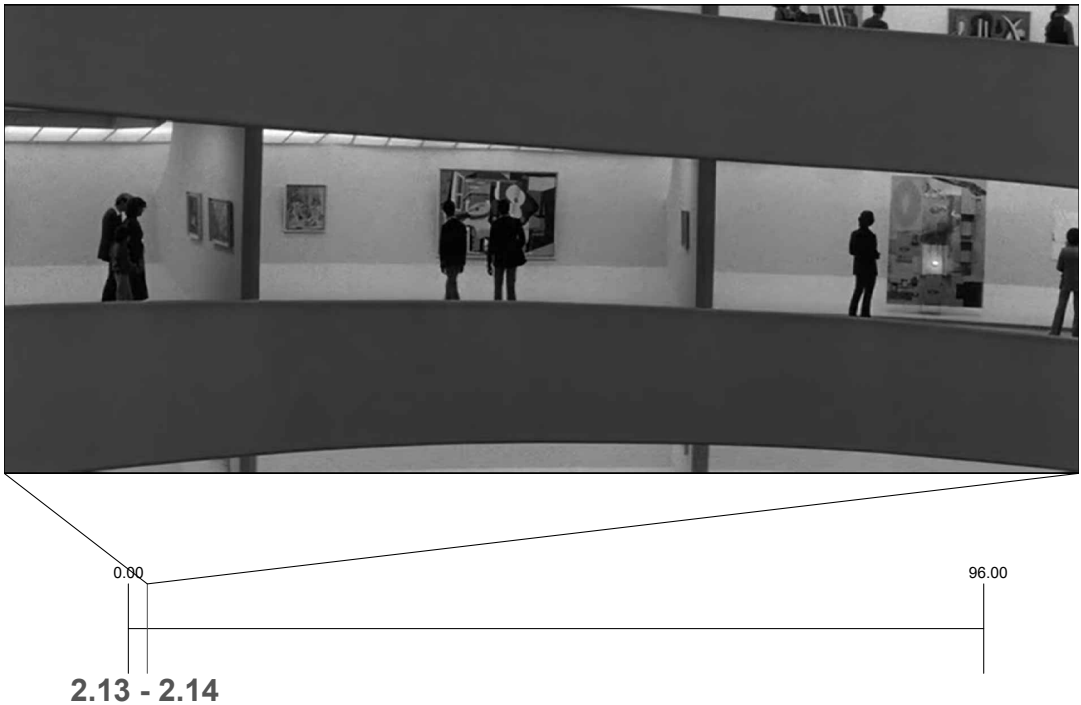


Fig. 23 Séquence

Une autre scène du film pourrait s'être déroulée dans le musée de Wright également mais sans qu'aucune certitude puisse être établie quant à cette supposition. Cette scène alterne avec de gros plans sur les personnages principaux qui se trouvent dans un musée. Peu d'éléments distinctifs du lieu apparaissent à l'écran à ce moment du film, mais les images permettent de déduire qu'il s'agit d'un musée d'œuvres d'art. Rien ne laisse croire qu'il s'agit du Guggenheim mais cela pourrait être le cas. Cet épisode s'est-il vraiment déroulé dans le célèbre bâtiment New Yorkais ? Ou doit-on y voir un clin d'œil aux amateurs du musée ?

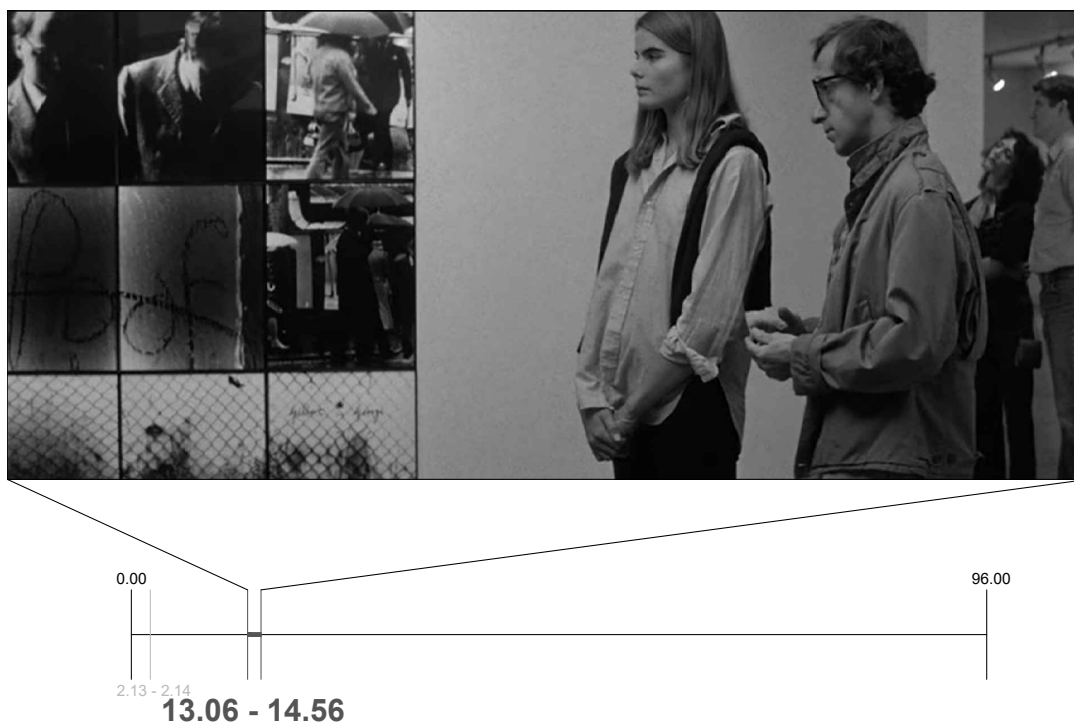


Fig. 24 Séquence

D'après certaines sources, cette deuxième scène serait filmée dans le musée de la 5^{ème} avenue de Manhattan. Mais cela n'est pas une certitude fiable.⁹⁰

Dans ces deux exemples où le Guggenheim Museum apparaît, le spectateur est directement orienté sur le contexte dans lequel le film a été tourné. Dans ce cas-ci il s'agit de la ville de New York où le musée de Frank Lloyd Wright est un emblème mondialement reconnu. Le bâtiment apparaît en début de scénario pendant quelques instants, juste assez pour se rendre compte de quoi il s'agit et de où l'histoire se situe. Il sert donc de mise en contexte pour le spectateur et aide à la compréhension du film.

90 Filmsite, consulté sur <https://www.filmsite.org/manhattan2.html>.



Fig. 25 Couverture du film *Men In Black*

Année de sortie : 1997

Réalisateur : Barry Sonnenfeld

Scénario : Ed Solomon, d'après les BD Men In Black, publiées en 1990.

Photographie : Gordon Willis

Acteurs principaux : Tommy Lee Jones, Will Smith

Studio : Columbia Pictures, Amblin Entertainment, MacDonald/Parkes Productions

Genre : Science-fiction et comédie

Œuvres de F.L. Wright : Guggenheim Museum

Pays : Etats – Unis

Durée : 94 minutes

Men In Black⁹¹

Men In Black est un film de science-fiction et de comédie réalisé en 1997 par Barry Sonnenfeld, dans sa ville natale, New York. Il existe deux autres volets à la série Men in Black sortis en 2002 et 2012, et un quatrième est en cours de réalisation. Les quatre sont produits par la même société de production, Columbia Pictures, se situant aux Etats-Unis. Le scénario parle d'une agence gouvernementale secrète qui surveille la vie extraterrestre, présente sur la Terre, dont l'humain ignore l'existence. Suite à une série d'évènements, un jeune New Yorkais, qui était un officier du NYPD (New York Police Departement), se voit recruté par l'agence en tant qu'agent J. Il découvre la face cachée d'un monde dont on ignore tout. Les agents se font appeler les hommes en noir car ils sont vêtus de costumes et lunettes noirs, ce qui accentue le cliché des agents secrets.

Dans le premier Men In Black, en 1997, apparait une scène retournant autour du Guggenheim Museum. La scène est courte : moins de deux minutes, mais il s'y déroule plusieurs actes et plusieurs points de vue sont pris en compte. D'abord un cadrage fixe sur le musée situant le lieu et le temps de la scène : le musée, début de nuit.



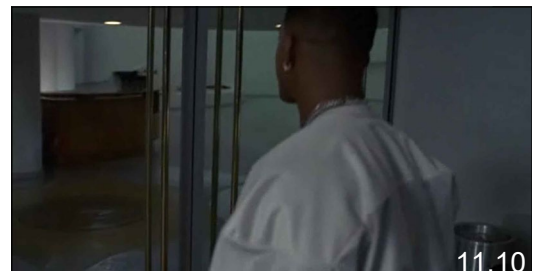
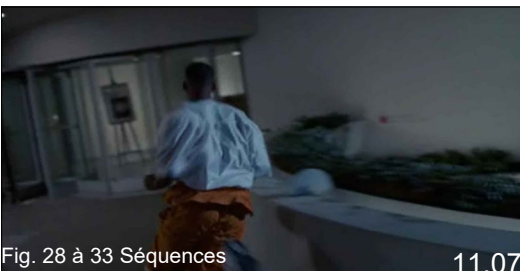
Fig. 26 Ligne du temps

91 SONNENFELD, Barry, *Men In Black*, Etats-Unis, 1997, 94 minutes.



10.41 - 10.44

Fig. 27 Sequence



Ensuite la caméra zoome vers le bas du bâtiment, avant de pivoter vers le haut où toute l'ampleur du musée est mise en avant. C'est donc d'abord l'extérieur qui est montré, du sol jusqu'à la toiture. Quelques secondes se passent tout en haut du musée. On peut se demander quels dispositifs ont été mis en place pour filmer sur le toit du musée et si la scène du toit a vraiment été tournée à cet endroit. En alternance avec cette scène, tournée sur la toiture, se déroule une autre séquence. Celle-ci se situe à l'extérieur du bâtiment, au niveau du sol. Le personnage principal tente d'entrer. Il accède à l'intérieur par l'entrée principale. En 2 minutes de temps, le réalisateur utilise donc le bâtiment quasi dans son entièreté pour le film, avec des vues sur l'extérieur mais aussi de l'intérieur où le spectateur comprend de quel endroit il s'agit. Une des particularités de ce bâtiment est la rotonde avec sa courbure. Le principe mis en place par Frank Lloyd Wright est d'utiliser cette courbure du haut vers le bas. Un ascenseur est mis à disposition pour atteindre le sommet pour ensuite redescendre le long de la rampe à libre allure. Dans *Men In Black*, le personnage principal fait l'inverse. Il tente d'atteindre le dernier étage, celui qui donne accès à la toiture, par la courbure. Il court tout le long et parvient à devancer son ravisseur qui est déjà sur le toit. Dans chaque récit classique, l'histoire est structurée en 5 étapes qui sont, dans l'ordre : l'introduction/ la situation initiale, l'élément perturbateur, les péripéties ou les actions, l'élément de résolution et pour terminer, la conclusion/ la situation finale.⁹² Cette scène dans le musée new yorkais apparaît comme élément perturbateur dans le film. C'est à ce moment que l'agent J., Will Smith, rencontre pour la première fois un extraterrestre et où sa vie « ordinaire » va chavirer pour une vie d'agent secret vivant dans un monde d'aliens.

Le Guggenheim Museum, dans cet exemple ne sert pas à mettre en avant le contexte. Ce n'est pas l'idée première du réalisateur. Il apparaît comme élément perturbateur, là où l'histoire bascule et change de direction. Le personnage principal change de vie et l'histoire commence réellement à ce moment précis. De plus, la forme du Musée Wrightien est un clin d'œil au cliché que le monde se fait sur la vie extraterrestre. La forme circulaire fait penser à celle d'une soucoupe volante, juste au moment où il tombe sur un extraterrestre dans le scénario.

Cette scène jouée dans le bâtiment de Wright sera plus détaillée à l'aide de plans dans le point suivant : le déroulement de la scène en fonction de l'espace.

92 Espace français, "la structure d'un récit", consulté sur <https://www.espacefrancais.com/la-structure-dun-recit/>.



Fig. 34 Couverture du film *House on Haunted Hill*

Année de sortie : 1959

Réalisateur : William Castle

Scénario: Robb White

Photographie: Carl E. Guthrie

Acteurs principaux: Vincent Price,
Carolyn Craig, Elisha Cook Jr.

Studio: /

Genre: Horreur

Œuvres de F.L. Wright : Ennis
House

Pays : Etats – Unis

Durée : 75 minutes.

House on Haunted Hill⁹³

Le film de William Castle a été réalisé fin des années 50 et en partie avec la Ennis House de Los Angeles, résidence de Frank Lloyd Wright. L'histoire raconte qu'un millionnaire et sa femme invitent des personnes à participer à un jeu. Le jeu consiste à passer une nuit dans la demeure « hantée » du millionnaire. Tout participant qui parviendra à rester dans la maison jusqu'au lever du jour gagnera la somme de 10.000\$. Evidemment, à peine arrivés, les invités doivent faire face à d'étranges phénomènes existant dans la demeure du millionnaire.

C'est principalement pour son aspect extérieur que la maison de Wright a été choisie comme lieu de tournage. Ce n'est d'ailleurs que la partie avant de l'extérieur qui est filmé et pris en compte dans le film. L'intérieur où se déroule toute l'histoire n'est en aucun cas celui de la Ennis House. La maison, qui apparaît à l'écran tout le long du tournage ressemble plus à une maison de maître qu'à l'œuvre de Wright.

La demeure apparaît au tout début du film, dans le générique avec les descriptions du film (réalisateur, producteur, assistant directeur,...). La propriété est montrée sous toutes ses facettes et une musique d'horreur donne l'ambiance du scénario. Cette contextualisation permet au spectateur de se rendre compte de l'ampleur de la résidence ainsi des vues qu'elle offre sur Los Angeles du haut de sa colline.

Pourquoi avoir choisi cette œuvre de Wright pour tourner un film d'horreur en noir et blanc ? Pour son aspect monumental, son détail ancien qui rappelle les temples maya et qui donne ce côté maison hantée, sa position isolée sur une colline éloignée de la ville ? Plusieurs raisons sont possibles et fort probables quant au choix de ce bâtiment pour le tournage.



Fig. 35 Ligne du temps

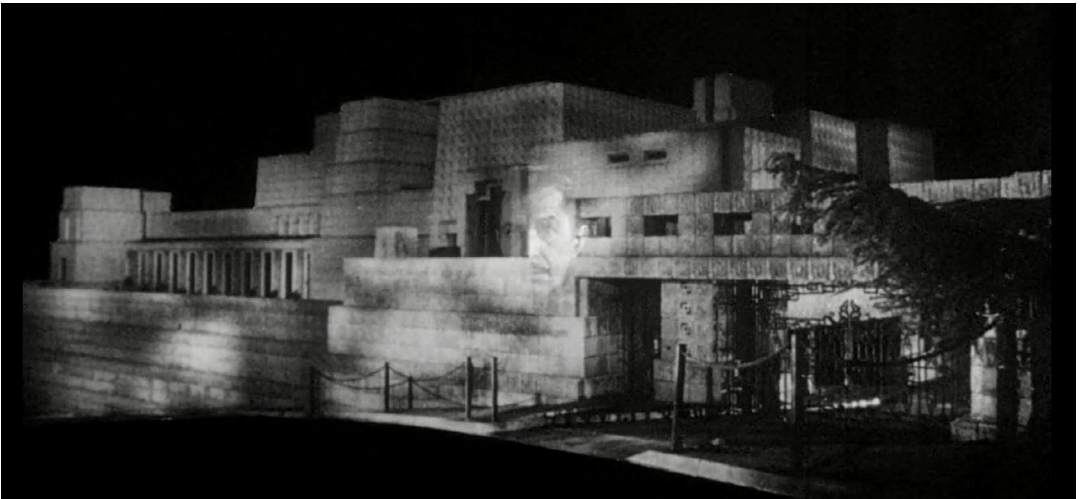


Fig. 36 à 41 Séquences

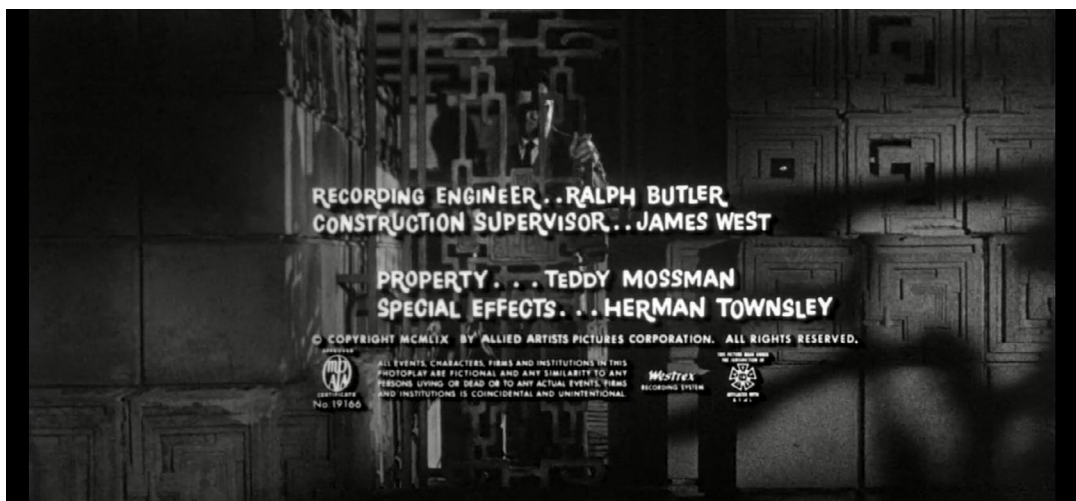
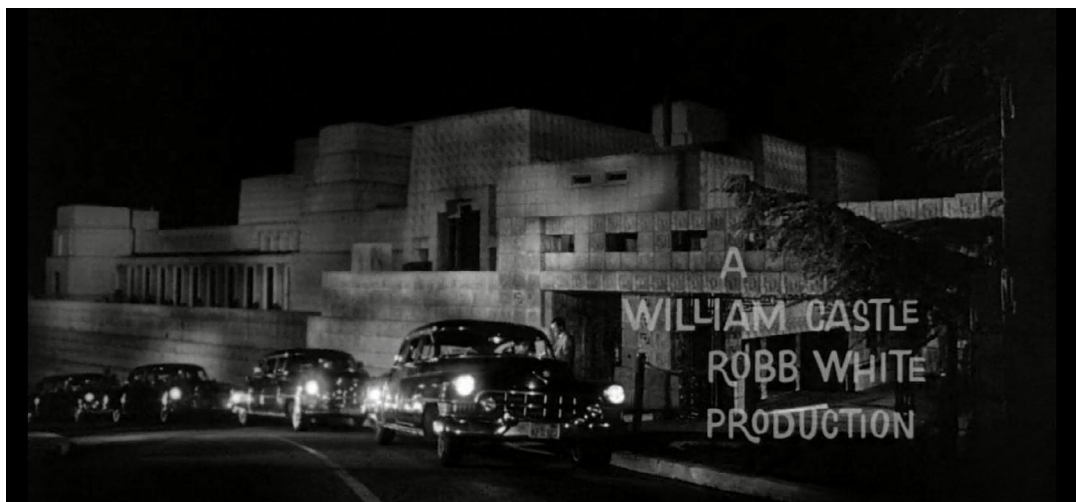




Fig. 42 Couverture du film *Blade Runner*

Année de sortie : 1982

Réalisateur : Ridley Scott

Scénario : Hampton Fancher, David Webb Peoples d'après le roman de Philip K. Dick.

Acteurs principaux : Harrison Ford, Rutger Hauer, Sean Young

Studio: The Ladd Company, Warner Bros

Genre: Science-fiction

Œuvres de F.L. Wright : Ennis House

Pays : Etats – Unis

Durée : 117 minutes

Blade Runner⁹⁴

Blade Runner est un film de science-fiction américain réalisé par Ridley Scott et produit par la société The Ladd Company, située à Hollywood. L'histoire, sortie en 1982 au cinéma, se passe principalement à Los Angeles et imagine le futur de la ville en 2019. C'est la fin du 20^{ème} siècle, la population fuit les mégapoles et villes devenues nuisibles. Une nouvelle catégorie d'esclaves existe, il s'agit de répliquants et d'androïdes qui ressemblent très fortement à l'être humain.⁹⁵ Harrison Ford, l'acteur principal, interprète un policier qui reprend le travail pour poursuivre et arrêter un groupe d'androïdes conçus à l'image de l'Homme.

La Ennis House de Frank Lloyd Wright apparaît à plusieurs reprises dans le film. Plusieurs petites scènes de quelques minutes ont été tournées avec cette résidence se situant à Los Angeles, non loin des studios de production.⁹⁶ L'œuvre de l'architecte américain fait son apparition à 4 moments du film de Ridley Scott.

Une des particularités de la résidence californienne de Frank Lloyd Wright, est qu'elle est souvent retirée de son contexte réel. Dans *Blade Runner*, la maison semble se trouver en plein milieu de la ville métropolitaine, alors qu'en réalité, elle siège en haut d'une colline surplombant Los Angeles. Cette particularité de changement d'environnement de la Ennis House apparaît dans plusieurs tournages hollywoodiens. Dans un grand nombre de films, la résidence est démunie de son atmosphère initiale.

Dans ces deux derniers exemples, le rôle de la scène est différent des deux précédents. Dans ce cas-ci, le rôle est de donner une ambiance particulière au film. La Ennis House est réputée pour donner une atmosphère bien spécifique, avec ses textiles blocks et son monumentalité.

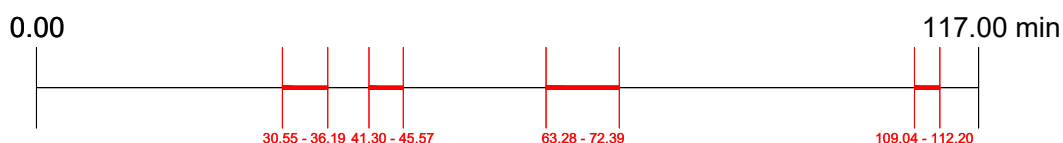


Fig. 43 Ligne du temps

Nous verrons par la suite, dans le point qui suit, une analyse plus en profondeur du développement de la scène par rapport à l'espace.

94 SCOTT, Ridley, *Blade Runner*, Etats-Unis, 1982, 117 minutes.

95 ALLOCINE, consulté sur http://www.allocine.fr/film/fichefilm_gen_cfilm=1975.html.

96 Wikipedia, consulté sur https://en.wikipedia.org/wiki/The_Ladd_Company.



Fig. 44 à 46 Séquences

LE DEROULEMENT DE LA SCENE EN FONCTION DE L'ESPACE

Une autre caractéristique à prendre en compte lors d'une analyse de film est la façon dont se déroule la scène par rapport à l'espace offert. Est-ce que la scène prend vraiment en compte l'espace ? Est-ce qu'elle l'utilise dans toute son ampleur ? Est-ce que le bâtiment, l'espace choisi a une importance dans la scène ? Certains tournages ne prennent en compte que l'espace intérieur de l'architecture, d'autres utilisent également l'extérieur. D'autres scénaristes filment juste l'extérieur, le contexte, ou parfois juste une façade du bâtiment. Toutes ces questions méritent réflexion et une analyse, en utilisant l'exemple de quelques productions. Dans les exemples suivants, nous allons observer la position des caméras et des personnages par rapport au lieu. Essayer de comprendre comme l'espace est cadré et structuré pour jouer la scène.

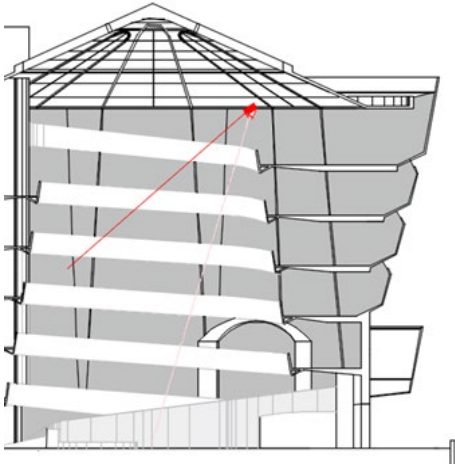


Fig. 47 Coupe Guggenheim Museum

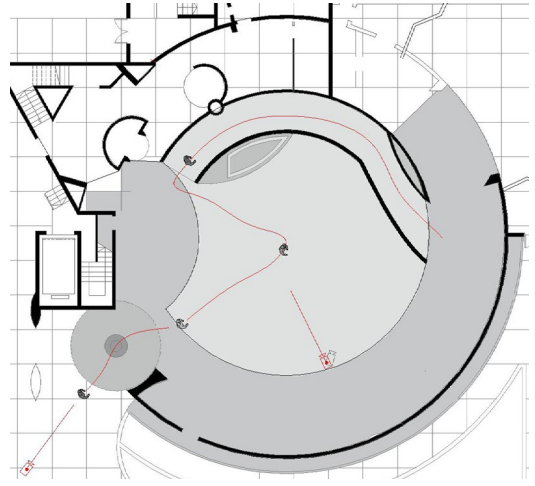





Fig. 48 Plan Guggenheim Museum

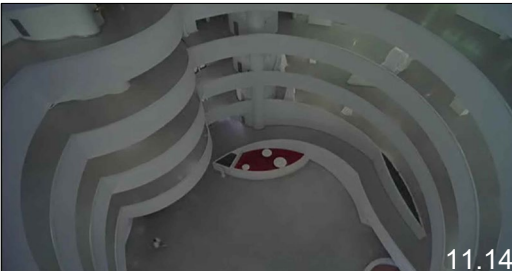
-  Cadrage fixe
-  Zoom
-  Pivotement



11.10



11.24



11.14



11.34

Fig. 49 à 52 Séquences

Men In Black

Comme expliqué précédemment, le réalisateur de *Men In Black* a tourné une des scènes dans le célèbre bâtiment de Frank Lloyd Wright.

La position des caméras à l'intérieur du bâtiment est telle qu'elles montrent l'ensemble de l'espace. Principalement positionnées tout en haut, comme accrochées au plafond à la façon d'une caméra de surveillance, toute la rotonde du Guggenheim Museum est visible. Des zooms montrent des parties de la courbe, mettant en avant la course de l'acteur principal qui remonte toute la rampe pour atteindre le toit.

La partie extérieure du bâtiment n'est pas vue dans son entier, à l'inverse de l'intérieur. Les caméras utilisent un cadrage plus avancé et davantage cadré sur les personnages que sur le bâtiment en lui-même.⁹⁷ La première image du Guggenheim est tellement zoomée que le bâtiment est à peine perceptible et méconnaissable à première vue. Ensuite, la caméra pivote du bas vers le haut assez vite et la coque du Musée new-yorkais apparaît mais pas dans son entier.

Une scène est tournée sur le toit de la partie principale du bâtiment, là où la verrière est présente. Encore une fois, la totalité de la toiture n'est pas montrée. Le cadrage est toujours fixé sur le personnage et la caméra semble le suivre pendant sa course poursuite. Seul l'intérieur permet de comprendre vraiment qu'il s'agit bien de l'œuvre de Frank Lloyd Wright.

La forme du Guggenheim a son importance dans le tournage du film, de la même façon que le bâtiment se veut clairement distinct de son contexte, le perturbe. Il est ici employé pour structurer la scène perturbatrice du récit. Sa forme circulaire fait un rappel aux stéréotypes sur le monde extraterrestre. Le musée de Wright peut faire penser à une soucoupe volante et il apparaît juste au moment où l'acteur principal découvre un phénomène étrange, un extraterrestre.

97 Cfr p72-73 Images de l'extérieur.

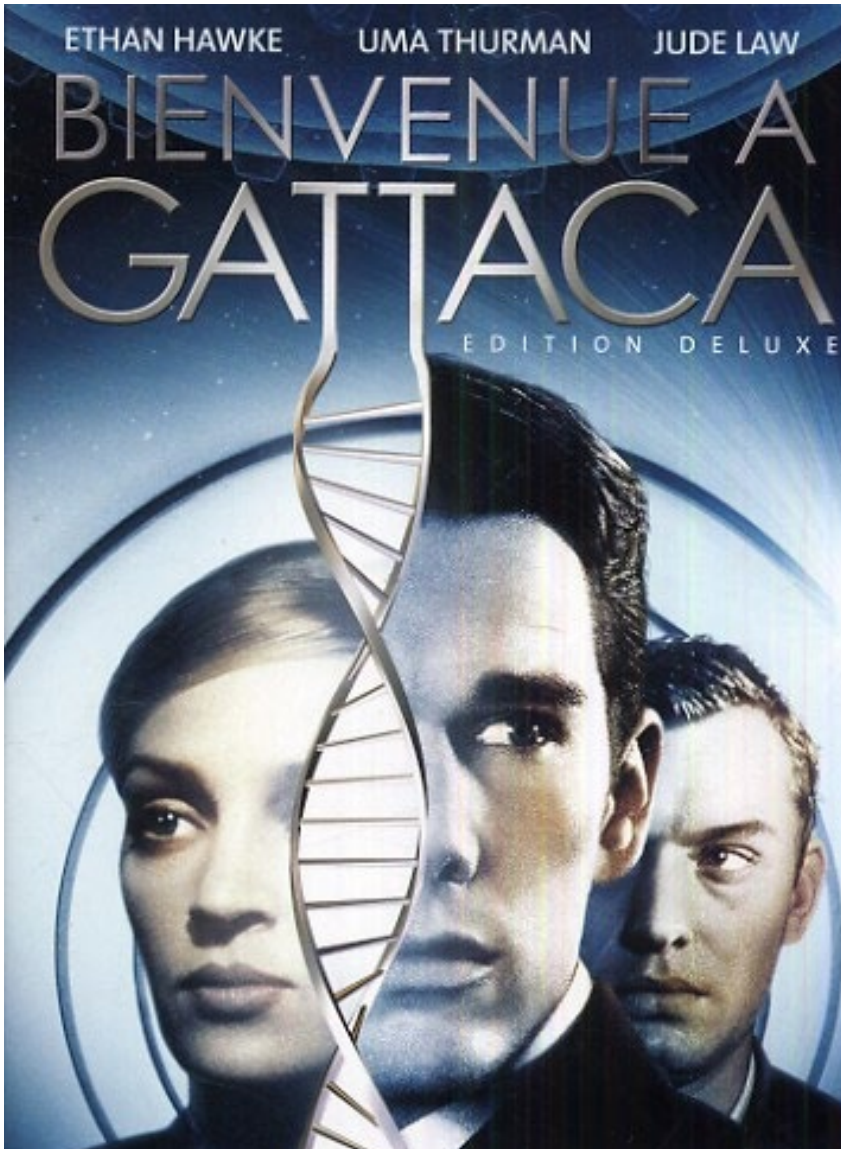


Fig. 53 Couverture du film *Gattaca*

Année de sortie : 1997

Réalisateur : Andrew Niccol

Scénario : Andrew Niccol

Acteurs principaux : Ethan Hawke, Uma Thurman, Jude Law.

Studio: Columbia Pictures, Jersey Films

Genre: Science-fiction et anticipation

Œuvres de F.L. Wright : Marin County Civic Center

Pays : Etats – Unis

Durée : 106 minutes

Gattaca⁹⁸

Gattaca est un film américain de science-fiction réalisé par Andrew Niccol et produit par la société de Columbia Pictures Industries en 1997. L'univers mis en avant est celui de la technologie et du monde futuriste, d'une société génétiquement modifiée et contrôlée. Un homme, venu au monde de façon naturelle, ne possède pas toutes les qualités requises qu'ont les autres, ceux qui ont été conçus par la génétique. Cet homme, prend la place d'un autre, génétiquement parfait, afin de pouvoir réaliser son rêve, celui d'aller dans l'espace. L'autre, qui lui donne sa place, est devenu invalide suite à une tentative de suicide et se retrouve en fauteuil roulant. Il se cache pour ne pas que la société Gattaca le découvre.⁹⁹

Dans le film apparaît une œuvre publique de Frank Lloyd Wright, le Marin County Civic Center à San Rafael. Au moment du tournage, la construction approche de la quarantaine et par ce film, joue un rôle futuriste.¹⁰⁰ Le bâtiment apparaît tout au long du film comme si tout le film avait été tourné à l'intérieur de celui-ci. C'est principalement dans le hall central que les scènes ont été tournées, avec l'escalier en colimaçon et le décor reflétant.

Le bâtiment de Wright est vu comme le siège d'une société spatiale aux personnes contrôlées. Le film est tourné principalement dans deux décors, celui de la maison de Jérôme, un des personnages principaux, et le Centre Marin Civic County de Frank Lloyd Wright hormis les flash-back du personnage principal qui ont été imaginés ailleurs. La partie du Centre Marin est celle qui apparaît le plus dans la projection. L'histoire se déroule au cœur du Centre de San Rafael où tout le dénouement se fait.



Fig. 54 Ligne du temps

98 NICCOL, Andrew, *Bienvenue à Gattaca*, Etats-Unis, 1997, 106 minutes.

99 FROEHLICH, Dietmar E., *The chameleon Effect, Architecture's Role in Film*, Birkhäuser, 2018, p79.

100 MARINGCHANNEL, vidéo: « Tour of the Frank Lloyd Wright Marin County Civic Center (part1) », sur Youtube, 22 décembre 2009, consulté sur https://www.youtube.com/watch?v=e_YInD68ibE.

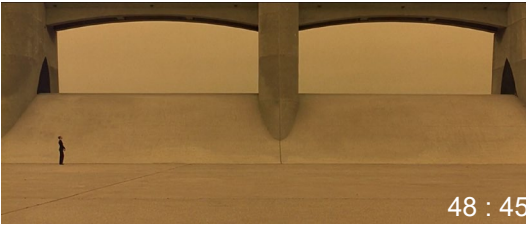


Fig. 55 à 59 Séquences

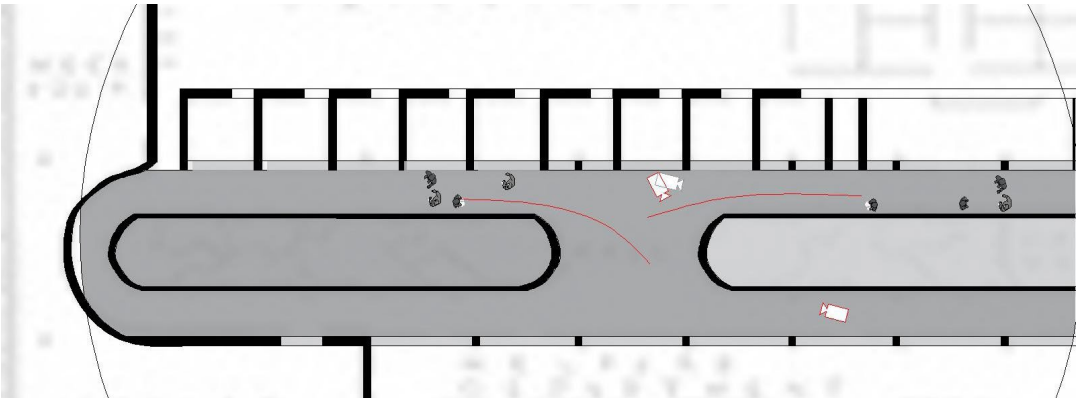


Fig. 60 Plan Marin County Civic Center - Deuxième étage

La première image du Marin county civic center qui apparaît à l'écran est une photographie de l'extérieur.

Le film, qui a été tourné en partie dans l'œuvre de Frank Lloyd Wright, a pu se faire sans interrompre les activités présentes à ce moment-là.¹⁰¹ Les intérieurs n'ont pas été filmés réellement dans le bâtiment. Le scénario met en place une série de personnes qui effectuent le même travail rendant le lieu très fonctionnel et occupé par un certain rythme. Le mouvement des personnages par rapport au lieu est assez structuré.

Plusieurs vues extérieures du bâtiment de San Rafael apparaissent à l'écran. Des images qui ont pu être tournées sur place et qui montrent bien l'étendue de l'oeuvre de l'architecte américain.

101 FICI, Filippo, Frank Lloyd Wright e il cinema, 21 novembre 2003, consulté sur <http://architettura.it/movies/20031121/index.htm>.



0.00

106.00

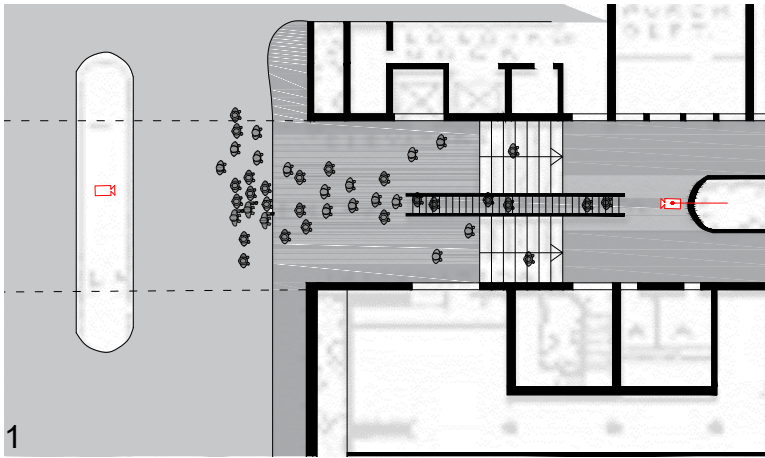


Fig. 61 à 64 Séquence - période des couleurs

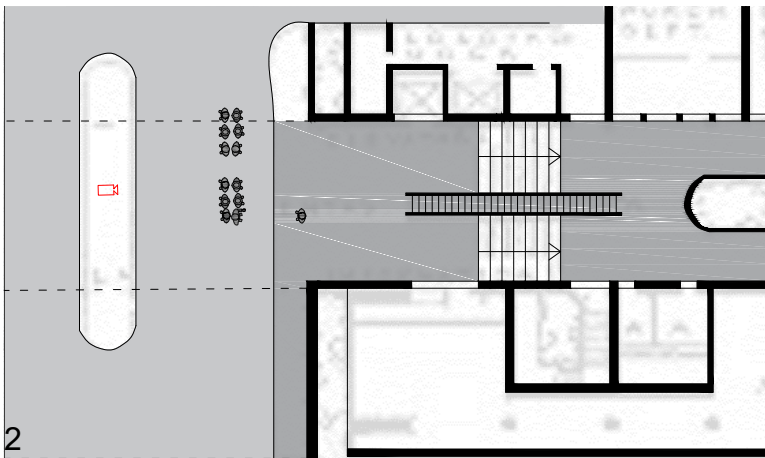
Le scénario utilise également un panel de couleurs plus sombres et chaleureuses à certains moments et des couleurs plus froides à d'autres. Ce qui accentue encore plus cette ambiance futuriste, d'un monde sous contrôle, dans lequel notre avenir est destiné, selon l'histoire. Il utilise trois types de couleurs : une couleur doré plus chaleureuse pour la quasi-totalité du tournage, jaunâtre pour les extérieurs, une couleur plus froide quand les personnages se situent à l'intérieur du Centre Gattaca, siège de la société spatiale, et une couleur plus légère (pastel, sépia) pour les souvenirs du passé.

Le film garde un aspect proche du réalisme de par son mobilier et ses accessoires qui sont fort proches des années 60 – 70. Même si le contexte est futuriste de par le scénario et l'utilisation de l'espace du Centre Marin de Wright, ces petits éléments qui se rapprochent le plus de notre passé, permettent au film de se raccrocher à la réalité. Comme s'il s'agissait d'un « futur pas très lointain »¹⁰².

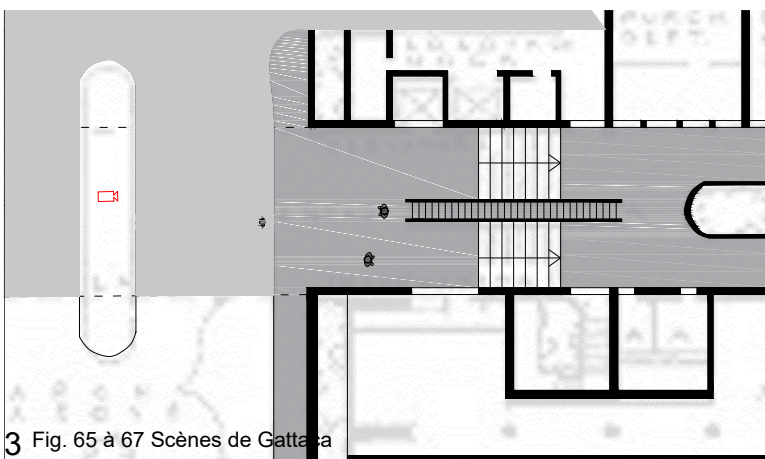
102 DECKERS Anne, « Bienvenue à Gattaca: Un Rêve à l'épreuve de la Science », sur le Rayon Vert, revue cinéma, 16 décembre 2018, consulté sur <https://www.rayonvertcinema.org/bienvenue-a-gattaca-analyse/>.



Les scènes ici se déroulent au Rez-de-chaussée du Centre civique du Comté de Marin, juste devant l'entrée de l'établissement.



3 scènes différentes au même endroit, gardant le même cadrage principal, celui qui filme la porte d'entrée de l'établissement.



- Cadrage fixe
- Zoom
- Pivotelement
- Plafond
- Dézoom

Fig. 65 à 67 Scènes de Gattaca



Fig. 68 Ligne du temps

Le tournage de *Gattaca* est principalement réalisé par des cadrages fixes où seul se voit le déplacement des personnages. Presque dépourvu d'effets spéciaux, le montage du film met l'accent sur la sobriété et le visuel de l'espace. Il y a très peu de jeu des caméras, il s'agit plutôt d'un enchaînement de différents angles de vue avec, de temps en temps, des pivotements de la caméra. Cette mise en scène insiste beaucoup sur le décor qui l'entoure afin de bien mettre le spectateur dans le contexte futuriste imaginé par le réalisateur. Il y a aussi une interaction qui se joue entre des plans fixes très rapprochés sur les personnages, et des plans plus éloignés sur les étendues du paysage ou même du Centre Marin de Wright.¹⁰³ Lorsque la caméra pivote, c'est principalement pour montrer la grandeur du lieu, le mettre en valeur.

Pour résumer :

la plupart des plans fixes cadrent le mouvement des personnages. Il y a une alternation entre de gros plans cadrés sur les visages des personnages et des plans plus dézoomés qui montrent l'espace dans lequel la scène se joue.

Il y apparaît également quelques mouvements des caméras sous forme de pivotement. Dans de nombreux cas, dans le tournage, le pivotement va du bas vers le haut ou inversement dans le hall principal du Centre civique du Comté Marin de Wright. Cela permet de voir l'ensemble du lieu et montre toute l'ampleur qu'il occupe dans la scène.

Le dernier jeu de caméra utilisé dans le film *Gattaca* est celui de la caméra travelling. Cela consiste à se déplacer à l'aide de rails et la caméra conserve ainsi la même hauteur durant tout le déplacement. Encore une fois, cette utilisation de la caméra permet de mettre l'espace en avant, de montrer au spectateur dans quel univers, ambiance se déroule le scénario.

Dans ce film, le bâtiment de Wright, le Centre civique du Comté de Marin, apparaît comme un personnage à l'écran. Il prend beaucoup de place et d'importance tout au long du film. C'est un tournage où le spectateur remarque l'architecture car elle ne passe pas inaperçue. Elle est présente tout le temps. Vues d'intérieures et d'extérieures, l'architecture marque l'histoire de *Gattaca*, c'est une caractéristique du film.

103 DECKERS Anne, « Bienvenue à Gattaca: Un Rêve à l'épreuve de la Science », sur le Rayon Vert, revue cinéma, 16 décembre 2018, consulté sur <https://www.rayonvertcinema.org/bienvenue-a-gattaca-analyse/>.



Fig. 69 Couverture du film *The International*

Année de sortie : 2009

Réalisateur : Tom Tykwer

Scénario : Eric Warren Singer

Acteurs principaux : Clive Owen,
Naomi Watts

Studio: Columbia Pictures, Relativity
Media, Atlas Entertainment,

Babelsberg

Genre : Thriller et action

Œuvres de F.L. Wright :
Guggenheim Museum

Pays : Etats – Unis, Royaume-Uni,
France, Allemagne

Durée : 118 minutes

The International¹⁰⁴

Il s'agit d'un film américain réalisé en 2009 par Tom Tykwer avec la participation de Clive Owen et Naomi Watts. L'histoire, imaginée par Eric Singer, dénonce le pouvoir des banques internationales sur le Gouvernement, ainsi que toutes leurs activités illégales telles que le blanchissement d'argent et le financement du terrorisme. C'est un long métrage de suspense politique, rempli d'actions et de courses poursuites, élaboré par le studio Atlas Entertainment, situé à Los Angeles. Il a donc été tourné en grande partie aux Etats-Unis. On peut y voir une scène culte de fusillade qui se passe dans le Guggenheim Museum, œuvre réputée de Frank Lloyd Wright. Cette scène a été tournée, en réalité, à Berlin dans le grand studio de Babelsberg. La réalisation, comprenant de grands bâtiments célèbres, allant du plus moderne au plus ancien, est connue aussi bien en Europe qu'en Amérique. Il s'agit de bâtiments tels qu'on en trouve à Berlin, ville où débute le film. Au fur et à mesure de l'histoire apparaissent des bâtiments anciens, semblables aux constructions turques d'Istanbul. Dans ce film, le Guggenheim Museum apparaît vers le milieu du tournage pendant une courte période d'une dizaine de minutes. Une vue extérieure qui montre d'abord l'entièreté du bâtiment dans Manhattan, ensuite on a une vue directe sur l'entrée intérieure. La scène d'action commence à ce moment-là.

Le Guggenheim est vu comme un personnage du film, par sa forme et sa fonction. Il est un élément important de la scène. Pour cette scène de fusillade, le réalisateur a choisi un décor de niveau. Dans ce bâtiment, il n'y a qu'une seule façon de descendre, c'est d'emprunter la rampe, ce qui empêche toute échappatoire. Les personnages se retrouvent piégés dans la rotonde du musée avec comme seule sortie possible : rejoindre le rez-de-chaussée. Les tirs vont d'un bout à un autre et fusent de tous côtés, situation due à la forme circulaire. Ce qui augmente la sensation d'emprisonnement des personnages.¹⁰⁵



Fig. 70 Ligne du temps

104 TYKWER, Tom, *The International*, Etats-Unis, 2009, 116 minutes.

105 SHEIKHALISHAHI, Keyvan, «Critique et analyse – L'Enquête – The International», sur [wordpress](https://fenetresurecran.wordpress.com/2014/02/19/critique-et-analyse-lenquete-the-international/), 19 février 2014, consulté sur <https://fenetresurecran.wordpress.com/2014/02/19/critique-et-analyse-lenquete-the-international/>.

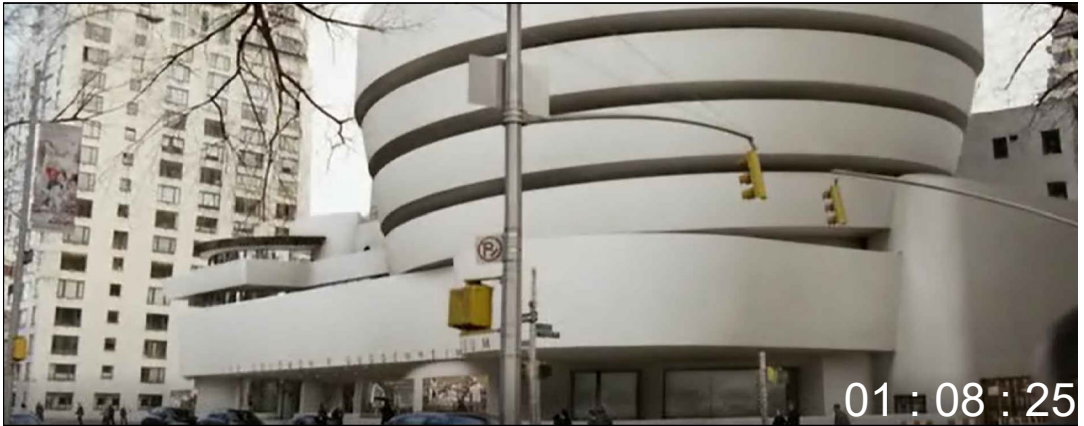


Fig. 71 à 73 Séquences

Ils courent en descendant la rampe tout en tirant les uns sur les autres, face à face, d'un bout à l'autre de la rotonde. Grâce à la forme circulaire du bâtiment, les personnes peuvent voir ce qui se passe dans n'importe quel endroit de la rotonde.¹⁰⁶ Ce genre de scène est un classique dans le monde du cinéma américain qui a souvent usé : fusillade sur balcon ou comme dans les films de far West, on se tire dessus de part et d'autre de la rue.

La scène connue de la fusillade dans *The International* dans le musée new yorkais apparaît vers le milieu du film. D'abord une vue extérieure du bâtiment de Frank Lloyd Wright, arrive, du haut vers le bas, afin de bien le situer dans son contexte. L'image pivotante du Musée informe de son lieu, la ville de New York, mais informe aussi sur la période : l'hiver puisque quelques flocons tombent.

Ensuite l'image change et une vue intérieure apparaît directement sur l'entrée du Guggenheim. C'est à partir de ce moment que la scène d'action débute, les caméras affichent alors plusieurs points de vue de l'intérieur afin que le spectateur identifie bien le lieu. Aussitôt les caméras exposent toute la grandeur du musée avec un travelling qui avance et monte jusqu'à la verrière. Ensuite, apparaissent des images fixes comme sur la réception (du point de vue du réceptionniste et du point de vue des clients) et le hall principal (depuis le plafond). L'axe est concentré sur la pièce principale du bâtiment.

Lors de cette scène, le rôle de la caméra va être important. Pendant tout le déroulement de la fusillade, à l'intérieur de l'œuvre de Frank Lloyd Wright, l'appareil de cinéma suit chaque personnage. La scène d'action dure environ 10 minutes avec un focus permanent sur la rampe, principal élément du Musée, qui est montrée sous toutes ses facettes. L'action qui s'y déroule permet de comprendre l'œuvre imaginée par l'architecte.

Elle commence néanmoins en douceur avec un cadrage fixe sur l'entrée principale du Musée Guggenheim. L'entrée se rapproche de plus en plus de l'écran grâce à un zoom de la caméra qui enchaine avec un pivotement afin de montrer toute la grandeur du lieu de tournage.

106 BILLIGTON, Alex "Behind-the-Scenes of the Guggenheim Shootout in *The International*", 11 février 2009 consulté sur <https://www.firstshowing.net/2009/behind-the-scenes-video-of-the-guggenheim-shootout-in-the-international/>.

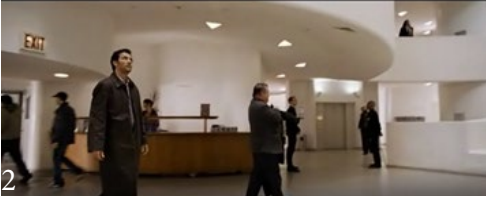
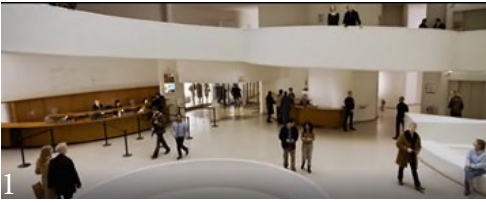


Fig.74 à 76 Séquences

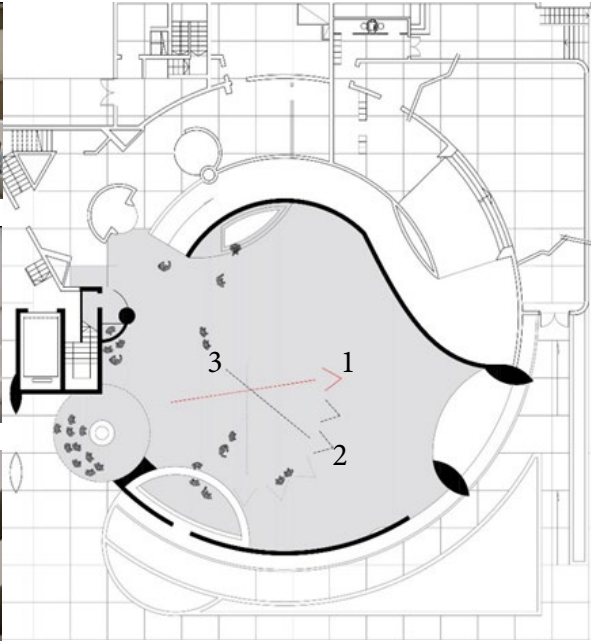


Fig. 77 Scène de The International



Fig. 78 à 80 Séquences

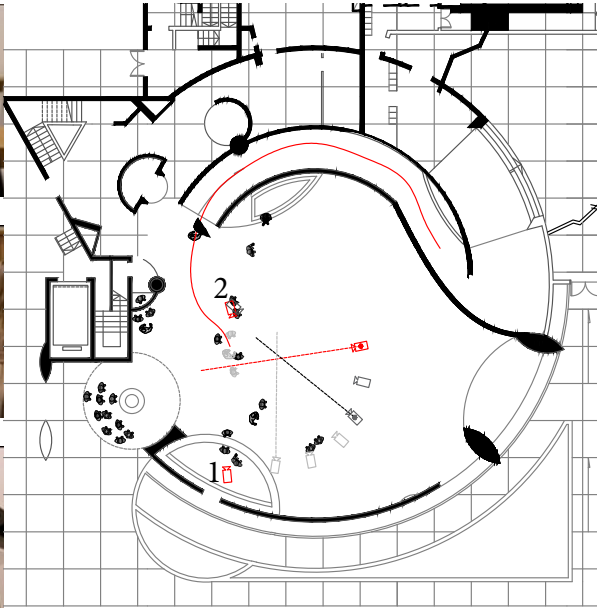


Fig. 81 Scène de The International

Il y a alors une concentration des personnages dans le hall central de la rotonde pour ensuite se diriger en masse vers la rampe où la situation commence à se corser.

La visite du hall dure pas loin de 30 secondes et permet de révéler au spectateur l'espace choisi pour tourner cette scène. Apparaissent ensuite des images fixes de plusieurs côtés. D'abord depuis la réception où une caméra est placée juste derrière les réceptionnistes. Et de l'autre côté, une caméra est posée de façon à voir la réception où est filmée la même scène. Grâce à un plan américain sur l'acteur principal (plan cadré sur le personnage où on ne voit pas en-dessous de la ceinture), il reste à chaque fois dans le décor de ces images fixes. Mais celui-ci reste néanmoins légèrement flouté et laisse l'espace prendre davantage de valeur à l'écran. Le but de ces cadrages est de mettre l'accent sur le lieu et de lui donner une importance. La même scène est vue sous plusieurs angles et elle se termine par une vue plongée sur le sol, avec un zoom continue vers celui-ci, qui dévoile l'entièreté de l'espace central du musée.

Plusieurs jeux de caméras sont utilisés pour tourner cette séquence : différents plans fixes apparaissent au début dans le hall du musée. Ensuite, un travelling suit le personnage principal qui monte la rampe de la rotonde. Avant que l'action ne commence vraiment, plusieurs angles de vues des galeries sont montrés, chaque fois par des cadrages fixes en utilisant différents zooms et des caméras pivotantes suivant la trajectoire des personnages.

Lorsque la fusillade, commence, les images défilent les unes après les autres, avec très peu de temps pour voir tout ce qu'il se passe. Pendant un temps, cela défile assez vite. La vue de chaque recoin du Musée donne l'impression qu'il y a des caméras disposées partout dans le bâtiment.

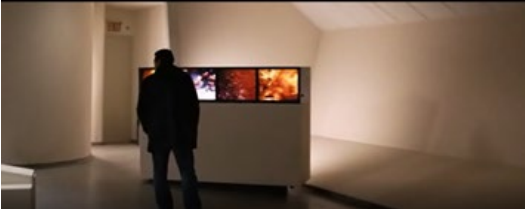
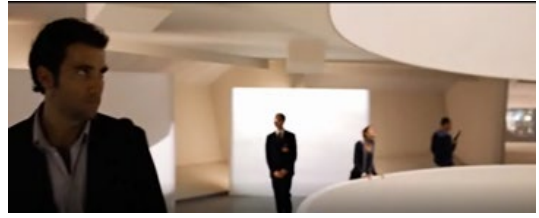
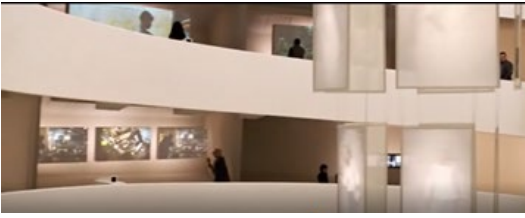


Fig. 82 à 85 Séquences



Fig.86 à 88 Séquences

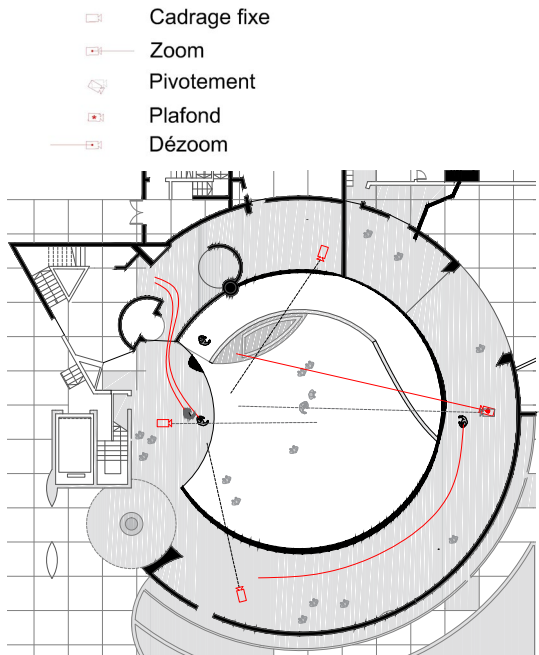


Fig. 89 Scène de The International

La différence avec le tournage de *Gattaca* est que l'espace est plus petit dans le Guggenheim Museum que dans le Marin County Civic Center. Il y a moins d'alternations entre des cadrages plus rapprochés sur les visages de personnages et des plans plus larges sur le décor. Même si cela est présent dans les films.

Dans ce cas-ci, *The International*, le décor est perceptible à tout moment. Les différents recoins du musée se ressemblent assez fortement. Chaque galerie ressemble à une autre, chaque étage de la rotonde ressemble à un autre. Il est d'ailleurs difficile de savoir à quel étage démarre la fusillade. Il y a beaucoup de plans rapprochés sur les personnages, mais laissant le décor néanmoins reconnaissable. Le travail de travelling, où les caméras suivent les personnages dans leur course, nous permet de vivre la scène avec eux. Lorsque l'«ambiance» devient plus grave avec les coups de fusils, la caméra semble trembler comme si la scène était réelle. Cela donne un rapport fusionnel entre le lieu et le spectateur.¹⁰⁷

La scène se termine comme elle commence, par une vue du sol jusqu'au plafond nous rappelant la situation initiale de la séquence.

107 Cfr p 106 Rapport des personnages avec l'espace.



Fig.90 à 100 Séquences + Lignes du temps

Blade Runner

Blade Runner, déjà été évoqué plus haut¹⁰⁸, a tourné plusieurs scènes dans ce qui pense être la résidence californienne de Frank Lloyd Wright. Dans ce cas-ci, on va plus s'intéresser au film à l'occupation de l'espace durant le tournage.

Dans ce tournage, la Ennis House sert de résidence à Harrison Ford. Tout contexte extérieur réel de la maison disparaît laissant uniquement le textile block¹⁰⁹, élément principal de l'architecture de cette maison, apparaître sur les murs intérieurs. L'œuvre de Wright est dépourvue de son environnement et sa fonction en est modifiée, elle se retrouve dans un renversement de contexte. Il ne s'agit pas dans ce cas-ci d'une résidence unifamiliale mais d'un immeuble à appartements comme il en existe beaucoup à Los Angeles en 2019 (vision du film).¹¹⁰ *Blade Runner*, est un mélange d'époques au niveau des décors. D'un côté il y a le mobilier futuriste imaginé pour 2019 et de l'autre, la Ennis House, avec son inspiration des temples maya datant des années 20, et construite en lien avec le vaste paysage qui l'entoure et non en plein cœur d'une ville urbaine

La première scène dans l'espace à l'apparence de la Ennis House débute par une vue dans un ascenseur. L'acteur principal y entre pour et en ressort à un autre étage, se situant dans un hall avec plusieurs logements. Le numéro sur la porte indique qu'il s'agit d'un appartement parmi tant d'autres. Pour cette scène, le réalisateur utilise une multitude de plans fixes dans le petit logement, répétant les mêmes cadrages avec de temps en temps un pivotement de la caméra pour présenter tout l'espace au spectateur.

La deuxième scène qui apparaît à l'écran en utilisant le décor de la résidence de Frank Lloyd Wright montre d'autres cadrages que la première. Elle joue, d'ailleurs, davantage avec des pivotements de caméras et utilise moins le plan fixe. Le lieu, étant très sombre, est peu perceptible dans ce cas-ci.

La scène suivante, la troisième, est la plus longue et la plus intéressante d'un point de vue de l'espace. Les caméras jouent un jeu avec des plans fixes plus rapprochés et plus éloignés, montrant ainsi le lieu dans sa quasi-totalité. L'image est toujours sombre mais cette fois, une lumière apparaît de temps en temps et

108 Cfr p76-77 Rôle d'atmosphère : *Blade Runner*

109 Cfr p51-53 Description des bâtiments : Ennis House

110 FROEHLICH, Dietmar E., *The chameleon Effect, Architecture's Role in Film*, Birkhäuser, 2018, p69.

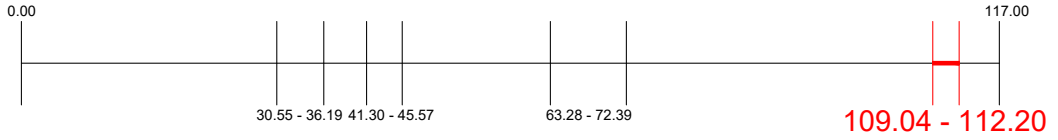


Fig.101 à 103 Séquences + Ligne du temps



Fig.104 Image - Cuisine de la Ennis House



Fig.105 Image - Cuisine dans *Blade Runner*

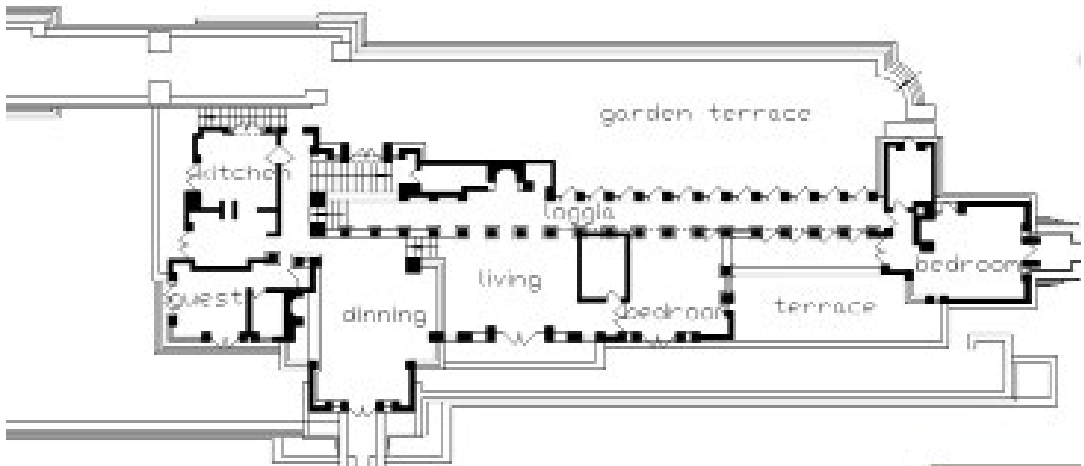


Fig.106 Plan Ennis House - Etage

illumine l'espace pendant quelques instants. Le spectateur comprend davantage la disposition du logement même si cela n'est pas encore totalement clair.

La dernière scène se déroule comme la première, le personnage principal arrive par l'ascenseur et se retrouve dans le hall d'entrée avant d'atteindre son appartement. Encore une fois, le réalisateur utilise des plans fixes accompagnés de pivotements en reprenant les mêmes cadrages que dans les scènes précédentes. La scène, voire le film, se termine dans l'ascenseur comme quand la première avait débuté.

Il est difficile de savoir si ces différentes scènes ont été tournées réellement dans la résidence Wrightienne. Plusieurs sources parlent de la Ennis House comme étant la "maison de Blade Runner". L'oeuvre de l'architecte a été associée à la demeure de Rick Deckard, le personnage principal joué par Harrison Ford. D'autres sources, parlent de reproduction des décors en studio. Lorsque l'on regarde de plus près chacune des quatre scènes en comparaison avec les plans et photos de la demeure, plusieurs éléments sont contradictoires. Premièrement, la cuisine et la salle de bain ne ressemblent en rien à la réalité. Certaines parties de la résidence, qui sert d'appartement à Rick Deckard, auraient été reconstruites dans les studios de Warner Bros en y reprenant le détail des textiles blocks de la Ennis House.¹¹¹ La réelle cuisine de la Ennis House n'est pas organisée de la même façon que le montre le film. En effet, la structure en béton qui recouvre toute la maison n'apparaît pas dans la cuisine et les salles de bain. Or dans le tournage, ces deux pièces sont recouvertes de blocs en béton texturés. Deuxièmement, la hauteur sous plafond et les espaces confinés sont loin de représenter la réelle atmosphère que la maison originale offre. Dernièrement, en observant le plan de la Ennis House, il est difficile de reconnaître les traces du film dedans. Les différentes séquences du tournage, sombres et lugubres, ne permettent pas une bonne vision de l'espace et par conséquent empêche une meilleure compréhension du lieu choisi.

111 Consulté sur <https://www.loveproperty.com/galleries/85672/take-a-tour-inside-the-blade-runner-house-on-sale-for-23-million?page=5>.



Fig.107 à 110 Séquences

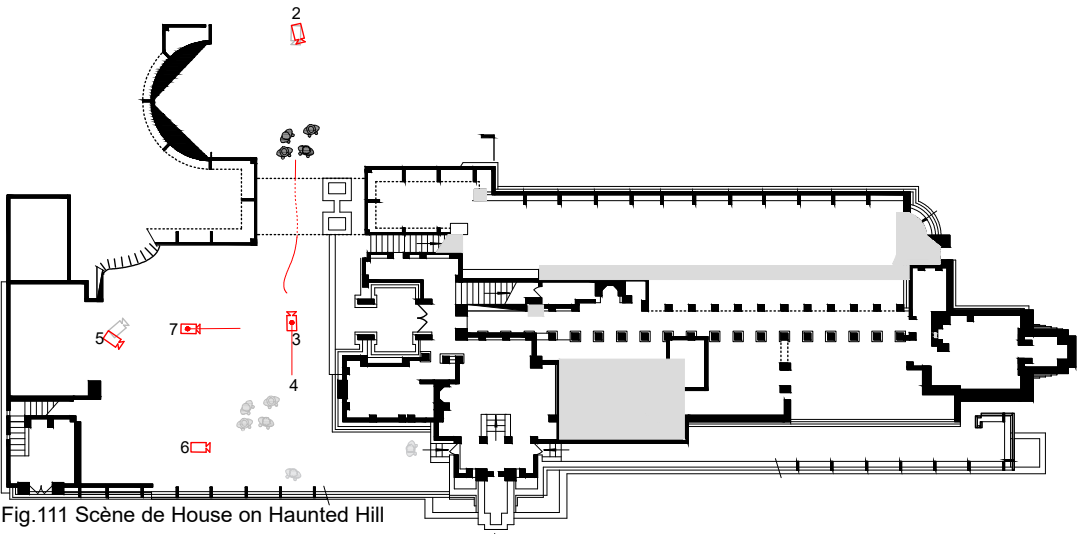


Fig.111 Scène de House on Haunted Hill



Fig.112 à 113 Séquences

House and Haunted Hill

A première vue, le spectateur pourrait penser que l'entièreté du scénario a été tournée dans la Ennis House. D'abord, apparaît une vue sur l'extérieur de la maison, avec des voitures qui arrivent et entrent dans l'allée pour déposer les participants au jeu imaginé par le propriétaire.¹¹² Une fois dans la résidence, aucune colonne ou structure en bloc de béton textile n'apparaît. Toute personne qui connaît bien la demeure sait que ces blocs particuliers, qui la caractérisent, sont apparents partout, dans chaque pièce (hormis la cuisine et les salles de bain). A l'extérieur comme à l'intérieur. Or, ici ce n'est pas le cas, les scènes montrant un intérieur sont bien différentes de l'œuvre de Frank Lloyd Wright.

Même si le film est en noir et blanc, les images du début montrent bien les détails et la spécificité de la Ennis House. Des cadrages rapprochés sont faits sur les blocs texturés ainsi que sur les portails.

Les personnages font le tour du propriétaire, comme le spectateur, via la disposition des caméras. La scène se termine par un zoom sur la porte d'entrée qui s'ouvre lentement pour laisser apercevoir l'intérieur, qui de toute évidence, ne ressemble pas du tout à la Ennis House. Rien ne fait penser qu'il peut s'agir de cette maison. Même à l'étage les chambres semblent différentes de celles que l'architecte avait conçues. Pourtant, lorsque les personnages se rendent à la cave de la maison, quelques éléments de la Ennis House réapparaissent : des colonnes en textiles blocks.

A plusieurs reprises, une image de la propriété vue de l'extérieur apparaît à l'écran. Comme pour rappeler au spectateur l'endroit majestueux qu'est la maison de Wright.

Il y a donc dans ce cas-ci, une incohérence du lieu entre l'extérieur et l'intérieur. Cette incohérence ne heurte pas le spectateur, au contraire elle l'aide à établir un imaginaire continu où «l'espace n'est pas tenu tant par sa physicalité que par son atmosphère et sa cohérence conceptuelle.»¹¹³

112 Cfr p74-75 Images des voitures devant la Ennis House.

113 KUNISZ, Pavel, "Architecture, ville et cinéma : le Grand Hotel Budapest", 29 mai 2015, consulté sur file:///D:/Pictures/1%20MASTER/Architecture,%20ville%20et%20cin%C3%A9ma/20170207141738Z_20._Kunisz_Pavel__Grand_Hotel_Budapest.pdf.

LE RAPPORT DES PERSONNAGES AVEC L'ESPACE

Dans un tournage, l'espace donné pour le ou les personnages va les influencer dans leur rôle à jouer. Pour certaines scènes comme des scènes d'action, par exemple, des espaces plus spécifiques vont être mis en place afin de contribuer à la réussite de la production. Des espaces adaptés selon les circonstances de la scène ou du rôle à jouer.

The International

Rapport physique

Dans la scène de la fusillade, l'espace circulaire de la rotonde du Guggenheim engendre une distance entre les personnages. Se trouvant à la fois exposés de tous côtés mais également mis à l'écart par le tourbillon de la rampe. Il s'agit, dans ce cas-ci, d'un rapport physique entre les personnages et l'espace. L'espace, empêchant toute approche et les personnages, bloqués dans un tourbillon de balles qui partent et viennent de tous côtés.

Rapport symbolique

Un autre rapport entre le personnage et l'espace existe. Celui du rapport symbolique. Le Guggenheim Museum représente l'art par excellence. Caractérisé par ses murs blancs et ses grands espaces épurés, il est le Musée d'art moderne de Manhattan. Avoir une fusillade qui se déroule à l'intérieur de ces espaces est un peu contradictoire. Toutes les parois blanches sont marquées par les balles. L'ambiance calme et distinguée du lieu devient explosive et dégradante. Le symbole du musée élégant est complètement détruit par la scène qui y est jouée.

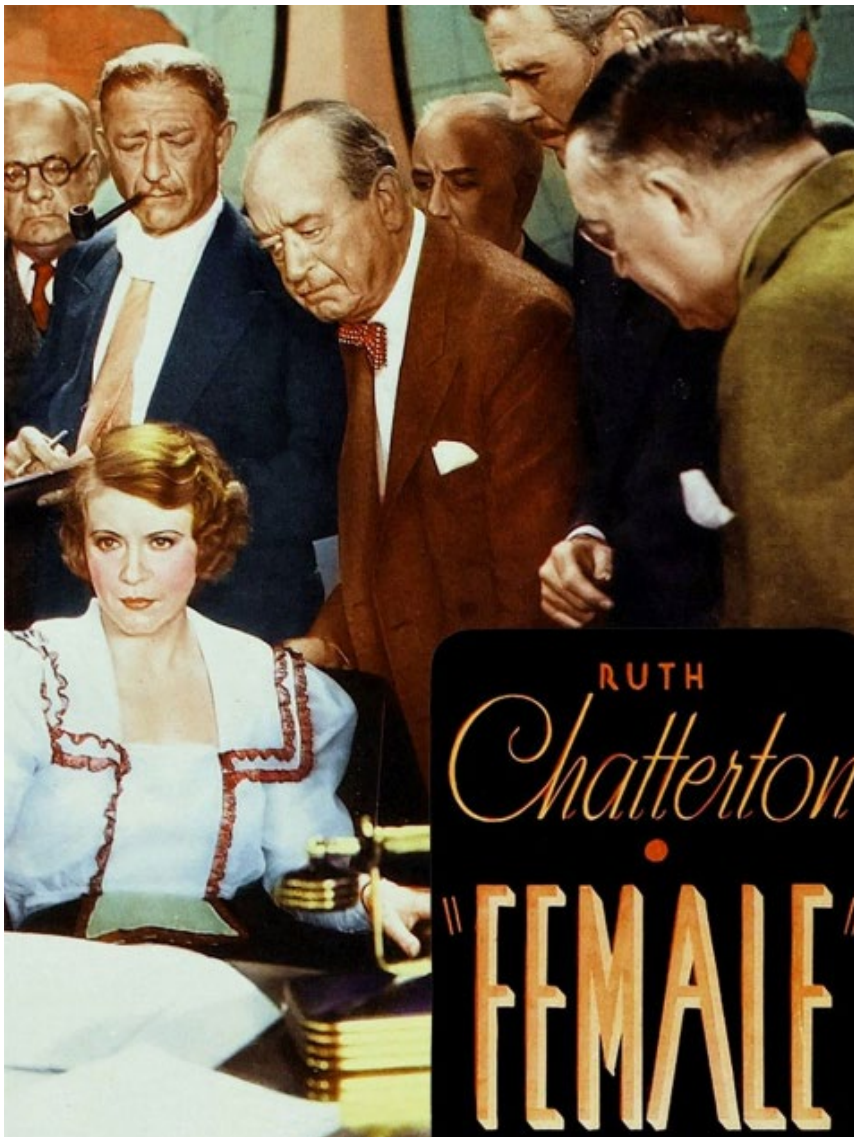


Fig. 114 Couverture du film *Female*

Année de sortie : 1933

Réalisateur : Michael Curtiz

Scénario : Donald Henderson
Clarke, basé du roman.

Acteurs principaux : Ruth
Chatterton, George Brent

Studio: Warner Bros. Pictures

Genre:

Œuvres de F.L. Wright : Ennis
House

Pays : Etats – Unis

Durée : 60 minutes

Female¹¹⁴

Female est un film américain réalisé par Michael Curtiz en 1933 et produit par Warner Bros Pictures. Il s'agit du premier film utilisant une œuvre de Frank Lloyd Wright dans sa production. Le scénario met en avant la vie d'une femme de pouvoir, Alison Drake, à la tête d'une importante entreprise automobile et qui habite dans la grande propriété qu'est la Ennis House. *Female* est le premier film à utiliser la Ennis House pour tourner des scènes et la fait passer à l'écran. Le film dure moins d'une heure où l'œuvre de l'architecte américain apparaît plusieurs fois tout au long du scénario.

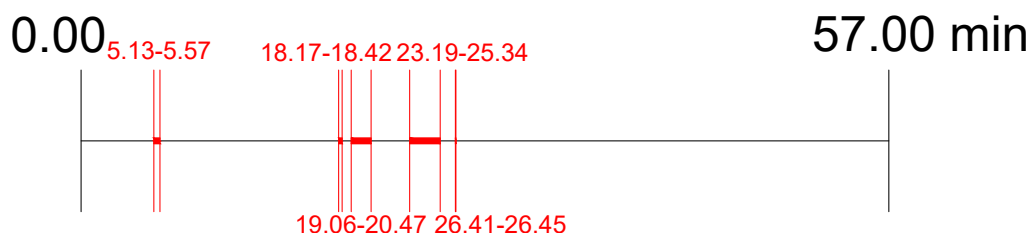


Fig. 115 Ligne du temps



Fig.116 à 119 Séquences + Image : piscine de la Ennis House

Rapport symbolique

L'œuvre est utilisée comme résidence d'une femme indépendante, au pouvoir d'une grande industrie américaine. Ce qui, pour l'époque, est quelque chose de marquant. La maison de Wright, dans sa grandeur, appuie l'influence que la femme peut avoir dans la société de cette époque. Du haut de sa colline, surplombant Los Angeles, la maison représente la force et la domination au même titre que la femme dans son usine. Il y a donc un rapport symbolique entre le personnage et l'espace. Le symbole de la force et de la puissance. A chaque apparition, c'est l'extérieur de la résidence qui s'affiche à l'écran, montrant le lieu et le mettant dans son contexte, la ville de Los Angeles. Uniquement l'extérieur est filmé, du porche d'entrée côté route à l'arrière côté sud où la terrasse et la piscine sont présentes. La piscine semble, toutefois, différente de sa réalité. Des éléments ont été ajoutés à ce que Wright avait imaginé.

L'intérieur dévoilé à l'écran, n'est pas celui de la Ennis House. Il s'agit d'un tout autre décor qui ne ressemble en rien à celui de Wright. Un décor qui représente le luxe de l'époque des années 30. Or celui-ci est en contradiction avec l'architecture réelle de Wright. Le style de la Ennis House imaginé par l'architecte à presque même époque évoque la nouveauté, l'avancée technique et non le luxe et la richesse de personnes importantes.

Rapport physique

La Ennis House joue le rôle de la demeure d'Alison Drake. Il y a un rapport proche avec la résidence de Wright et le personnage principal du film.

On se retrouve dans le même cas que pour le film *House and Haunted Hill*, avec un tout autre décor pour jouer l'intérieur de résidence californienne. Néanmoins le but recherché n'est pas similaire pour les deux films. Dans *Female*, l'extérieur de la propriété est bien utilisé pour le tournage, il ne s'agit pas uniquement de photographies de la façade qui apparaissent à l'écran. Une scène se joue sur la terrasse et rend l'espace connecté avec le personnage. Dans ce tournage, la résidence de Los Angeles de Wright a donc été utilisée uniquement pour sa façade et son extérieur. La propriété dans son ensemble et son contexte est apparue pour la première fois dans un film de fiction et cela presque 10 ans après sa création.

UTILISATION DE L'ESPACE PAR RAPPORT A SA REALITE

L'architecture représentée dans les films n'est pas toujours celle de la réalité. Certains espaces peuvent être modifiés et réaménagés. D'autres sont filmés à partir de maquettes. D'autres encore sont mêmes reproduits, par parties ou entièrement à l'échelle 1/1. L'utilisation de ces différents espaces varie d'un tournage à un autre. Plusieurs facteurs sont mis en cause : la distance, l'accessibilité et l'apparence. Dans certains cas, la distance entre l'architecture et le lieu de tournage peut poser problème, ce qui peut amener le réalisateur à reproduire l'espace recherché sous forme d'une maquette miniature ou à échelle réelle. L'accessibilité au lieu n'est pas toujours évidente. Il se peut que le bâtiment soit inaccessible pour des raisons d'occupation, de rénovation ou de travaux. C'est aussi un motif de reproduction de l'espace en maquette. Dans d'autres cas, l'espace manque juste de quelques détails importants pour le tournage. Il subit donc quelques modifications, parfois réelles et parfois juste à l'image projetée sur nos écrans. Ces différents cas sont démontrés dans les exemples suivants :



Fig. 120 Couverture de la série *Game of Thrones*

Année de sortie : 2011

Saisons : 8

Episodes : 73

Réalisateur : David Benioff et D.B. Weiss

Scénario : George R.R. Martin

Acteurs principaux : Emilia Clarke, Kit Harington, Peter Dinklage,

Sophie Turner

Studio: HBO

Genre: Fantaisie et Drame

Œuvres de F.L. Wright : Ennis House

Pays : Etats – Unis

Durée : 47 à 82 minutes selon l'épisode

Game of Thrones¹¹⁵

Game of Thrones est une série américaine imaginée par David Benioff, et D.B Weiss, et adaptée des romans de George R.R. Martin, de 1996. Elle comprend 8 saisons avec chacune 8 à 10 épisodes. La série a débuté au printemps 2011 et s'est terminée cette année au mois de mai. L'histoire parle d'un Royaume au Sept Couronnes que quatre familles se disputent. Toutes ayant comme objectif d'atteindre le Trône de fer et de devenir le Roi des Sept Couronnes.

Dans cette série, une des œuvres de Frank Lloyd Wright apparaît comme bâtiment important de l'histoire. Il s'agit de la Ennis House qui fait office de palais royal d'une ville sous l'emprise de la reine Daenerys Targaryen, la ville de Mereen. La résidence n'apparaît pas toute la série. C'est seulement à partir de la saison 4 qu'arrive l'œuvre de Wright à l'écran et ce pour plusieurs saisons par la suite.

La maison a été modifiée en partie par rapport à sa réalité afin de ressembler encore plus à un palais majestueux. Même si la Ennis House avait déjà cet aspect monumental, les réalisateurs l'ont rendue encore plus imposante avec l'ajout d'une pyramide au dessus et en arrière plan. Tout contexte autour de la véritable résidence de Wright est inexistant. L'œuvre est totalement dépourvue de son contexte initial. L'extérieur laisse à peine voir qu'il s'agit de la Ennis House. Cette modification joue beaucoup sur l'aspect du palais. Quelques textiles blocks apparaissent sur le balcon et c'est avec cet élément qu'on comprend de quel endroit il s'agit.

Concernant l'espace intérieur de la série *Game of Thrones*, les éléments qui apparaissent à l'écran tel que le pourtour en block de béton texturé ont été inspirés tout droit de l'œuvre de Wright. Les colonnes et vitraux ressemblent aussi à ceux qui existent dans la Ennis House.¹¹⁶

La Ennis House est souvent utilisée pour de grandes représentations telles que des palais ou des demeures d'hommes/femmes puissants. Son architecture monumentale se prête bien à de telles représentations sur nos écrans.

115 BENIOFF, David et WEISS, D.B., *Game of Thrones*, Etats-Unis, 2011, 47 à 82 minutes.

116 Frank Lloyd Wright Foundation, "Game of Thrones Set Designer Finds Inspiration in Frank Lloyd Wright's Work", 13 mai 2019 consulté sur <https://franklloydwright.org/got/>.

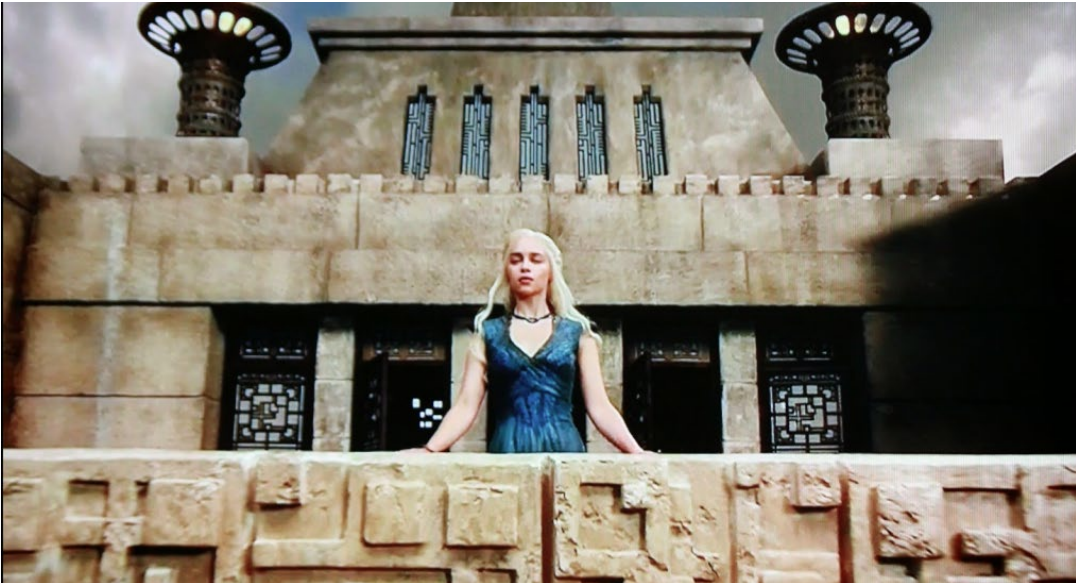


Fig. 121 Image : scène de *Game of Thrones*



Fig. 122 Images : scène de *Game of Thrones*



Fig. 123 à 124 Réalisation d'une maquette 1/1 du Guggenheim Museum

The International

Comme expliqué précédemment, *The International* est sorti en 2009 sur nos écrans. Le tournage a débuté en 2007, au moment même où le Guggenheim est en pleine restauration. À l'approche de son 50^{ème} anniversaire, le bâtiment public de Wright subit une rénovation de septembre 2005 à l'été 2008, en vue de sa célébration.¹¹⁷ Toute la coque extérieure fut cachée par les travaux. A cause des échafaudages, le tournage n'a pu être réalisé sur place ; du moins pendant une certaine période. C'est donc dans un des grands studios de Berlin, que le réalisateur allemand décide de tourner cette scène importante du film. Une réplique du musée a donc été conçue dans le studio Babelsberg¹¹⁸ à l'échelle 1/1 où les acteurs ont pu y mettre en scène la fusillade détruisant la rotonde. Tom Tykwer, le réalisateur du film, connaissait assez bien le musée new yorkais de Wright pour le reproduire. Réaliser cette maquette du Guggenheim à l'intérieur du studio allemand n'a pris que quelques mois et la production a occupé les lieux pendant 6 mois. 6 mois de tournage à l'intérieur du studio pour 3 jours de tournage dans le vrai Musée à New York. Pourquoi avoir tant voulu tourner dans l'œuvre de Frank Lloyd Wright ? Rien que pour tourner cette scène, un travail énorme a dû être réalisé. On peut se demander si cette scène de 10 minutes justifie la réalisation d'une maquette à l'échelle humaine, qui sera détruite par la suite. C'est la preuve de la volonté du réalisateur d'utiliser l'architecture de Frank Lloyd Wright pour son tournage.

Deux parties du Guggenheim ont donc été conçues artificiellement pour le film. D'abord, le hall d'entrée qui apparaît au début de la scène d'action et ensuite la rotonde où se déroule la fusillade. Elaborer la rotonde à l'échelle réelle dû se faire à l'extérieur des studios même de Babelsberg.¹¹⁹ Tous les détails sont reproduits, jusqu'au mobilier de la réception.

La reproduction de la maquette n'est pas totalement identique au réel bâtiment de Wright. Elle diffère dans les matériaux utilisés. Les différentes parois de la rotonde sont réalisées plus fines que dans le vrai Guggenheim new yorkais.

117 «Guggenheim Museum Restoration Complete», 22 août 2008, consulté sur <https://www.guggenheim.org/news/guggenheim-restoration-complete>.

118 Se situe à Postdam en Allemagne.

119 MOVIEWEB, vidéo : «The international – Exclusive: Clive Owen Interview», sur Youtube, 22 septembre 2010, consulté sur <https://www.youtube.com/watch?v=Cy147h8QPBk>.

Ce qui facilite la destruction de celles-ci comme il est prévu dans le scénario.

Cette reconstruction du musée de Wright a permis d'installer directement tous les dispositifs nécessaires pour filmer la scène. La position des caméras, de l'éclairage, les angles de vue intéressants, etc. Tout cela a pu être prévu et mis en place à l'avance. Ce qui aurait engendré plus de difficultés s'il avait fallu tourner dans le vrai musée. Toute la rotonde n'a pas été reproduite, seulement les étages nécessaires au tournage (du rez-de-chaussée au 5ème étage).¹²⁰ Tout l'espace qui se trouve au-dessus est donc libre pour toutes les installations de caméras et autre matériel essentiel pour la production. De plus, cette scène d'action assez rude et brusque est en totale contradiction avec l'esprit du lieu calme, dédié à la contemplation de l'art. Aurait-il été possible de stopper les visites et bloquer tout le bâtiment pour plusieurs mois de tournages ? Cela semble peu probable suite au succès que l'œuvre de l'architecte connaît.

120 Paroles d'un personnage du film : "rendez-vous au 5ème étage du Guggenheim".

Gattaca

Pour tourner ce film, l'intérieur du Centre civique du Comté de Marin a été recréé sur le plateau du studio de production. Seulement les extérieurs et le hall ont été filmés sur place. Même le mobilier circulaire, tels que les bureaux en acier inoxydable a été recrée de toute pièce reproduisant le style de Wright, d'après certaines sources.¹²¹ Ainsi les activités se déroulant à l'intérieur n'ont pas été interrompues par le tournage.

C'est principalement les espaces comme les bureaux et labos qui ont été reproduits en studio. Les parties où le hall, avec l'atrium, apparait ont été filmées sur place dans l'œuvre de Wright.

121 TOBE, Renée, *Film, Architecture and Spatial Imagination*, Routledge, 2017, p124.



Fig. 125 Couverture de la saga *Star Wars*

Année de sortie : 1977

Réalisateur : George Lucas

Volets: 3

Episodes: 9

Acteurs principaux: Han Solo, Carrie Fisher, Mark Hamill, Mel Brooks, Nathalie Portman.

Studio: Lucasfilm

Genre: Science-fiction et fantasy

Œuvres de F.L. Wright: Centre civique du Comté de Marin

Pays : Etats – Unis

Durée : 136 minutes

Star Wars : La menace fantôme¹²²

Star Wars est au départ une trilogie américaine débutant dans les années 70, et qui a été suivie d'une prélogie à partir des années 90, puis d'un nouveau volet de trilogie dans les années 2010.

Dans la saga, l'un des bâtiments ressemble à celui du Centre civique du Comté de Marin. Mais apparemment, ce ne serait qu'une inspiration de l'œuvre de Wright. Il apparaît dans la prélogie à l'épisode 1 : *Star Wars : La menace fantôme*. Il s'agit du quatrième opus de la série mais qui raconte le commencement de l'histoire. Le bâtiment qui ressemble et s'inspire de celui de Wright, fait office de demeure pour les Naboo.

Le Centre civique du Comté de Marin est une architecture qui permet aux cinéastes de transcender le temps et l'univers auquel il appartient. Chaque réalisation cinématographique choisissant cette œuvre, s'est permis d'en modifier le contexte initial, généralement pour l'amener dans un monde futuriste ou similaire.

Comme expliqué au chapitre précédent : "Frank Lloyd Wright à l'écran", le film *North by Northwest* a aussi usé du talent de Wright. Ne pouvant obtenir un travail de Wright, le réalisateur fit faire une demeure entière, reprenant les principes de la FallingWater House de l'architecte, par un autre architecte. Utilisant le principe d'imitation du style de Frank Lloyd Wright qui était très en vogue à cette époque.



Fig. 126 Scène de Naboo dans *Star Wars*

122 LUCAS, George, *Star Wars : La menace fantôme*, Etats-Unis, 1999, 136 minutes.

CONCLUSION

Pour conclure, ce travail sur Frank Lloyd Wright et le monde cinématographique a permis de mieux comprendre les liens qu'il y a entre le travail de l'architecte et l'industrie du cinéma. Comme expliqué en début de parcours, un grand nombre de bâtiments réalisés par Mr. Wright, architecte américain très réputé, font une ou plusieurs apparitions à l'écran. Le but de ce travail était donc de comprendre la relation qu'il pouvait y avoir entre ces deux éléments. Mais surtout de répondre à la question : comment l'architecture de Frank Lloyd Wright est-elle utilisée dans le monde du cinéma ? Pour tenter d'y répondre plusieurs étapes ont dû être effectuées. Au préalable, il a été essentiel de se renseigner sur l'architecte lui-même afin d'en savoir plus sur sa vie et principalement sur sa carrière internationale. De nombreux travaux étant déjà réalisés sur sa personne ont permis de se rendre compte de la grande renommée que Frank Lloyd Wright occupait dans le monde de l'architecture.

La première partie du travail consistait à se pencher plus globalement sur les termes de l'architecture et du cinéma. Regarder à la relation qui les unit et tenter de mettre en place une trame à suivre pour les différentes analyses qui ont été effectuées dans la dernière partie de ce travail. Cette trame avait pour but de cadrer ce travail où la matière pourrait s'éparpiller dans plusieurs directions. Il a été convenu de s'attarder sur quatre points qui ont permis de diriger les analyses des différents espaces de Wright dans les films.

La deuxième partie concerne plus le personnage de Frank Lloyd Wright lui-même à l'écran. A travers les films *The Fountainhead* (1949) de King Vidor et *North by Northwest* (1959) d'Alfred Hitchcock, il a été constaté que Wright pouvait être une inspiration dans le monde du cinéma. Dans le premier film, le réalisateur s'inspire de la vie professionnelle de l'architecte. Il donne vie à un personnage fictif qui met en place les grands principes de Wright. Dans le film de Hitchcock, c'est son travail qui est mis à l'honneur. Le réalisateur imite le style de l'architecte pour réaliser ses décors. On remarque donc que dans ces deux tournages, il y a une volonté considérable d'utiliser le personnage de Frank Lloyd Wright, que ce soit pour sa personne ou son travail. Cela amène à penser que l'architecte, de par son influence dans son métier, occupe un statut de personne importante, une image de célébrité aux yeux des réalisateurs, avec comme perspective de leur garantir un succès à eux aussi, peut-être. La dernière partie, celle qui reprend le cœur du travail, se penche sur l'architecture de Wright dans les films. Elle reprend différents exemples de tournages où apparaissent des œuvres de l'architecte avec la trame, imaginée

dans la première partie. Plusieurs éléments ont été constatés. Comme il a été vu, certaines industries du cinéma sont prêtes à tout mettre en place pour obtenir un décor Wrightien. D'autres utilisent juste son architecture pour une simple reconnaissance du lieu, comme un repère. Les résultats ont permis de comprendre différents éléments dans ce questionnement de choix, celui de choisir des œuvres de Wright pour tourner des scènes. La question de départ : comment l'architecture de Wright est-elle utilisée à l'écran, dépend donc d'un film à un autre. Les différents exemples sélectionnés démontrent que l'utilisation de l'architecture de Wright dans les films est diversifiée.

En ce qui concerne l'espace, l'analyse des scènes amène à un constat intéressant : pour chaque bâtiment, ce sont les mêmes espaces qui sont filmés. Certains réalisateurs utilisent de la même manière les œuvres de Wright, principalement au sujet de la Ennis House. Il en est donc à se demander si cela ne serait pas un effet de l'architecture atypique que l'architecte a créé tout au long de sa vie ? Par sa particularité, l'architecture de Frank Lloyd Wright ne passe pas inaperçue. Pour le Guggenheim, la rotonde et la courbe sont mis en avant dans chaque tournage. La position des caméras et les cadrages se ressemblent également. On retrouve ce constat dans le Marin Civic County Center également. L'atrium et ses toits, à perte de vue, remplissent nos écrans dans les quelques films où il apparaît. Même si ces films avaient des rôles différents, ils utilisent dans l'ensemble les mêmes cadrages pour leur tournage. De plus, dans certains cas, la position des œuvres de l'architecte est un atout favorable pour les studios. Ce qui pourrait accentuer cette utilisation fréquente. A cela, il est à penser que l'architecture de Frank Lloyd Wright s'adapte remarquablement au milieu du cinéma. Elle ne laisse pas l'industrie cinématographique indifférente à son charme.

ANNEXES

ANNEXE 1

OEUVRES	FILMS/ SERIE	ANNEE	REALISATEUR	TEMPS D'APPARITION	VUES
ENNIS HOUSE	Female	1933	Michael Curtiz	plusieurs scènes	Intérieur et extérieur
	The Black Cat	1934	Edgar G. Ulmer		
	House on Haunted Hill	1959	William Castle	début à la fin	Intérieur et extérieur
	The Day of the Locust	1975	John Schlesinger	plusieurs scènes	Intérieur et extérieur
	Beverly Hills Cop 2	1987	Don Simpsons		
	Black Rain	1989	Ridley Scott	Une scène	Intérieur et extérieur
	Karaté Kids 3	1989	John G. Avildsen		
	Predator 2	1990	Stephen Hopkins		
	Grand Canyon	1991	Lawrence Kasdan		
	Les aventures de Rocketeer	1991	Joe Johnston		
	Blade Runner	1997	Ridley Scott	plusieurs scènes	Intérieur
	The Replacement Killers	1998	Antoine Fuqua		
	Rush Hour	1998	Brett Ratner		
	The Thirteenth Floor	1999	Josef Rusnak		
	Buffy contre les vampires	1997 - 2001	Joss Whedon		
	Mulholland Drive	2001	David Lynch		
	Game of Throne	2011 - 2019	David Benioff et D.B. Weiss		
SWODEN HOUSE	The Aviator	2004	Martin Scorsese	plusieurs scènes	Intérieur et extérieur
WILBUR PEARCE HOUSE	Permanent Midnight	1998	David Veloz		
DELLA WALKER HOUSE	A Summer Place	1959	Delmer Daves	plusieurs scènes	Intérieur et extérieur

MARIN COUNTY CIVIC CENTER	They call it Murder	1971	Walter Grauman		
	THX 1138	1971	George Lucas		
	Gattaca	1997	Andrew Niccol	début à la fin	Intérieur et extérieur
	Star Wars : the clone wars	1999	George Lucas	Imitation/Reproduction	
GUGGENHEIM MUSEUM	Summer of Decision	1959	William Graham		
	Bye Bye Birdie	1963	George Sidney	Une apparition brève	Extérieur
	Cactus Flower	1969	Gene Saks		
	Such Good Friends	1971	Otto Preminger		
	Three Days of the Condor	1975	Sydney Pollack	Une scène	Intérieur
	Manhattan	1979	Woody Allen	Une apparition brève	Intérieur
	Hamlet	1996	Kenneth Branagh		
	Men In Black	1997	Barry Sonnenfeld	Une scène	Intérieur et extérieur
	Cremaster 3	2002	Matthew Barney		
	Die Baroness und Guggenheim	2004	Sigrid Faltin		
	Project Runway	2004	Eli Holzman		
	The International	2009	Tom Tykwer	Une scène	Intérieur et extérieur
	C'était à Rome	2010	Mark Steven Johnson		
	Monsieur Popper's Penguins	2011	Mark Waters		
HOLLYHOCK HOUSE	Cannibal Women in the Avocado Jungle of Death	1959	Shannon Tweed et Bill Maher		
FALLINGWATER HOUSE	North by Northwest	1959	Alfred Hitchcock	Imitation/Reproduction	

ANNEXE 2

ARCHITECTE	EPOQUE	ORIGINE	MOUVEMENT	LIENS AVEC CINEMA
FRANK LLOYD WRIGHT	1867 - 1959	<u>Etats-Unis</u>	Style Prairie, Architecture <u>Organique</u>	X
WALTER GROPIUS	1883 - 1969	<u>Allemagne, Etats-Unis</u>	Bauhaus, <u>Moderne</u>	X
LUDWIG MIES VAN DER ROHE	1886 - 1969	<u>Allemagne, Etats-Unis</u>	Bauhaus, Style International	X
LE CORBUSIER	1887 - 1965	Suisse, France	<u>Moderne, Courant puriste, brutaliste</u>	X
ALVAR AALTO	1898 - 1976	<u>Finlande</u>	<u>Fonctionnalisme, Architecture Organique</u>	X

ANNEXE 3

Films et séries sélectionnés

Pour la Ennis House :

- Female de Michael Curtiz
- House and Haunted Hill de William Castle
- Blade Runner de Ridley Scott
- Game of Trone de David Benioff et D.B. Weiss

Pour le Guggenheim Museum :

- Bye Bye Birdie de George Sidney
- Manhattan de Woody Allen
- Men In Black de Barry Sonnenfeld
- The International de Tom Tykwer

Pour le Civic County Center Marin :

- Gattaca de Andrew Niccol
- Star Wars : The Clone Wars de George Lucas

Pour Frank Lloyd Wright à l'écran :

- The Fountainhead de King Vidor
- North By Northwest de Alfred Hitchcock

BIBLIOGRAPHIE

OUVRAGE

CONSTANTINO, Maria, *Frank Lloyd Wright*, New Jersey, Crescent Books, 1991.

FROEHLICH, Dietmar E., *The chameleon Effect, Architecture's Role in Film*, Birkhäuser, 2018.

HESS, Alan, *Frank Lloyd Wright. Bâtiments Publics*, New York, Rizzoli International Publication, 2009.

INCONNU, Frank Lloyd Wright, Taschen, , p176 - 182

LATEK, PAVIOL, SIMOND, VERY, *In situ – De visu – In motu, Architecture, cinema et arts technologiques*, Infolio éditions, 2014.

PFEIFFER, Bruce Brooks, *Frank Lloyd Wright*, Cologne, Taschen, 2015.

PFEIFFER, Bruce Brooks, *Frank Lloyd Wright. Les Chefs-d'oeuvres*, Paris, Rizzoli International, 1993.

PFEIFFER, Bruce Brooks et GOSSEL, Peter et LEUTH, Gabriele, *Frank Lloyd Wright*, Taschen, juin 2005, (coll. Grande Collection Archi.design).

PINACOTECA Giovanni et MARELLA Agnelli, *Frank Lloyd Wright tra America e Italia, Frank Lloyd Wright between USA and Italia*, Corraini Edizioni, 2018.

SIMOND, Clotilde et PAVIOL, Sophie, *Cinéma et architecture, la relève de l'art*, Aléas, Lyon, 2009.

STIPE, Margo, *Frank Lloyd Wright : Archives*, Washigton, Louesdon, 2004.

STIPE, Margo, *Frank Lloyd Wright The Rooms: Interiors and Decorative Arts*, New York, Rizzoli International, 2014.

TOBE, Renée, *Film, Architecture and Spatial Imagination*, Routledge, 2017.

TREIBER, Daniel, *Frank Lloyd Wright*, F. Hazan, Paris, 1986.

“*Trypanosomiases - Zygomycètes*”, Encyclopedia Universalis, corpus 23, p878, Paris, Encyclopedia Universalis, 1990.

Wright, Frank Lloyd, *An Autobiography*, New York, Horizon Press, 1977.

SYLLABI

COHEN, Maurizio, *Architecture, ville et cinéma*, Uliège, Liège, master 2017/2018.

ROUELLE, André, *Histoire contemporaine du XX^e s.* Uliège, Liège, bachelier 2013/2014.

FILMOGRAPHIE

ALLEN, Woody, *Manhattan*, Etats-Unis, 1979, 96 minutes.

BENIOFF, David et WEISS, D.B., *Game of Thrones*, Etats-Unis, 2011, 47 à 82 minutes.

CASTLE, William, *House on Haunted Hill*, Etats-Unis, 1959, 75 minutes.

CURTIZ Michael, *Female*, Etats-Unis, 1933, 60 minutes.

HITCHCOCK, Alfred, *North by Northwest*, Etats-Unis, 1959, 136 minutes.

LUCAS, George, *Star Wars : La menace fantôme*, Etats-Unis, 1999, 136 minutes.

NICCOL, Andrew, *Bienvenue à Gattaca*, Etats-Unis, 1997, 106 minutes.

POLLACK, Sydney, *Three Days of the Condor*, Etats-Unis, 1975, 117 minutes.

SCOTT, Ridley, *Blade Runner*, Etats-Unis, 1982, 117 minutes.

SCOTT, Ridley, *Black Rain*, Etats-Unis, 1989, 120 minutes.

SIDNEY, George, *Bye Bye Birdie*, Etats-Unis, 1963, 112 minutes.

SONNENFELD, *Barry, Men In Black*, Etats-Unis, 1997, 94 minutes.

TYKWER, Tom, *The International*, Etats-Unis, 2009, 116 minutes.

VIDOR, King, *The Fountainhead*, Etats-Unis, 1949, 114 minutes.

TRAVAUX

DIETER SCHAAL, Hans, "Cinema and Architecture", Architectural Design, Vol. 70, No. 1 (2000), consulté sur https://warwick.ac.uk/fac/arts/film/current/ugoutlines/cinemaandarchitecture/schedule/cinema_and_architecture_-_der_golem.pdf, le 10 avril 2019.

GAUDIN, Antoine, Introduction du livre « L'espace cinématographique », sur Academia, consulté sur https://www.academia.edu/35494576/Introduction_du_livre_Lespace_cin%C3%A9matographique, le 4 août 2019.

KUNISZ, Pavel, "Architecture, ville et cinéma : le Grand Hotel Budapest", 29 mai 2015, consulté sur file:///D:/Pictures/1%20MASTER/Architecture,%20ville%20et%20cin%C3%A9ma/20170207141738Z_20._Kunisz_Pavel_Grand_Hotel_Budapest.pdf, le 12 août 2019.

SATORY, S., « Comment analyser un extrait de film (Cinéma, documentaire, clip vidéo,...) », Collège Roquerpetuse, Velaux, consulté sur http://www.clg-roquepertuse.ac-aix-marseille.fr/spip/sites/www.clg-roquepertuse/spip/IMG/pdf/Comment_analyser_un_FILM_2.pdf, le 21 juillet 2019.

VIDEOS

MASSU Claude et WRIGHT Elisabeth Catherine, vidéo : « Frank Lloyd Wright », consulté sur https://www.canal-u.tv/video/ensa_lyon/conference_de_elizabeth_catherie_wright_et_claude_massu_frank_lloyd_wright_son_architecture_sa_vie.19158, le 15 avril 2014.

MARINGCHANNEL, vidéo : « Tour of the Frank Lloyd Wright Marin County Civic Center (part1) », sur Youtube, 22 décembre 2009, consulté sur https://www.youtube.com/watch?v=e_YInD68ibE, le 9 août 2019.

MOVIEWEB, vidéo : « The international – Exclusive: Clive Owen Interview », sur Youtube, 22 septembre 2010, consulté sur <https://www.youtube.com/watch?v=Cy147h8QPbk>, le 15 juillet 2018.

SEVERNS, Karen et MOIRI, Koichi, vidéo : "MAGNIFICENT OBSESSION: Frank Lloyd Wright's Buildings and Legacy in Japan", 2005, USA/Japon, sur Youtube, consulté sur <https://www.youtube.com/watch?v=lzwnC5eBeho>, le 8 août 2019.

ARTICLES

DECKERS Anne, “Bienvenue à Gattaca: Un Rêve à l'épreuve de la Science », sur le Rayon Vert, revue cinéma, 16 décembre 2018, consulté sur <https://www.rayonvertcinema.org/bienvenue-a-gattaca-analyse/>, le 2 août 2019.

FICI, Filippo, Frank Lloyd Wright e il cinema, 21 novembre 2003, consulté sur <http://architettura.it/movies/20031121/index.htm>, le 18 avril 2019.

FLAHAULT, François, «De l'individu créateur à la droite américaine», Communications, L'Idéal prométhéen, 2005, consulté sur https://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_2005_num_78_1_2287.

HOSEY, Lance, “The Fountainhead: Everything That's Wrong with Architecture”, sur Archdaily, 14 novembre 2013, consulté sur <https://www.archdaily.com/447141/the-fountainhead-everything-that-s-wrong-with-architecture> le 5 juillet 2019.

MCLENDON, Sandy, «Modernism at the movies: North by Northwest», sur Jetsetmodern, 19 mars 2015 consulté sur <http://www.jetsetmodern.com/new-blog/2015/3/19/modernism-at-the-movies-north-by-northwest>, le 22 juillet 2019.

REIDY, Peter, « Frank Lloyd Wright et Ayn Rand » sur Atlassociety, 7 juillet 2010, consulté sur <https://atlassociety.org/objectivism/atlas-university/new-to-ayn-rand/launchpad-blog/3828-frank-lloyd-wright-and-ayn-rand>, le 10 juin 2019.

RILEY, Déborah, sur Frank Lloyd Wright Foundation, “Game of Thrones Set Designer Finds Inspiration in Frank Lloyd Wright's Work”, 13 mai 2019 consulté sur <https://franklloydwright.org/got/>, le 13 août 2019.

ZAMBONI, Agnès, «Ennis House, une icône d'art architectural américain», 14 septembre 2018, consulté sur <https://www.maison.com/architecture/histoire/ennis-house-icone-art-architectural-americain-9458/>, le 1 août 2019.

SITES INTERNET

ALLOCINE, consulté sur http://www.allocine.fr/film/fichefilm_gen_cfilm=1617.html, le 18 juillet 2019.

ALLOCINE, consulté sur http://www.allocine.fr/film/fichefilm_gen_cfilm=1975.html, le 18 juillet 2019.

BILLIGTON, Alex “Behind-the-Scenes of the Guggenheim Shootout in The International”, 11 février 2009 consulté sur <https://www.firstshowing.net/2009/behind-the-scenes-video-of-the-guggenheim-shootout-in-the-international/>, le 15 avril 2019.

BOZAR, “Architecture on film”, consulté sur <https://www.bozar.be/fr/activities/132314-architecture-on-film>, le 5 juillet 2019.

Espace français, “la structure d’un récit”, consulté sur <https://www.espacefrancais.com/la-structure-dun-recit/>, le 20 juillet 2019.

Filmsite, consulté sur <https://www.filmsite.org/manhattan2.html>, le 12 août 2019.

Frank Lloyd Wright Foundation, “Ennis House”, consulté sur <https://franklloydwright.org/site/ennis-house/>, le 17 juillet 2019.

Frank Lloyd Wright Foundation, «Marin County Civic Center», consulté sur <https://franklloydwright.org/site/marin-county-civic-center/>, le 22 juillet 2019.

SHEIKHALISHAHI, Keyvan, «Critique et analyse – L’Enquête – The International», sur wordpress, 19 février 2014, consulté sur <https://fenetresurecran.wordpress.com/2014/02/19/critique-et-analyse-lenquete-the-international/>, le 15 avril 2019.

Wikipedia, consulté sur https://fr.wikipedia.org/wiki/La_Mort_

aux_trousses, le 1 août 2019.

Wikipedia, consulté sur [https://fr.wikipedia.org/wiki/Manhattan_\(film,_1979\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Manhattan_(film,_1979)), le 2 juillet 2019.

Wikipedia, consulté sur https://en.wikipedia.org/wiki/The_Ladd_Company, le 3 juillet 2019.

«Guggenheim Museum Restoration Complete», 22 août 2008, consulté sur <https://www.guggenheim.org/news/guggenheim-restoration-complete>, le 15 juillet 2018.

<https://www.loveproperty.com/galleries/85672/take-a-tour-inside-the-blade-runner-house-on-sale-for-23-million?page=5>, consulté le 15 août 2019.

ILLUSTRATIONS

Page de garde : Frank Lloyd Wright

Source: https://www.architectmagazine.com/design/some-of-our-favorite-frank-lloyd-wright-coverage_o

Fig.1 Couverture du film The Fountainhead.

Source: http://www.allocine.fr/film/fichefilm_gen_cfilm=7090.html

Fig. 2 Couverture du film North by Northwest

Source: <http://riotheatre.ca/movie/north-by-northwest/>

Fig. 3 Guggenheim Museum

Source: <https://www.pinterest.com/pin/338403359479791616/>

Fig. 4 Plan Rez-de-chaussée du Guggenheim Museum

Source: <https://performativearc.wordpress.com/guggenheim/>

Fig. 5 Plan d'étage du Guggenheim Museum

Source: <https://performativearc.wordpress.com/guggenheim/>

Fig. 6 Guggenheim Museum - contexte

Source: <https://www.pinterest.com/pin/558376053778649216/?autologin=true>

Fig. 7 Coupe du Guggenheim Museum

Source: https://www.archdaily.com/60392/ad-classics-solomon-r-guggenheim-museum-frank-lloyd-wright/5037de4928ba0d599b0000ba-ad-classics-solomon-r-guggenheim-museum-frank-lloyd-wright-section?next_project=no

Fig. 8 Intérieur Guggenheim Museum

Source: <https://www.pinterest.com/pin/550142910712399228/>

Fig. 9 Intérieur Ennis House

Source: <https://hiconsumption.com/frank-lloyd-wright-bladerunner-ennis-house/>

Fig. 10 Ennis House

Source: <https://la.curbed.com/2018/6/26/17507998/frank-lloyd-wright-ennis-house-for-sale>

Fig. 11 Plan Ennis House

Source: https://www.google.com/search?q=plan+Ennis+House&rlz=1C1GGRV_enBE757BE757&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwi6oc-Ln5LkAhVFKFAKHxsOAdkQ_AUIESgB&biw=1536&bih=754&dpr=1.25#imgdii=Sm0f54jLXgWCRM:&ximgrc=Q4St6geQ8tsaJM:

Fig. 12 Intérieur Centre civique du Comté de Marin

Source: https://www.google.com/search?q=centre+municipal+du+comt%C3%A9+de+marin+plan&rlz=1C1GGRV_

Fig. 13 Centre civique du Comté de Marin - contexte

Source: <https://franklloydwright.org/site/marin-county-civic-center/>

Fig. 14 Plan - premier étage du Centre civique du Comté de Marin

Source: <https://www.pinterest.com/pin/512425263847940814/>

Fig. 15 Centre civique du Comté de Marin - contexte

Source: <https://www.marincounty.org/depts/cu/tours>

Fig. 16 Centre civique du Comté de Marin - contexte

Source: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/26/Marin_Civic_Center_outside.jpeg

Fig. 17 Couverture du film Bye Bye Birdie

Source: <https://www.imdb.com/title/tt0056891/mediaviewer/rm2159022336>

Fig. 18 Ligne du temps

Source: Réalisation personnelle

Fig. 19 Séquence

Source: SIDNEY, George, Bye Bye Birdie, Etats-Unis, 1963, 112 minutes.

Fig. 20 Séquence

Source: SIDNEY, George, Bye Bye Birdie, Etats-Unis, 1963, 112 minutes.

Fig. 21 Couverture du film Manhattan

Source: <https://www.giacomochiodini.it/likes/50-film/manhattan/>

Fig. 22 Ligne du temps

Source: Réalisation personnelle

Fig. 23 Séquence

Source: ALLEN, Woody, Manhattan, Etats-Unis, 1979, 96 minutes.

Fig. 24 Séquence

Source: ALLEN, Woody, Manhattan, Etats-Unis, 1979, 96 minutes.

Fig. 25 Couverture du film Men In Black

Source: http://www.allocine.fr/film/fichefilm_gen_cfilm=10700.html

Fig. 26 Ligne du temps

Source: Réalisation personnelle

Fig. 27 Séquence

Source: SONNENFELD, Barry, Men In Black, Etats-Unis, 1997, 94 minutes.

Fig. 28 à 33 Séquences

Source: SONNENFELD, Barry, Men In Black, Etats-Unis, 1997, 94 minutes.

Fig. 34 Couverture du film House on Haunted Hill

Source: <https://www.imdb.com/title/tt0051744/>

Fig. 35 Ligne du temps

Source: Réalisation personnelle

Fig. 36 à 41 Séquences

Source: CASTLE, William, House on Haunted Hill, Etats-Unis, 1959, 75 minutes.

Fig. 42 Couverture du film Blade Runner

Source: https://www.google.com/search?q=Blade+runner+1982&rlz=1C1GGRV_enBE757BE757&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=TnIRqex5rCvejM%253A%252CZLzaUMAnV70odM%252C%252Fm%252F017n9&vet=1&usg=AI4_-kSKTSUuzkC0FpCIISP7hLroY9Xl-qQ&sa=X&ved=2ahUKEwiKq7fMno3kAhXMDOWKHVGcDMMQ_B0wE3oECAkQAw#imgsrc=tzDS9mvlqKSngM:&vet=1

Fig. 43 Ligne du temps

Source: Réalisation personnelle

Fig. 44 à 46 Séquences

Source: SCOTT, Ridley, Blade Runner, Etats-Unis, 1982, 117 minutes.

Fig. 47 Coupe du Guggenheim Museum

Source: fichier autocad

Fig. 48 Plan du Guggenheim Museum

Source: fichier autocad

Fig. 49 à 52 Séquences

Source: SONNENFELD, Barry, Men In Black, Etats-Unis, 1997, 94 minutes.

Fig. 53 Couverture du film Gattaca

Source: https://www.google.com/search?q=Gattaca&rlz=1C1GGRV_enBE757BE757&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=PnHIR0Us6ONa-M%253A%252CgBaetERSNaFuUM%252C%252Fm%252F0bscw&vet=1&usg=AI4_-kQ34BV-M41Q2Bt541fl83oUslILGw&sa=X&ved=2ahUKEwjFrviOqo3kAhVEb1AKHY0vDnUQ_B0wEnoECAgQAw#imgsrc=AbXIkRIIqbRzmM:&vet=1

Fig. 54 Ligne du temps

Source: Réalisation personnelle

Fig. 55 à 59 Séquences

Source: NICCOL, Andrew, Bienvenue à Gattaca, Etats-Unis, 1997, 106 minutes.

Fig. 60 Plan Marin County Civic Center - Deuxième étage

Source: fichier autocad

Fig. 61 à 64 Séquence - période des couleurs

Source: NICCOL, Andrew, Bienvenue à Gattaca, Etats-Unis, 1997, 106 minutes.

Fig. 65 à 67 Scènes de Gattaca

Source: fichier autocad

Fig. 68 Ligne du temps

Source: Réalisation personnelle

Fig. 69 Couverture du film The International

Source: https://www.google.com/search?q=the+international+2009&rlz=1C1GGRV_enBE757BE757&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=znB3VhjpfITemM%253A%252CMrUOUpld

xloJSM%252C%252Fm%252F02vxfqh&vet=1&usg=AI4_-kRiQsqQ_6ZD0IxIKbgn4SPjbp-8OTA&sa=X&ved=2ahUKEwjDqpiiu43kAhXFa1AKHUNvDCKQ_B0wEXoECAgQAw#imgrc=A-XPm9IqLqwx-M:&vet=1

Fig. 70 Ligne du temps

Source: réalisation personnelle

Fig. 71 à 73 Séquences

Source: TYKWER, Tom, The International, Etats-Unis, 2009, 116 minutes.

Fig. 74 à 76 Séquences

Source: TYKWER, Tom, The International, Etats-Unis, 2009, 116 minutes.

Fig. 77 Scène de The International

Source: réalisation personnelle

Fig. 78 à 80 Séquences

Source: TYKWER, Tom, The International, Etats-Unis, 2009, 116 minutes.

Fig. 81 Scène de The International

Source: réalisation personnelle

Fig. 82 à 85 Séquences

Source: TYKWER, Tom, The International, Etats-Unis, 2009, 116 minutes.

Fig. 86 à 88 Séquences

Source: TYKWER, Tom, The International, Etats-Unis, 2009, 116 minutes.

Fig. 89 Scène de The International

Source: réalisation personnelle

Fig. 90 à 100 Séquences + Lignes du temps

Source: SCOTT, Ridley, Blade Runner, Etats-Unis, 1982, 117 minutes. + Réalisations personnelles

Fig. 101 à 103 Séquences + Ligne du temps

Source: SCOTT, Ridley, Blade Runner, Etats-Unis, 1982, 117 minutes. + Réalisations personnelles

Fig. 104 Image - Cuisine de la Ennis House

Source: <https://www.loveproperty.com/galleries/85672/take-a-tour-inside-the-blade-runner-house-on-sale-for-23-million?page=4>,

Fig. 105 Image - Cuisine dans Blade Runner

Source: <https://www.loveproperty.com/galleries/85672/take-a-tour-inside-the-blade-runner-house-on-sale-for-23-million?page=4>,

Fig. 106 Plan Ennis House - Etage

Source: fichier autocad

Fig. 107 à 110 Séquences

Source: CASTLE, William, House on Haunted Hill, Etats-Unis, 1959, 75 minutes.

Fig. 111 Plan Scène de House on Haunted Hill

Source: fichier autocad

Fig. 112 à 113 Séquences

Source: CASTLE, William, House on Haunted Hill, Etats-Unis, 1959, 75 minutes.

Fig. 114 Couverture du film *Female*

Source: https://www.google.com/search?q=female+1933&rlz=1C1GGRV_

Fig. 115 Ligne du temps

Source: Réalisation personnelle

Fig. 116 à 119 Séquences + Image : piscine de la Ennis House

Source: CURTIZ Michael, Female, Etats-Unis, 1933, 60 minutes. + <https://adaptationmagazine.com/voir/la-maison-de-mullholland-drive-est-en-vente/>

Fig. 120 Couverture de la série Game of Thrones

Source: <https://www.google.com/>

Fig. 121 Image : scène de Game of Thrones

Source: <https://thecalorihouse.wordpress.com/2015/05/13/game-of-thrones-and-the-ennis-house/>

Fig. 122 Images : scène de Game of Thrones

Source: <https://www.loveproperty.com/galleries/85672/take-a-tour-inside-the-blade-runner-house-on-sale-for-23-million?page=3>

Fig. 123 à 124 Image - Réalisation d'une maquette 1/1 du Guggenheim Museum

Source : https://www.julianrosefeldt.com/photo-works/at_the_guggenheim-_2007/

Fig. 125 Couverture de la saga Star Wars

Source : <http://cineomax.over-blog.com/2016/12/critique-star-wars-la-menace-fantome-1999.html>

Fig. 126 : Scène de Naboo dans Star Wars

Source : https://inhabitat.com/was-star-wars-naboo-secretly-designed-by-frank-lloyd-wright/?fbclid=IwAR0S49XFe8ZFEXLsxrQCWGi-OEOdInUV52ovz7_RhJXamDKGkLyPLrITMQY

