

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE
DES MÉTIERS DE L'IMAGE ET DU SON

La femis | associé



DÉCORS INFERNAX

-MÉTAPHORE D'UN BASCULEMENT ENTRE RÉALITÉ ET ENFER-

CAROLINE FAVÉ

DÉPARTEMENT DÉCOR / PROMOTION DAVID LYNCH 2025

TUTEUR MATTHIEU BEUTTER

SOUS LA DIRECTION DE ANNE SEIBEL ET NICOLAS DE BOISCUILLÉ

*« En haut l'inintelligible, en bas l'inextricable ;
sous la confusion des langues il y avait la
confusion des caves ; Dédale doublait Babel. »*
Victor HUGO, Les Misérables

SOMMAIRE

INTRODUCTION.....	4-5
I. CONTRASTE	
Le symbolisme.....	6-11
Deux mondes en miroir.....	12-17
La création d'un univers souterrain à travers la figure du damné.....	18-20
II. PASSAGE	
Un monde organique.....	21-26
L'importance du point de vue.....	27-29
Un monde sonore.....	30-31
III. LABYRINTHE	
Créer l'illusion d'une perte de repère.....	33-38
Le Hors Champ.....	39-46
CONCLUSION.....	47
FILMOGRAPHIE, BIBLIOGRAPHIE.....	48-51
REMERCIEMENTS.....	52

INTRODUCTION

D'aussi loin que je me souviens, j'ai toujours aimé les histoires de fantômes. A huit ans, je suis tombé follement amoureux du cinéma de Tim Burton avec le film **Les Noces Funèbres**¹ racontant l'histoire d'un jeune homme qui se marie par inadvertance avec un cadavre et se retrouve projeté dans le royaume des morts. A douze ans, lors d'une soirée pyjama hebdomadaire chez mon ami Elliott, je fus traumatisée par la descente en enfer du film **The Descent**² de Neil Marshall relatant une expédition spéléologique entre six jeunes femmes qui tourne mal. Il y a quelques années, je suis tombée amoureux d'un garçon qui adorait les films d'horreur et j'ai donc augmenté ma consommation de films en allant vers des choses plus trash pour avoir un sujet de discussion en commun avec lui... C'est donc à ce moment de ma vie que je découvre le dérangeant, mais néanmoins festif **La Maison des milles morts**³ de Rob Zombie. C'est un film qui met en scène pendant la nuit d'halloween en 1977, une famille de fous cannibales et adeptes de rites sataniques. Ils reçoivent la visite de jeunes gens en manque de sensations fortes et à la recherche d'une légende urbaine locale : le Dr Satan. Ils en ont entendu parler dans un étrange train fantôme ...

Ces films ont un point commun : ils utilisent tous la représentation du monde souterrain, et s'en servent comme de la métaphore d'un passage entre différents mondes. Dans **Les Noces Funèbres** Victor est happé par sa jeune épouse dans le monde des morts beaucoup plus festif et coloré que le monde des vivants, dans **the Descent** avec son décor de grotte qui est en réalité une véritable porte menant tout droit aux Enfers, ou dans **La Maison des 1000 morts**, lorsque les deux derniers survivants se retrouvent enfermés dans un cercueil et plongés dans un souterrain qui se trouve être l'antichambre de l'enfer. Une fois dans le ventre de la terre, les malheureuses victimes, mortes ou vives, se retrouvent entre les mains de Satan et de tous les damnés de ce territoire livré à la folie.

Étant donné que le monde souterrain est à la fois partiellement visible et hors de portée, il a nourri notre imagination depuis l'Antiquité, au point de se transformer en la représentation physique de nos peurs. Le souterrain, symbole de l'inconnu, suscite la peur chez les hommes qui la transforment en un royaume de l'oubli, du châtement et de l'indicible. Ce monde qui se situe sous nos pieds, où le réel fusionne avec l'imaginaire, est un lieu d'angoisse, de cauchemars et de toutes les excentricités que la morale humaine ne pourrait concevoir en surface. Dans les mythes, la littérature et la réalité, un grand nombre de condamnés ont été entraînés, emprisonnés et soumis à des tortures. À l'écart de la lumière et des conventions sociales, où les fous et les possédés sont emprisonnés pour éviter de troubler l'ordre instauré. Grâce à ces diverses utilisations, l'humanité a transformé le monde souterrain en son propre enfer, dont les profondeurs recèlent de grands dangers cachés dans l'obscurité... Le sous-sol, devient finalement une métaphore de la psychologie humaine.

¹ **Les Noces Funèbres**
de Tim BURTON (2005)

² **The Descent**
de Neil MARSHALL (2005)

³ **La Maison des milles morts**
de Rob ZOMBIES (2003)

Au bord de ces profondeurs, nous questionnons depuis la nuit des temps la nature de cet univers enfoui : la terre est-elle creuse à l'intérieur ? Y a-t-il un feu à l'intérieur ou au contraire cache-t-elle un nouvel océan ? Ou encore, est-elle habitée par des êtres vivants ?

La représentation des mondes souterrains existe depuis toujours et a été exploitée aussi bien dans les arts graphiques que dans la littérature, mais qu'en est-il du cinéma ?... Et plus particulièrement du travail du chef décorateur ? **Comment mettre en scène la perte de repère au sein d'un décor ? Comment le souterrain devient la métaphore d'une bascule entre réalité et espace intérieur par le biais du décor ?**

La mise en scène du décor de souterrain implique des défis concrets pour le décor, comme la démarcation entre deux espaces, l'absence de lumière, le caractère confiné ou labyrinthique des espaces, et peut témoigner de changements de tonalité, de registres, voire de genres dans un même film...

Dans ce mémoire j'ai à coeur d'explorer les différentes manières de représenter les mondes souterrains, aussi bien dans leurs rôles esthétique que narratif. Et de traiter plus particulièrement la notion de passage, la manière dont le chef décorateur met en exergue le fait de franchir une frontière et ainsi créé la bascule d'un monde réaliste à un monde irréel.

Une première partie tournera autour de la notion de **contraste** et abordera cette dualité hugolienne entre le monde d'en haut et le monde d'en bas à travers la création d'un univers souterrain.

Dans un second temps, je me pencherai sur la question du **passage** et je m'intéresserai à des choses plus techniques autour de la collaboration du chef décorateur avec la lumière et le son. Pour aborder la notion de point de vue et d'univers sonore. Des jeux d'ombre, des échos ou des bruits ambiants peuvent renforcer l'idée que le souterrain est un espace où la réalité se distord, permettant aux spectateurs de ressentir cette transition entre le monde extérieur et l'introspection intérieure.

Dans une troisième partie, nous parlerons du décor dit **labyrinthe** et de quelle manière le chef décorateur arrive à créer l'illusion d'une perte de repère dans un espace réfléchi et limité à travers les enjeux d'architecture, la peinture...

Enfin, pour soutenir ce mémoire, j'ai choisi de me confronter moi-même à cette problématique à travers mon projet de diplôme. J'ai eu envie de réaliser un décor permettant de me confronter moi-même à cette notion de passage et de trouver le moyen de réussir à créer cette bascule d'un espace à l'autre, d'un monde à l'autre, de la normalité à la névrose, presque à la folie. J'ai donc eu envie d'aborder cette thématique à travers l'histoire de deux adolescents faisant de l'urbex dans un souterrain, dans le cadre d'une exploration entre « amis ».

Allan, un garçon assez désinvolte, est à la recherche de sensations fortes et Alwena, une jeune fille assez naïve, cherche à éclaircir la nature de leur relation ambiguë... Quand le jeune garçon dépasse une fois de plus les limites de son amie, une transformation s'opère chez elle, semblable à une possession, et elle commence à se putréfier... Plus elle se transforme et devient monstre, plus le souterrain se transforme lui aussi, jusqu'à prendre vie ! C'est un teenage-movie horrifique qui met en scène la catabase d'une jeune fille au coeur de son enfer personnel à travers un lien toxique.

I. CONTRASTE

LE SYMBOLISME

Mythes, Légendes, contes philosophique, science et pseudo-sciences ont façonné notre imaginaire pour nous permettre de rendre visible l'invisible. Ils exercent sur l'homme une fascination superstitieuse, et l'image des enfers qu'elles ont créé à travers les lieux ténébreux, à la fois royaume des morts et décor d'aventures extraordinaire et tragiques comme dans **L'Odyssée**¹ d'Homère, **L'Enéide**² de Virgile, **la légende d'Orphée** contée dans **les Métamorphoses**³ d'Ovide, ou bien encore l'un des travaux du demi-dieu Hercule contraint de ramener Cerbère du fin fond du royaume infernal.... Dans les temps reculés, les entrailles de la terre possèdent une dimension symbolique et allégorique, l'obscurité et les formations rocheuses extraordinaires servant de cœur à de multiples croyances religieuses. Les Grecs croyaient en Hadès, les Egyptiens à l'au-delà et au voyage aux enfers. La civilisation maya a construit des villes souterraines élaborées et les romains ont creusé des catacombes pour enterrer leurs morts ! La puissance fantasmagorique de telles visions a contribué à conditionner les représentations iconographiques des mondes souterrains jusqu'à nos jours.

La géographie du royaume des morts est complexe, tant les mondes souterrains peuvent avoir plusieurs formes. Pourtant, beaucoup de civilisations ont imaginé une cartographie qui indique des passages pour pouvoir y accéder. En Egypte, **Le Livre des deux chemins** est peint dans le sarcophage de l'intendant Sépi : il n'est rien d'autre qu'une carte du monde des morts. En Grèce, Hésiode décrit le fleuve Styx, que les ombres des morts doivent franchir. Le bouddhisme au Tibet évoque le Bardo, un état intermédiaire entre la mort et la renaissance.

Ces passages, que les défunts doivent emprunter, ne sont pas sans gardiens ni danger. Selon les sources, les enfers sont habités par des formes de vie grouillantes et effrayantes. Dans ce bestiaire, les gardiens hybrides sont nombreux: comme par exemple Cerbère le chien à trois têtes, qui protège la porte des Enfers chez les Grecs et les Romains. Dans ce gouffre infernal, monstres et démons sont rois.

Ces descentes dans ses enfers souterrains se nomment **catabases**⁴ et sont nombreuses dans les traditions mythologique et religieuse. Hercule, Orphée aux enfers ou encore Jésus dans les limbes, comptent parmi ces figures emblématiques ayant inspiré les artistes au fil des siècles.

Les descriptions des cercles de l'Enfer par le poète italien Dante Alighieri dans la première partie de **La Divine Comédie**⁵, constituent l'une des plus grande source d'inspiration pour la représentation des abîmes infernaux :

« Quand, au début des temps, Lucifer se rebella contre Dieu, ce dernier le précipita sur la Terre depuis le Paradis qui se trouve dans le ciel au-delà du système de rotation géocentrique. À l'en-droit de sa chute la terre se rétracta de terreur à l'idée du contact avec le démon, créant ainsi l'énorme cavité en entonnoir qui forme l'Enfer. La matière rétractée ré émergea dans l'hémisphère couvert par les eaux et forma la montagne du Purgatoire qui se dresse au milieu de l'immense mer de l'hémisphère opposé ».

¹ **L'Odyssée**

d'HOMÈRE (vers la fin du VIII^e siècle av. J-C)

² **L'Enéide**

de VIRGILE (19 av. J-C)

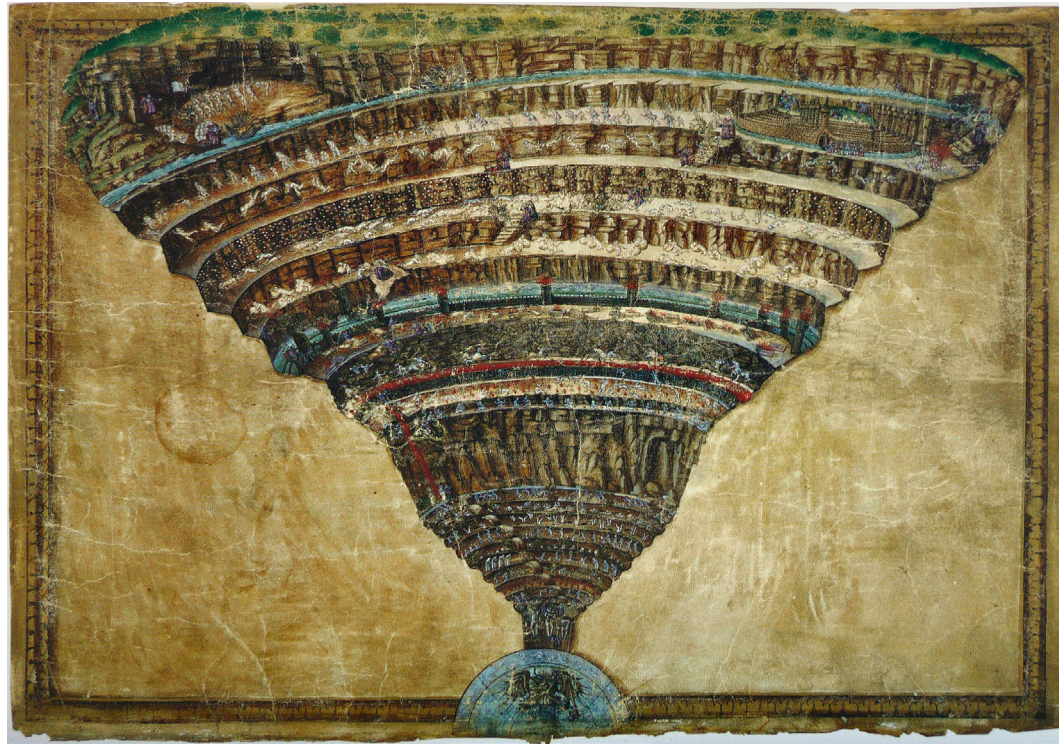
³ **les Métamorphoses**

d'OVIDE (8 ap. J-C)

⁴**Catabases:** «Est un motif récurrent des épopées grecques, traitant de la descente du héros dans le monde souterrain, les Enfers.»

⁵ **La Divine Comédie**

de Dante ALIGHIERI (1314)



Divine Comédie de Sandro BOTTICELLI (vers 1485)

La structure de l'Enfer, en forme d'entonnoir qui rejoint le centre de la Terre, est composée de neuf cercles. Dante, accompagné de son guide, le poète latin Virgile, poursuivent leur chemin parcourant tous les cercles qui se déroulent en spirale jusqu'au plus profond de la Terre, rencontrant des damnés célèbres ou anonymes. Au fur et à mesure qu'ils descendent, les cercles se rétrécissent : moindre est en effet le nombre de pécheurs punis dans les cercles les plus éloignés de la superficie. Les cercles les plus vastes sont les plus élevés parce que plus diffus, le péché qui y est puni et plus grand le nombre de damnés. Plus on descend, plus on s'éloigne de Dieu et plus grand est le poids du péché, ce qui permet au poète une véritable réflexion philosophique, voire théologique, sur le Salut. On retrouve ainsi une conception de l'Église catholique selon laquelle les peines de l'Enfer sont proportionnées aux péchés de chacun. Se crée alors un véritable chemin de croix.

En 1587, à Florence, Galilée est invité par l'**Accademia Fiorentina** pour parler de l'Enfer de Dante. Âgé alors de 23 ans c'est déjà un très grand géomètre, Galilée se prête alors à un exercice de mathématiques plutôt inattendus car il va tenter de calculer la forme et le volume de cet Enfer imaginé par Dante. Une démarche qui n'est pas si absurde et qui démontre un certain sérieux au sujet des débats de l'époque concernant la topographie imaginaire de ce monde souterrain.

L'enfer est un sujet artistique très populaire, avec des représentations allant du sublime au grotesque. Les artistes de plusieurs courants différents ont utilisé leur imagination pour créer certaines visions de l'Enfer les plus célèbres, obsédantes et emblématiques de l'histoire. Les images de l'Enfer dans l'art représentent souvent le châtimement des damnés, avec des monstres ou démons torturant de manière horrible les humains dans des décors cauchemardesques, un monde souterrain souvent en proie aux flammes perpétuelles. Ces représentations sont, la plupart du temps, destinées à avertir le public des conséquences qu'engendrent le péché, mais beaucoup de ces représentations explorent aussi les thèmes du salut et de la rédemption, avec la promesse d'une vie meilleure après la mort. Le contraste entre le paradis et l'enfer est souvent utilisé pour souligner l'importance de la morale et des conséquences de nos actes.

La pastorale de la terreur: les Enfers au Moyen Âge

Cette compartimentation de l'enfer et la répartition des damnés par péchés est typique de la représentation des Enfers selon la morale médiévale.

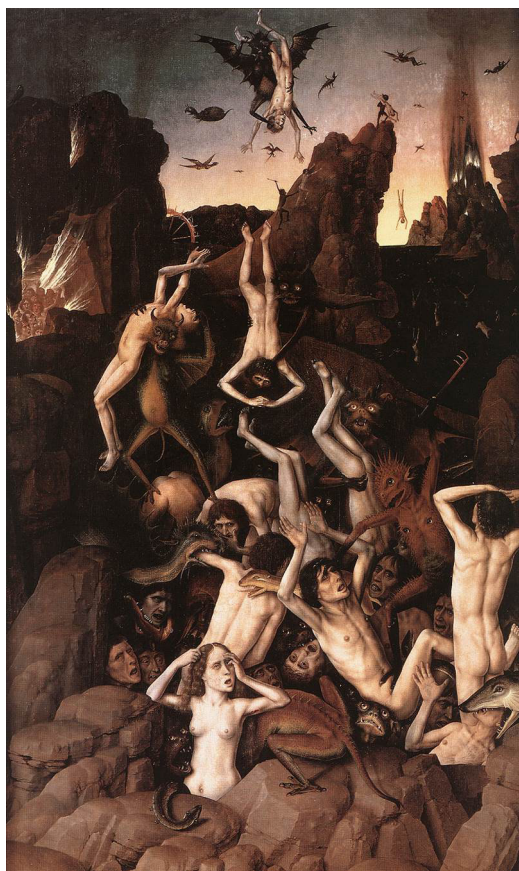
On le voit bien notamment dans **La Chute des damnés** de Dirk Bouts figurant l'Enfer lorsqu'on le compare avec un autre tableau du même artiste **L'Ascension des élus** représentant le paradis. Le contraste est saisissant : cela montre deux chemins possibles après la mort en fonction de nos actions bonnes ou mauvaises. Ou l'art devient cruellement pédagogique...

Ainsi, aux Enfers on voit très clairement des corps jetés par des sortes de diables et qui tombent sur des rochers tranchants dans un clair-obscur qui s'oppose drastiquement à la peinture représentant le paradis. Juste au dessous à gauche, dans une grotte, les damnés brûlent dans les flammes. Ils y sont jetés par d'horribles démons aux griffes et dents aiguës. Les corps des damnés expriment toute l'horreur de leur condition : des femmes hurlent et certains damnés tentent de s'échapper de cet enfer.

Le tableau joue sur une composition descendante, les couleurs choisies sont sombres et tout l'environnement est minéral. Les corps sont d'une pâleur extrême et parfois tordus par la peur et la douleur. Les contrastes des matières et cette sensation d'accumulation accentuent le caractère dramatique du tableau.



L'Ascension des élus
de Dirk BOUTS (1470)



La Chute des damnés
de Dirk BOUTS (1470)

Mélancolie de la chute: l'Enfer à l'époque romantique

A l'instar du poète anglais, John Milton, qui publie en 1667 **Le Paradis perdu** ¹, un poème épique qui marquera à jamais l'imaginaire de générations entières d'artistes, les peintres romantiques ont livré des représentations de l'Enfer qui ne sont plus des menaces comme au moyen-âge, mais plutôt des méditations sur l'expulsion de l'homme du paradis originel et sa chute.

Dans les profondeurs obscures, Satan fonde une cité, le «Pandémonium» dans l'oeuvre de John Martin, **Les anges déchus pénétrant dans le Pandémonium**. Profondément marqué par les récits apocalyptiques de la Bible, le tableau laisse voir un monde colossal et inquiétant dominé par le palais de Satan. Le peintre structure en plusieurs plans cette vision de l'Enfer qui est un véritable décor d'une théâtralité fondamentale : au premier plan sont les anges déchus, guerriers de Satan, ils semblent prostrés, fragiles, entourés de roches gigantesques et rougeoyantes. A l'arrière-plan, le dôme du palais surmonté d'une nuée voilant la lumière du jour comme un obstacle interdisant toute relation entre les Enfers et la Terre. Pourtant, la lumière est bien là, elle parvient à atteindre l'Empire des ténèbres : Dieu a vaincu les anges déchus qui se sont réfugiés auprès de leur maître. La lumière voilée, l'éclair deviné qui témoigne de la colère divine, relèguent les démons dans les profondeurs de l'Enfer, et ce sont bien ces points de clartés qui rendent l'obscurité encore plus terrifiante.

A une époque où le romantisme met en parallèle la chute de Satan et celle de l'homme, les romantiques attestent de la durabilité d'une conception de l'Enfer particulièrement angoissante car elle repose sur la volonté divine : le sort de l'ange déchus est celui de l'homme ! Il devine la lumière divine qui lui reste à jamais interdite...

¹ **Le Paradis perdu**
de John MILTON (1667)



Les anges déchus pénétrant dans le Pandémonium
de John MARTIN (1841)

L'Enfer moderne: l'enfermement

« Soudain que je fus écroué,
on me dévala dans un cachot dont le toit était sous terre (...)
Les murailles y suaient d'humidité et moi de peur »
Théophile de VIAU, **L'apologie au Roi**, 1625

¹ Surveiller et punir Michel FOUCAULT (1975)

La notion d'enfermement renvoie inconsciemment aux mondes souterrains, car l'absence de lumière est l'une des pires punitions que l'on puisse infliger à un être humain. Le philosophe Michel Foucault dans **Surveiller et punir**¹, montre que la détention présente deux fonctions sociales essentielles : elle prive le reclus de lumière et le cache aux yeux de la société .

D'innombrables images se bousculent alors dans notre inconscient : Caïn terré au fond de sa tombe, Trophonios englouti dans la faille delphique, les vestales enterrées vives, Antigone emmurée, Vercingétorix mourant dans l'obscur prison Mamertine, Jean-Baptiste dans le caveau d'Hérode, Edmond Dantés au château d'If...La littérature, la peinture, la photographie, le cinéma ont alimenté cet imaginaire qui font de l'enfermement un enfer, un sépulcre où on est précipité vivant.

L'oeuvre de la photographe Valérie Belin repose sur l'implicite et la suggestion : dans sa série **Robes**, prises de vues de robes da collections muséales dans leurs boîtes de conservations, la photographe suggère l'invisible par le visible, le corps absent présent par un jeu de vide devenu plein. Le corps n'est plus et seule la robe dessine une dépouille, un fantôme...Le corps souterrain, mort et déconstruit devient encore plus présent dans notre esprit et son devenir plus insoutenable, car il nous ramène à notre propre condition sans doute...Passage de la vie à la mort : Eros et Thanatos !



Robes de Valérie BELIN (1996)



Mother de Maurizio CATTELAN (1999)

Que dire alors de la photographie de Maurizio Cattelan, issue d'une performance réalisée à Venise en 1999 ?... Deux mains en prière sortent de la terre, comme celle d'un damné suppliant qu'on le remonte du monde souterrain. Lors de la performance, un fakir indien s'est enseveli et cette image d'une extrême simplicité et d'une très grande force nous permet de nous questionner autour des notions d'attente et d'espoir, mais aussi d'éternité et d'agonie. Ces deux mains en verticalité sont le symbole même du passage, de l'émergence, ce qui nous relie au sacré (étymologie même du mot «religion»), de la mort à la vie.

La chose qui me frappe le plus, c'est que l'Enfer ne peut exister sans le paradis, comme la mort sans la vie, Eros sans Thanatos. Tous les artistes de toutes les époques abordent cette dualité entre le monde d'en-haut et le monde d'en-bas, à travers un travail de composition mettant toujours en exergue cette idée de descente, de bascule d'un monde à l'autre, de la lumière aux ténèbres. Ou bien en créant des oeuvres qui se retrouvent systématiquement en confrontation. Pour que l'Enfer existe, et que son image soit encore plus forte de sens, il est essentiel de le faire cohabiter avec le monde de la surface pour que l'ultime passage se fasse...

DEUX MONDES EN MIROIR

Ainsi, à partir de ses nombreuses influences, le cinéma propose une mise en image de ses espaces souterrains comme des espaces refuges presque problématiques et qui interrogent la porosité de la frontière entre le dessus et le dessous.

Le film **Parasite**¹ de Bong Joon-Ho en est un parfait exemple ! Le décor réalisé par le chef décorateur Lee Ha-Jun est éminemment structuré, l'architecture même devient levier narratif.

Dans une ville qui n'est jamais vraiment formellement identifiée, on observe la collision entre deux familles. Les Kim et leurs deux enfants aux chômages qui ne veulent qu'une chose, quitter leur habitation misérable pour pouvoir se hisser dans l'échelle sociale. Les Park, et leurs deux enfants plus jeunes jouissent d'un train de vie réunissant richesse, réussite professionnelle et confort. Les uns après les autres, les membres de la famille Kim vont réussir à imposer leur présence dans la maison des Park en y occupant des tâches dans laquelle il vont réussir à se rendre indispensables, jusqu'au moment où la famille Park va partir en pique-nique et laisser la maison aux Kim. L'opposition des décors représente les statuts sociaux et leur inversion qui se met en place tout au long du film.

Dans cette histoire d'envahissement, la maison, est un vrai personnage au même titre que la famille qu'elle cache dans ses entrailles et de celle, visible, qui loge dans ses espaces de vie ! J'ai pu lire une étude très intéressante autour du livre de Jean Pierre Berthome **LE DECOR DE FILM De D.W.Griffith à Bong Joon-ho** autour de ce film qui explique très bien cette question de soulignement de «The upstairs-downstairs» c'est-à-dire le haut-bas, pour souligner spatialement et analogiquement le statut social. Dans ce film cette dualité est présente tout au long du récit.



Dans un premier temps, Berthome nous révèle qu'il convient de porter une attention particulière au choix de la topographie de la ville qui arrive à mettre en avant le contraste entre le monde du bas et celui du haut. En bas on y trouve le logement des Kim vers lequel dévale une rue dont la pente vient buter sur une petite fenêtre, offrant sa seule entrée de lumière naturelle. La rue est plutôt populaire. On y trouve des échoppes, une circulation automobile plutôt limitée, assez loin des clichés des bidonvilles. Mais, on y trouve des signes qui montrent l'abandon de ce quartier principalement visité par un ivrogne qui vient uriner près de la petite fenêtre et par une équipe d'exterminateurs de parasites qui pulvérise son insecticide dans le logement.

¹ **Parasite**
de Bong JOON-HO (2019)

² **LE DECOR DE FILM**
De D.W.Griffith à Bong
Joon-ho
de Jean-Pierre BERTHOME,
(2023)

Le fils des Kim nous fait découvrir la villa des Park, située au bout d'une grande montée dans une rue bordée de hauts murs qui ne laissent rien deviner des autres maisons. En franchissant la porte près du garage il faut commencer par monter les premiers escaliers puis emprunter un sentier paysagé qui mène enfin le garçon vers l'entrée de la maison. Celle-ci offre une vue imprenable sur le ciel, elle est inondée de lumière, dégagée de toute autre construction aux alentours. C'est une affirmation architecturale qui témoigne de la puissance de la famille Park.

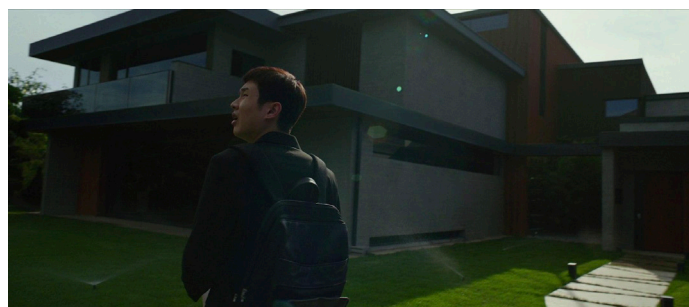


LE SOUS-SOL DES KIM/ **PARASITE**

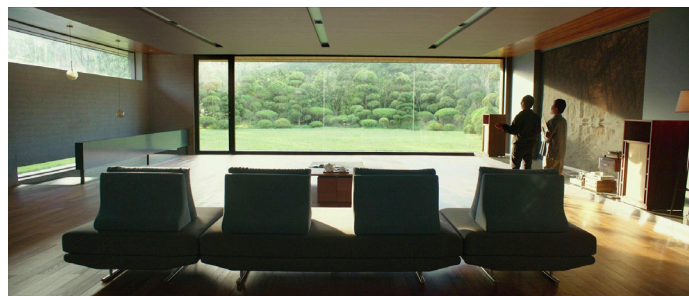
Il y a une opposition radicale entre les deux logements : le sous-sol des Kim est constitué d'une seule pièce principalement éclairée par une petite fenêtre, unique source de lumière naturelle, et qui fait à la fois office de séjour, de cuisine et de salle à manger. Ensuite, une étroite salle de bain, trois petites chambres, puis enfin au bout du couloir, une minuscule pièce de rangement et une sortie vers l'extérieur par lequel on accède par un escalier.

Le plafond paraît tellement bas qu'on peut presque le toucher avec la main, le logement est envahi d'objets hétéroclites comme des vêtements, des cartons, c'est le désordre... La famille cohabite même avec des cafards. Toutes les lignes sont verticales, l'espace condamne ses habitants, par l'étroitesse des pièces et le manque de hauteur des plafonds, à l'entassement anarchique et à la promiscuité.

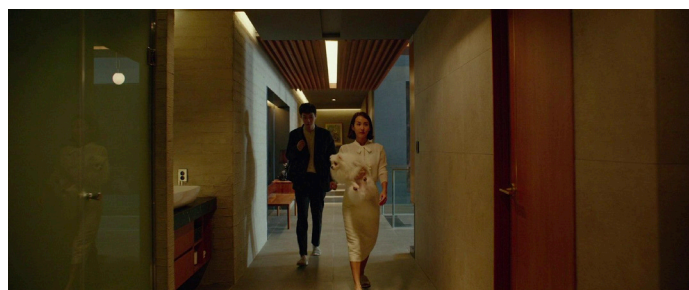
En revanche, la maison des Park est la totale antithèse du logement des Kim. Toutes les lignes sont horizontales, rythmées par des variations de niveaux soulignées par des choix de couleurs qui expriment luxe et volupté : le bois omniprésent, les nuances de gris et les tons doux. Les maîtres mots sont : sobriétés, harmonie et contrôle, un peu comme dans le jardin d'Eden finalement. Tous les espaces y sont grands et lumineux: c'est une maison d'architecte, faite pour être admirée et non habitée.



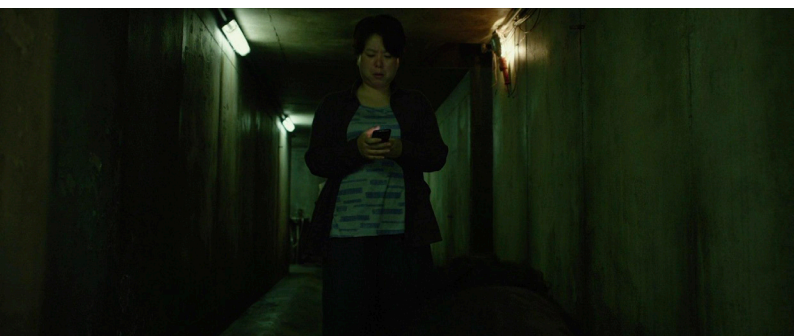
Au milieu du film se fait la bascule lorsque les Park partent pique-niquer. Plusieurs événements qui vont réussir à remettre en cause les décors dont l'opposition simple semblait suffire à résumer les principaux enjeux de ce film.



Pendant toute la première partie du film, personne ne prête attention à la porte sombre qui s'ouvre dans la cuisine et qui descend dans un premier temps vers une réserve, puis vers le garage. Ouvrir cette entrée, c'est montrer le refoulé, accepter de voir remonter dans la lumière une humanité tombée au plus bas, même bien plus bas que les Kim. Madame Kim comparait sa propre famille aux cafards qui s'enfuient et se cachent lorsque la lumière tombe sur eux. C'est à ce moment qu'il y découvre un parasite bien plus misérable qu'eux, dans les boyaux d'un bunker souterrain qui empest, et les voilà qui se dispute tous les miettes abandonnées par leurs maîtres.



LA MAISON DES PARK/ **PARASITE**



LE SOUTERRAIN DE LA MAISON DES PARK/ **PARASITE**

Le souterrain squatté par l'époux de l'ancienne gouvernante est le dernier espace à être identifié dans le film. Celui-ci n'est pas si différent du logement des Kim, il ne fait qu'amplifier les inconvénients : le plafond y est plus bas, les volumes plus petits et la lumière y est totalement artificielle car il n'y a aucune fenêtre et aussi beaucoup plus sale. Aucune décoration sur les murs et aucun signal dans ce cercueil de béton. On se demande même à quelle profondeur on se trouve...Sûrement à cinq ou six mètres si on juge les trois grandes volées d'escalier qu'il faut parcourir pour pouvoir descendre au fond du bunker. Assez pour que le spectateur puisse comprendre que les trois mondes mis en scène dans le film, celui des Kim, des Park et du souterrain ne sont pas proches, que d'autres espaces garantissent leurs liens les uns par rapport aux autres, disant la pente à gravir ou à descendre pour franchir cette ligne invisible dont le respect garantit la pérennité et l'ordre.

Dans ce film, le décor a su mettre en avant avec une grande clairvoyance les enjeux de ce film de la première à la dernière image. L'élévation s'oppose à une verticalité descendante de la régression sociale qui sert de mouvement général à tout le film. Le souterrain devient la métaphore de la descente aux enfers de la famille Kim.

Dans d'autres films la figure du souterrain devient le refuge des personnages qui se retrouvent rejetés de la surface, car ils ne rentrent pas dans les normes de la société comme dans **Batman, le défi**¹ de Tim Burton.



¹ **Batman, le défi**
de Tim BURTON (1991)

Lors de la scène entre Batman et le Pingouin qui se déroule dans l'antre de ce dernier, on découvre un espace de la même forme qu'un oeuf se trouvant sous la ville de Gotham. C'est depuis cet endroit souterrain que le méchant organise ses actions terroristes, tout en espérant un jour rejoindre la société des hommes. J'ai pu lire un très intéressant article réalisé par Adrien Mitterrand Much au sujet du générique d'ouverture du film qui s'ouvre sur le destin tragique d'Oswald Cobblepot, un enfant si laid que ses parents préfèrent jeter le berceau du nourrisson dans une rivière, celui-ci se transforme en un navire de fortune flottant en direction de l'obscurité. Il sombre hors-champs dans les égouts. La trajectoire de cette corbeille en osier dérivant sur

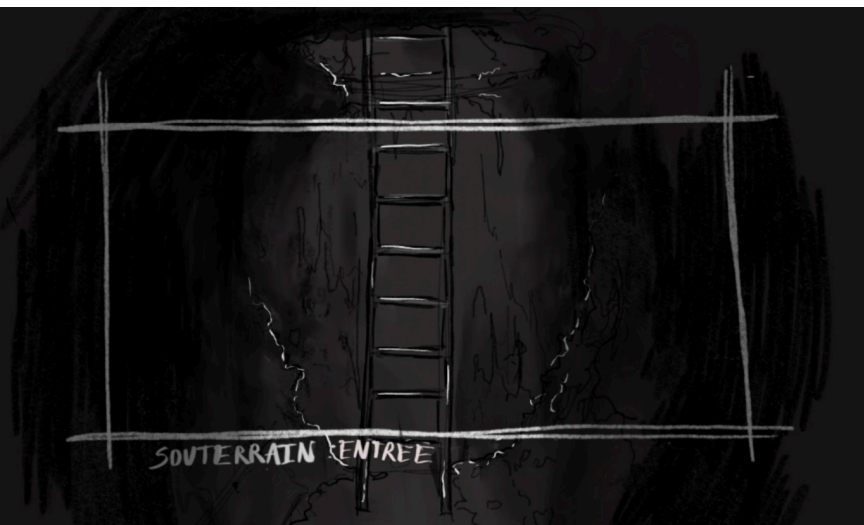
une rivière souterraine n'est rien de plus qu'une préfiguration du sort d'un personnage rêvant de retrouver une identité humaine en même temps qu'une place à la surface. L'accès à la surface comme à la lumière lui sont interdits par des grilles dont les ombres se projettent sur le berceau.

Par la suite, un raccord brutal dévoile un plan large d'une ville urbaine inspirée par les fascistes du début du XX^{ème} siècle avec comme banc-titre : Gotham City-33 ans plus tard. C'est à la fois le descendant d'une aristocratie mourante et une sorte de figure prophétique (33 ans c'est l'âge du Christ à sa mort) qui endosse les douleurs de tous les monstres, Le Pingouin voit alors son destin se sceller lors de cette séquence d'introduction. Le souterrain devient le royaume du monstre...

Ces deux films m'ont permis de comprendre l'importance de jouer autour de la verticalité qui permet de souligner visuellement cette idée de changement de monde, du passage de la lumière à l'ombre et de sceller physiquement le destin de mes personnages.

De plus, l'une des choses que j'ai apprises lors de mes exercices réalisés en studio à la Fémis c'est l'importance de contextualiser le décor ! Cela participera à sa crédibilité et va lui donner un point d'ancrage.

Le début de mon film commence en décor naturel dans une rue du XVIII^{ème} arrondissement de Paris. Tour à tour, les deux adolescents entrent dans une bouche d'égout et leur descente est reprise dans un module de sas d'entrée réalisé en décor studio. Celui-ci est composé d'une seule arrivée de lumière venant de l'entrée de la plaque d'égout simulant l'existence de l'extérieur. L'univers y est urbain avec un aspect bétonné qui porte néanmoins l'empreinte de l'homme avec des tags, des ordures... Cet espace se trouvant encore entre la pénombre et la lumière, ce n'est rien d'autre qu'un sas symbolisant l'entre-deux-mondes.



CONCEPT ART de l'entrée du souterrain/ **TOXIC UNDERGROUND**



Images TFE Décor **TOXIC UNDERGROUND**

Sur le côté gauche du module au sol, on trouve l'accès d'un passage condamné par une grille en métal, cet endroit interdit peut être un premier signe pour signaler aux malheureux visiteurs qu'il n'y a rien de bon ici...

En passant par cette entrée, les visiteurs doivent ramper pour se retrouver au cœur d'une galerie souterraine, cette fois-ci plongée dans la pénombre totale.

J'ai eu envie de mettre en exergue le fait qu'on quitte le monde réel (décor naturel) par le biais de cette descente dans un égout de Paris vers un monde onirique souterrain (réalisé en studio). Plus on descend et plus on s'éloigne de la lumière et donc du monde des vivants. Symbole, de la descente en enfer qui va pouvoir commencer...



ainsi l'atmosphère solennelle des lieux.

D'autres font le choix de mettre en lumière cette idée de deux mondes en confrontations en le soulignant avec deux directions artistiques totalement différentes comme **Les Noces Funèbres**¹ de Tim Burton, où se scindent deux univers clairement définis. Une dichotomie qui se retrouve au cœur de l'histoire, opposant deux mondes séparés par l'ultime frontière : celle de la mort.

Le film étant un film d'animation réalisé en stop-motion, il repose sur l'utilisation de maquettes pour les décors et des marionnettes pour faire les personnages. Cela permet une liberté au niveau de la direction artistique permettant d'exagérer de manière brute, sans souci de réalisme, les différents univers qui composent le film et de marquer de manière assez nette les deux mondes.

Le monde des vivants, se caractérise par une ville victorienne, sombre et lugubre, possédant des maisons majestueuses, qui ne sont plus que les vestiges de ce qu'elles étaient autrefois, enveloppées de poussière et de toiles d'araignée. La direction artistique choisie va vers un univers assez gothique, avec des cimetières, des chemins pavés, des demeures inquiétantes et des rues enveloppées de brume. La palette de couleurs choisies pour illustrer ce monde est composée de tons froids et ternes traduisant



Le monde des morts se caractérise quant à lui par une ville souterraine avec une architecture plus tortueuse, inspiré de l'expressionnisme allemand avec des formes plus verticales et des teintes qui me font parfois penser au **Cabinet du docteur Caligari**². Quelques détails rappellent que ce monde est habité par des défunts, comme des cercueils dans la rue, des statues de squelettes... Avec une utilisation de gamme colorée comme du violet, du vert ou encore du orange. Ce monde semble aussi plus complexe et encombré. Pour moi, ce monde semble plus gai et animé que le monde des vivants.

On constate même ce contraste assez saisissant entre les traits de visage des vivants et celui des morts. Les vivants ont des traits plus doux et réalistes avec des expressions assez exagérées et à l'inverse, les morts ont des traits plus marqués et squelettiques, leurs yeux sont enfoncés et leur peau colorée traduit leur nature surnaturelle à l'image des lieux où ils vivent.

A la fin du film, lorsque les morts rejoignent la surface pour assister au mariage de Victor et Emily, la couleur de l'atmosphère change et se réchauffe en devenant aux couleurs de la ville souterraine, symbole de la réunion des deux mondes.

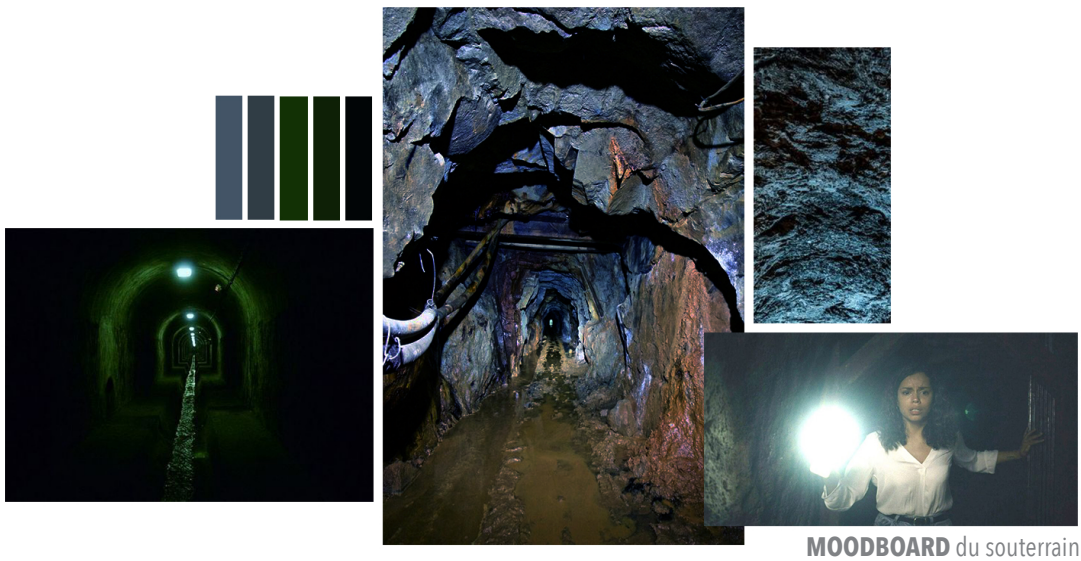
¹ **Les Noces Funèbres**
de Tim BURTON (2005)

² **Le Cabinet du docteur Caligari**
de Robert WIENE (1922)

Dans ce film, on ne voit jamais vraiment les passages d'un monde à un autre et le fait de jouer justement sur deux directions totalement différentes permet de ne pas perdre le spectateur et de comprendre directement où nous sommes et quels sont les enjeux. Il est très efficace pour la compréhension du public, notamment le jeune public auquel est principalement destinée l'œuvre, de symboliser le monde souterrain avec des paysages beaucoup plus oniriques qui représentent l'inconscient d'un ou de plusieurs personnages.

De même pour mon film, il m'a semblé important de bien définir ces deux mondes et de bien pouvoir les différencier alors que le décor reste le même.

L'idée était assez claire dans ma tête depuis le début, je voulais que le souterrain, ancré dans le monde réel, soit constitué d'une roche calcaire, assez humide et dans des tons froids et bleutés. Mon choix était celui d'un univers réaliste et froid.



A l'inverse, j'avais pour idée que la version Inferno du souterrain, soit quand à elle assez organique, semblable à un organe visqueux et vivant, émettant une respiration, baignant dans une lumière rouge. Celui-ci devait se transformer en espace mental du personnage d'Alwena, en être la représentation physique vraiment concrète, complètement organique. Le personnage est la damnée de son propre paysage mental...



LA CRÉATION D'UN UNIVERS SOUTERRAIN A TRAVERS LA FIGURE DU DAMNÉ

*« Quand on lutte contre des monstres,
il faut prendre garde de ne pas devenir monstre soi-même.
Si tu regardes longtemps dans l'abîme, l'abîme regarde aussi en toi. »*
D'après Freidrich Nietzsche, dans **Par-delà le bien et le mal**

Plus personnellement, à mon sens, la figure du monde souterrain est un moyen qui permet artistiquement d'exorciser les peurs. Ces lieux permettent de mettre en exergue une réalité dans laquelle les personnages ne peuvent pas échapper à leurs tourments internes. Depuis quelques années, je me questionne beaucoup sur la notion de relations toxiques et d'hyper-attachement. Ce sont des sentiments qui transforment une personne, même avec les meilleures intentions du monde, en monstre. Ça nous ronge, c'est quelque chose de très sombre, qui nous consume littéralement de l'intérieur et qui ne fait du mal qu'à celui qui porte ce fardeau. Tout notre univers en devient pollué ! Je le vois comme une rage qui n'arrive simplement pas à sortir. Les codes de la société et l'éducation que nous recevons nous apprennent à garder les mauvais sentiments pour nous, car ils pourraient terrifier les autres, bien que cela puisse nous dévorer... Mais que se passerait-il si tous ces codes volaient en éclat et que ce sentiment se libérait physiquement ? Je pense que c'est à ça que ressemble l'enfer pour moi...

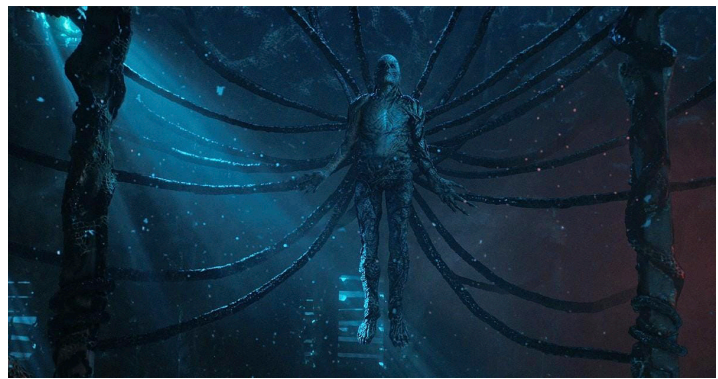
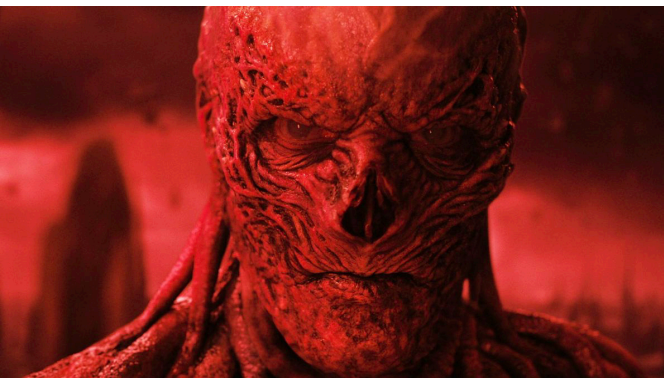
Depuis longtemps j'ai une fascination pour le monstrueux, ça n'a jamais été pour moi une source de peur, bien au contraire... Les monstres servent à exhumer nos propres démons, à questionner la nature humaine ou bien à revisiter certains mythes. Selon les sources mythologique et religieuses, les enfers sont habités par des formes de vie grouillantes et effrayantes. L'Eglise recommandait aux artistes d'insister sur les particularités des démons : leur difformité et leur laideur étant un reflet de leurs péchés.

Guillermo DEL TORO le décrit très bien lui-même dans un entretien pour le magazine Sud Ouest :
*« Il est né très tôt. Mon psy dit que mon empathie envers les monstres est un mécanisme d'inversion, parce que j'étais effrayé d'être venu au monde. Je me suis toujours identifié aux monstres. Pour moi, la créature de Frankenstein est un martyr, c'est la figure de Jésus qui a souffert pour nous sauver de nos péchés. J'ai ainsi établi une sorte de cosmologie personnelle. Vous savez, quand les Espagnols sont arrivés au Mexique, il y a eu ce qu'on appelle le syncrétisme, mélange des croyances catholiques et des mythes indigènes, et j'ai moi-même fusionné mes références catholiques avec mon amour des monstres. Pour moi, ce sont des anges, des créatures spirituelles.
Dans mon cinéma, les monstres sont toujours humains. Ils sont les saints patrons de l'imperfection. Et c'est bien cela qui nous définit, nous autres humains, l'imperfection. Mais je fais une différence entre la créature du film et les monstres. Dans mes films, le vrai monstre se révèle toujours peu à peu. »*

Dans son cinéma, il inverse les codes en rendant les monstres beaucoup plus humains que les hommes. Dans mon quotidien, j'observe beaucoup de gens qui ont peur des films d'horreur et des monstres mais adoptent des comportements dans la vie qui me paraissent « monstrueux »... Pour moi, certains humains s'apparentent à des Dr. Frankenstein, car ce sont eux qui créent les monstres et les démons qui fascinent la société. En utilisant la figure du monstre cela permet d'établir une sorte de jeu de miroir car, parce qu'il est horrible d'admettre la monstruosité humaine, nous créons des être difformes représentant nos craintes sociales.

Dans la quatrième saison de la série **Stranger Things**¹, relatant les aventures d'un groupe d'adolescents affrontant des créatures venues d'une autre dimension, nous faisons la connaissance d'Henry Creel aussi connu sous le nom de Vecna: un sujet de test du Laboratoire National d'Hawkins, qui s'est retrouvé bloqué dans la dimension alternative « Upside Down » après qu'Onze l'ait envoyé dedans...

Il devient alors le prisonnier de cette dimension qui reflète notre monde, ou du moins notre monde s'il s'agissait d'un paysage infernal, toxique et organique envahi par des sortes de vignes vivantes effrayantes et peuplé de créatures meurtrières. Celui-ci réapparaît des années après sous une forme monstrueuse. Il semble avoir fusionné avec l'univers organique, l'étrange vigne qui recouvre le paysage de cette dimension semble l'avoir fait se putréfier, il n'a plus rien d'humain... Tel Lucifer, il est devenu le dirigeant de ce royaume dont il est maintenant la représentation physique. Celui-ci développe même la capacité à se connecter aux vignes lui permettant d'entrer dans une sorte d'état méditatif à travers lequel il peut accéder à son esprit. Ce lieu psychique porte le nom de « Mind Lair ».



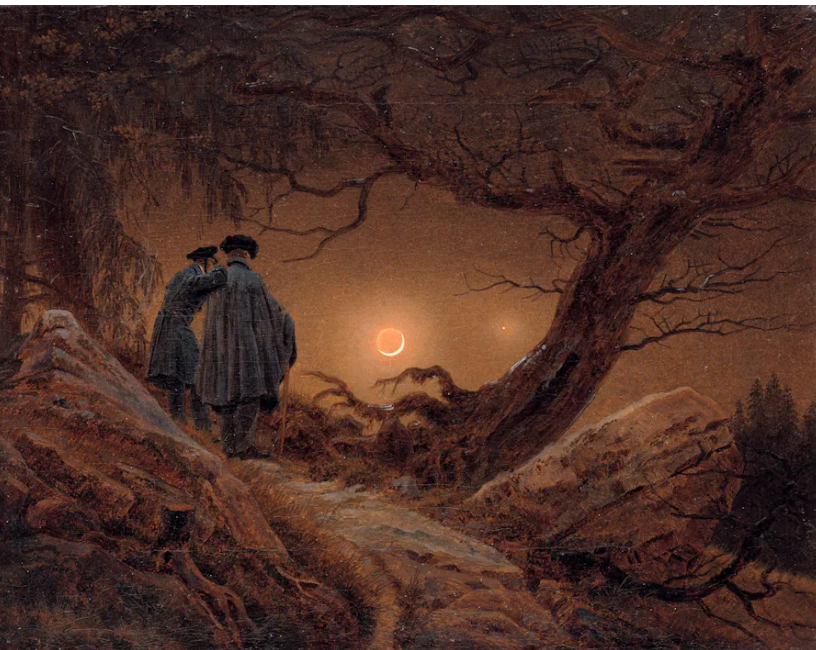
¹ **Stranger Things**
Saison 3, NETFLIX, 2019

Le paysage mental de Vecna est enveloppé d'une brume sombre dans une atmosphère rouge sang. Le tonnerre et les éclairs qui font rage dans le ciel rappelle celui de l'Upside Down. Le sol est constitué de boue noire, rempli de flaques de liquide inconnu. Les vignes horribles semblent aussi s'être répandues tout au long du paysage, créant des sortes de piliers. Une version déconstruite de sa maison d'enfance trône au milieu de son enfer personnel dernier symbole de son humanité...

Le concept artist de la série Michael Maher Jr a exploré un large éventail de design pour l'intérieur de la tête de Vecna : *« Les frères tenaient à ce que ce soit une forêt mélangée à des fragments de sa maison d'enfance. C'est l'esprit étrange et effrayant d'un fou aux souvenirs brisés. »*



CONCEPT ART de **Mind Lair** réalisé par Michael MAHER JR



Deux jeunes hommes contemplant la Lune

de Caspar David FRIEDRICH (1825)

Le décorateur Chris Trujilo et son équipe ont conçu une partie de la maison fragmentée, une partie du sol et des piliers qui composent se paysage inferno. A partir de cette base construite ce sont les effets visuels qui ont pu étendre ce décor surréaliste. L'inspiration première du chef décorateur fut le travail de l'artiste peintre allemand Caspar David Friedrich, dont les paysages sombres sont des représentations des psychologies internes.

Le personnage de Vecna est un exemple qui illustre parfaitement l'impact que peut avoir un décor sur un personnage. Prisonnier de cette dimension, celui-ci se retrouve pollué et transformé par cette vigne qui semble se nourrir de lui, faisant de lui son pantin, oubliant son humanité... Elle va jusqu'à attaquer son apparence et son espace mental ne faisant plus qu'un avec lui.

Dans cette même idée j'ai eu envie de développer un personnage (Alwena) condamné à la damnation dans son propre enfer. Le décor devient alors acteur majeur de cette idée de passage d'un état à un autre, car il devient la métaphore physique de cette impression qu'a le personnage de se sentir littéralement pourrir de l'intérieur et devenir monstre, symbole de cette relation don elle n'arrive simplement pas à se libérer mentalement. Tout son paysage en devient alors pollué comme si elle et le souterrain ne devenaient plus qu'un seule et même être. Prisonnière d'un univers Inferno semblable à un organe visqueux presque en décomposition ...

J'aborderais un peu plus loin dans le mémoire le travail entre le département décor, maquillage et costume pour arriver à obtenir un résultat similaire entre le décor et le personnage.

II. PASSAGE

LE MONDE ORGANIQUE

Comme nous l'avons vu plus tôt avec le travail de Valérie Belin, l'Enfer peut avoir une portée beaucoup plus personnelle, intime... En effet, chaque humain est différents, nos histoires de vie, nos peurs les plus profondes... Le concept d'enfer personnel est une vision qui appartient à chacun.

On le voit très bien dans la saison 3 de la série **American Horror Story : Coven**¹, qui parle d'une école qui accueille de jeunes sorcières en Nouvelle-Orléans. Dans un des épisodes, afin que la nouvelle sorcière Suprême se révèle, les élèves doivent accomplir les épreuves des «Sept Merveilles». Une des épreuves appelée «Descendum», consiste à revenir de l'enfer avant le lendemain matin, sinon les apprenties y resteront coincées pour toujours. Leurs visions de l'enfer sont alors bien loin de l'univers de Dante, on passe de paysages cauchemardesques à un celui d'un fast food miteux, un magasin anormalement grand avec des vêtements à plier jusqu'à la fin des temps ou encore d'une salle de classe de biologie avec un professeur obligeant la malheureuse sorcière à disséquer une innocente grenouille pour toujours. Chacune devant affronter sa propre conception de l'horreur.

Habituellement, le travail d'un Chef décorateur est de donner vie à la vision du réalisateur, c'est un travail d'accompagnement d'une idée, d'une vision. Mais le projet de diplôme en général renverse les codes en nous rendant moteur de la création. C'est donc pourquoi l'approche de l'Enfer que je propose émane de ma sensibilité et de mes propres peurs.

Travailler autour d'un motif organique et vivant fut une évidence ! Un personnage qui a l'impression que son être ne lui appartient pas totalement, pas vraiment. Ce que nous voyons comme étant une entité stable, une chair définie par des limites précises, est en réalité une matière malléable, en éternel changement. Vieillir, guérir, grandir, changer, évoluer... Le body horror/ monde organique est un moyen d'expression de nos peurs les plus profondes. Il n'invente rien... Il parle de la fragilité d'un être et explore brutalement ce qui définit un être humain : la chair et ses limites. Un corps en rupture, un organisme qui refuse les normes qui lui sont imposées. Cette rupture ne concerne pas que l'horreur physique mais aussi mentale. L'horreur ne vient plus de l'extérieur mais de l'intérieur du corps lui-même et se déploie dans l'univers pour l'habiter.

¹ **American Horror Story: Coven**
Saison 3, FX (2013)



Le jeu vidéo d'horreur **Scorn**² propose un monde où l'humanité a été totalement absorbée par les machines. L'univers y est cauchemardesque, chaque élément du décor semble fait d'un mélange entre chair, os et métal. L'individualité n'existe plus, plus de distinction entre l'humain et l'architecture qui l'entoure. Les portes, les structures semblent être vivantes, palpitantes, comme si elles avaient été construites à partir d'organes humains. L'horreur est totale: c'est un fantasme, celui d'être réduit à un simple élément d'une structure vivante, perdant toute forme d'individualité, celui de faire corps avec la machine.

² **Scorn**
Edd Software (2022)

Mes interrogations sur la formation du motif organique animent le centre de ma réflexion, car c'est vers cette direction artistique que j'ai envie que mon interprétation de l'Enfer s'engage. Comme je le souligne dans le chapitre précédent, il est important de bien définir les deux mondes qu'on met en comparaison, pour pouvoir bien les différencier. Le défi technique sur ce projet est une vraie problématique : **comment passer la frontière entre deux mondes à partir d'un même décor ?**

J'avais déjà une bonne base de travail car, lors de notre exercice **Exoplanète** nous avons travaillé sur l'idée d'une grotte à l'aspect organique qui émettait une respiration. Lors de cet exercice, nous avons construit une structure en tasseaux de bois et étendu dessus de la toile, nous l'avons recouverte de morceaux de polystyrène et de mousse expansive. La toile tendue permettait de pouvoir exercer une pression depuis l'extérieur du décor donnant cette impression de respiration du boyau. Le problème de cette technique est que celle-ci est trop coûteuse : le polystyrène et la mousse expansive étant des matières très onéreuses.



EXOPLANETE, 2024

Il me fallait donc une matière qui soit capable de pouvoir avoir cet aspect minéral et en même temps organique. Après quelques essais et discussions avec mon maître de projet le chef décorateur Matthieu Butter, j'ai opté pour un mélange de matières. Dans un souci d'économie et d'écologie, certaines feuilles décors sont pleines, récupérées lors du dernier tournage réalisé à l'école, tandis que d'autres ont été construites dans le cadre de ce projet. La structure est composée seulement de tasseaux laissant de grandes ouvertures vers l'intérieur du décor.

STRUCTURE DU DECOR



Le revêtement, est un savant mélange entre du polystyrène sculpté, une donation des sculpteurs Anthonin Guehennec et Pascal Chevé, de la peau de vache pour avoir cet aspect bétonné et de bâches en plastique que j'ai fait fondre au décapeur thermique.



ESSAIS TECHNIQUE DE BACHE EN PLASTIQUES



L'avantage du plastique c'est que même après l'avoir fondu et qu'il soit devenu plus rigide, on peut encore le manipuler. Ainsi, une fois agrafé sur la structure en tasseaux, nous pouvons exercer dessus depuis l'extérieur une pression donnant cette impression de respiration et lorsqu'on ne la manipule pas, celle-ci ressemble à une texture minérale. Nous avons relié les différentes matières avec de l'enduit et du plâtre projeté, pour enfin la peindre dans des tons bleutés avec des remontées de rouille.



ETAPE 1: SCULPTER LE POLYSTYRENE, POSITIONNER LES BÂCHES ET LES PEaux DE VACHE



ETAPE 2: ENDUIRE LA STRUCTURE ET PROJETER LE PLÂTRE



ETAPE 3: PEINDRE LE DECOR

Une question épineuse se posait encore néanmoins : **Comment réussir à faire croire à la putréfaction d'Alwena ?**

Ce fut un défi de taille !... Nous avons réalisé plusieurs tests en relation avec la Cheffe maquilleuse Juliette Jaillet et le Chef costumier Alexis Duquesne. Dans un premier temps les premiers tests se sont avérés négatifs ne ressemblant en rien à la matière du décor. Après plusieurs échecs il fut évident qu'il fallait utiliser la même méthode que pour la conception du décor, c'est-à-dire de la bûche fondue. De plus, cette matière reste très souple et n'empêche pas la comédienne d'avoir des expressions de visage ni d'être libre de ses mouvements. La notion de passage étant absolument inhérente à cette transformation physique : Alwena est à la fois elle habitante de ce souterrain infernal, mais elle finit par faire corps avec lui, ils se confondent finalement.



ESSAIS MAQUILLAGE ET COSTUME

Ce qui est assez amusant c'est qu'après le tournage de mon TFE je suis partie en échange universitaire en Inde à la FTII **Film and Télévision Institute of India**. J'ai évidemment évoqué mon projet de fin d'étude avec un étudiant indien en dernière année décor, en lui expliquant tout le concept de celui-ci. C'est alors qu'il m'a dit de regarder un film d'horreur Indien (comme quoi le cinéma de genre n'a pas de frontière, il est de toutes les cultures...) dont le titre est **Tumbbad** réalisé par Rahi Anil Barve et Anand Gandhi en 2018. Cette oeuvre m'a profondément marquée, tant elle résonne avec mes intentions.

Le film débute par le récit de la légende de la Déesse de la Prospérité et mère de tous les dieux. Son premier enfant, Hastar, était un être tellement avide d'or que les autres dieux voulurent le tuer. La déesse lui sauva la vie en l'abritant dans son ventre, à condition qu'il soit oublié et que plus personne ne le prie. Celui-ci se retrouve rayé de l'histoire! Condamné à rester enfermé physiquement dans notre monde dans les souterrains de la ruine de Tumbbad. Cet endroit, prend la

forme d'un utérus, symbole d'un enfant qui ne peut pas venir au monde, coincé de le ventre de sa mère comme dans une non-vie, des limbes à la mode indienne finalement...



Moi qui pensais avoir fait acte de création majeure, je me retrouve face à un décor qui repose sur le même concept que le mien !! Un lieu organique, visqueux, vivant, respirant...

Comme pour **Exoplanète**, Ils ont choisi de travailler avec de la mousse expansive comme revêtement sur

les parois de cette prison organique, car elle prend la forme souhaitée de façon rapide. Sachant qu'il y avait 650m2 de décor à recouvrir (je n'ose imaginer le prix !!). L'entretien du décor était en véritable défi car la mousse expansive est un matériau fragile qui peut facilement s'abîmer en marchant dessus. Après chaque prise, l'équipe déco devait souvent restaurer et réparer des pièces endommagées, faire les retouches peintures nécessaires pour pouvoir préserver l'aspect du décor. Comme dans mon projet, le décor émettait une respiration mais ils ont choisi une autre option que la mienne pour simuler la vie : j'ai placé des membres de mon équipe derrière les feuilles décor pour exercer des pressions dans les zones de plastique brûlé, alors que dans le film indien, les décorateurs ont utilisé un mécanisme de tuyaux, d'amortisseurs et de slime pour donner lui donner vie de manière réaliste. Beaucoup de recherches ont été menées en amont pour pouvoir créer le slime eux-mêmes, directement sur le plateau. Il a fallu l'appliquer juste avant chaque scène car il perdait sa texture souhaitée en seulement quelques minutes.

1 Tumbbad

de Rahi ANIL et
Anand GANDHI (2018)



PHOTOS DU TOURNAGE TFE
Décor **TOXIC UNDERGROUND**

J'ai eu le même souci pendant mon tournage : pour avoir cet aspect visqueux, nous devons badigeonner le décor d'eau ; de même pour le faux sang et la crépine de porc présents sur tout l'intérieur de la grotte.

Par chance, j'ai pu rencontrer le Chef Décorateur Jean-Vincent Puzos et m'entretenir avec lui au sujet de son dernier film, un projet en parfaite adéquation avec mon mémoire ! En effet, celui-ci est parti travailler en Australie sur un film mettant en scène un serial killer qui vit dans une grotte et la tapisse des corps tuméfiés de ses nombreuses victimes, une sorte de chapelle sixtine bien sinistre... Le décor est un savant mélange de grottes australiennes et de constructions en studio.

« Le travail qu'on a fait t'aurais beaucoup plu ! Dans les ateliers on a fait des bouts de constructions dans lesquels nous avons mélangé des morceaux de corps avec des vertèbres, avec du bois flotté, et on les a collés sur les murs de la grotte. La nature vient reprendre ses droits sur les corps mutilés formant un seul et même motif sur les parois. Un peu comme une grande installation artistique finalement... On a acheté des cordages complètement normaux et après on les a défaits et refaits, puis recouverts de latex. Et ça on en a fabriqué des centaines de kilomètres pour que ça devienne des matières, des lianes qui se mélangent avec les corps... C'est le personnage qui transforme le lieu en une sorte d'enfer en tentant de le retapisser complètement »

Ce que j'ai trouvé vraiment intéressant dans l'approche de Jean-Vincent, c'est que le décor joue sur deux formes, c'est-à-dire sur la définition même de l'adjectif « organique » : quelque chose qui provient directement ou indirectement de tissus d'organismes vivants, autant les végétaux que les animaux. Il joue avec l'aspect organique du lieu par sa géographie naturelle ornée de végétaux et par l'installation de la tapisserie faite à partir de corps, créant un seul et même motif.

Dans mon film, le passage d'un monde à l'autre se fait aussi par le choix de travailler autour d'un décor ayant la capacité de passer par un état figé (un décor dont le revêtement semble être de la pierre) à celui d'une structure en mouvement, comme vivante. Ceci par le biais des choix que j'ai fait les matériaux qui composent mon décor. Ce travail autour du vivant sculpté est au coeur de mon projet : l'Enfer n'est plus seulement un lieu, c'est une matière en mutation, un espace qui absorbe transforme et condamne.

L'IMPORTANCE DU POINT DE VUE

Un décor, aussi expressif soit-il dans sa forme ou sa texture, ne prend réellement vie que lorsqu'il est traversé, activé par le regard de la caméra et par les intentions du récit. C'est là que réside toute la richesse du travail de décorateur: un décor ne vit pas seul, il se met en mouvement à travers le point de vue.

Malgré tout le travail d'élaboration réalisé par le Chef décorateur, un décor ne peut pas exister pleinement sans la collaboration avec les autres départements techniques. Le décor ne vit pas seul: c'est un outil au service de la narration visuelle et sonore, un espace à investir, à filmer, à faire résonner. Il ne s'agit pas simplement de concevoir un lieu « esthétique », mais bien de fabriquer un monde cohérent au service de la caméra et de l'émotion. Cette dynamique de collaboration, centrale dans la fabrication d'un film, a été pour moi particulièrement présente dans la construction de mon projet, notamment dans l'approche du passage entre les mondes. Car cette question du **passage** n'est pas uniquement formelle ou plastique: elle interpelle le point de vue du Réalisateur, du Chef opérateur et de l'Ingénieur son et impact directement la manière de filmer et de construire l'espace.



¹ **The Descent**
de Neil MARSHALL (2005)

Le film **The Descent**¹, réalisé par Neil Marshall est un bel exemple de la manière dont la conception d'un décor peut créer l'atmosphère et la tension dans un film d'horreur. Dès l'instant où le film nous emmène sous terre dans un réseau de grottes inexplorées, les spectateurs sont immédiatement plongés dans un monde claustrophobe et angoissant. Le Chef décorateur Simon Bowles a su mettre en exergue une véritable descente en enfer à travers l'utilisation d'effets pratiques, combinés à des choix intelligents de construction, couleur, texture, permettant au public de ressentir l'humidité, l'obscurité et l'étroitesse suffocante de l'espace.

Il voulait que les décors de grottes soient très dangereux et difficiles à parcourir pour les actrices, mais facile à traverser pour les équipes de tournages. L'utilisation de véritables grottes aurait été impraticable pour l'équipe du film et aurait ralenti le tournage.

Le Réalisateur, Le Directeur de la photographie et le Chef décorateur ont décidé que les espaces restreints et claustrophobes étaient aussi important dans l'action du film que les immenses cavernes.



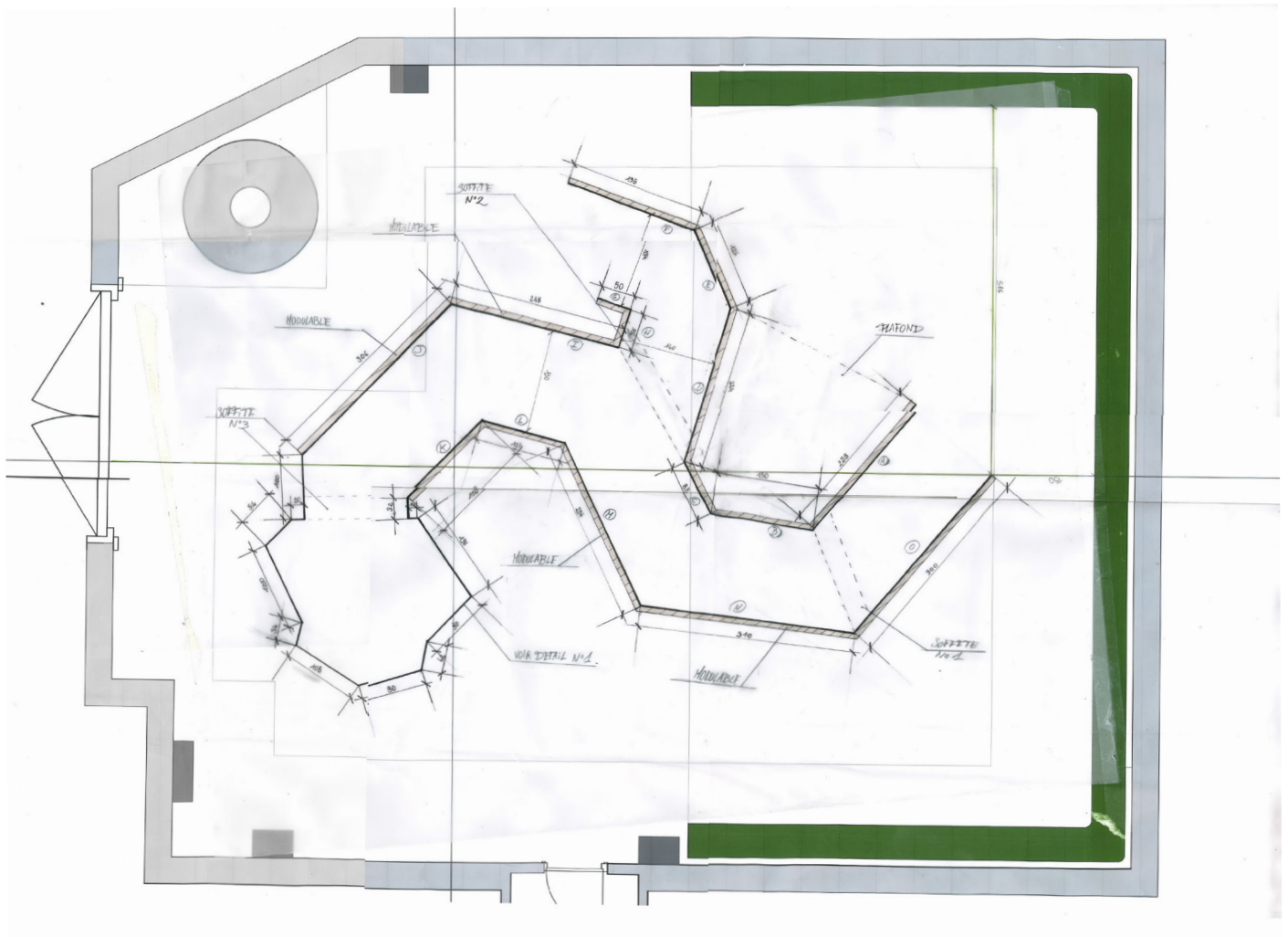
Le réseau de grottes est méticuleusement conçu, avec une grande importance apportée aux détails. Seulement six décors ont été fabriqués pour les besoins du film. Les tunnels ont été construits à l'intérieur de structures en bois et d'échafaudages afin de pouvoir réutiliser les décors en les faisant pivoter de différentes façons pour faire croire à des lieux divers au sein du système de grottes. Ils changent leur aspect via la couleur et la texture, en ajoutant des stalactites ou en donnant l'illusion de pierres plus humides, plus sèches ou alors poussiéreuses. Le but étant de faire croire que le système des grottes est bien plus grand que les décors construits.

STRUCTURE EN BOIS ET ECHAFAUDAGES/ **THE DESCENT**

La grotte un personnage à part entière, un espace qui reflète les luttes internes des héroïnes et qui les pousse à se confronter à leur peurs les plus profondes. Ce choix esthétique contribue à faire du film une expérience immersive et psychologiquement intense, où le décor devient un catalyseur de l'angoisse et le passage ultime vers la découverte de soi.

Cette gestion de l'espace dans ***The Descent*** m'a nourrie tout au long du développement de mon propre décor. Je me suis longuement interrogée: **comment suggérer une profondeur et une richesse spatiale avec un petit module de décor? Comment donner l'impression que le souterrain dépasse les limites physique du plateau de tournage ?**

Cette réflexion a donné lieu à une collaboration avec Louis Sorin, le Directeur de la photographie, qui fut pour moi un pilier lors de la conception de ce décor. Nous avons réalisé ensemble un travail en amont pour pouvoir déterminer qu'elle serait la géographie du souterrains et comment réussir à truquer sa perspective pour faire croire à un espace beaucoup plus grand que le décor construit. En créant un long couloir, dont l'espace est accidenté, pour que lorsqu'on place la caméra elle ne puisse jamais percevoir le bout du tunnel.



PLAN AU SOLTTE/ **TOXIC UNDERGROUND**

De plus, le décor a été conçu de sorte que quatre feuilles décors puissent être enlevées et déplacées lors du tournage. Nous avons pu jouer là-dessus en créant de nouveaux passages, en rendant les conduits plus exigües, en créant des clairières, ou en allongeant certains couloirs. Grâce à ce dispositif, la caméra pouvait trouver plusieurs points de vue dans un même espace, renforçant l'idée d'un lieu en constante mutation, insaisissable.



PHOTOS DU TOURNAGE TFE Décor **TOXIC UNDERGROUND**

Comme le dit très justement Jean-Vincent « *C'est le décor qui contrôle la position de la caméra. Si tu n'as pas envie que la caméra soit à un endroit, la caméra n'y sera jamais. Car tout simplement il n'aura pas d'accès. Par contre, là où tu as choisi, tu fais un petit échafaudage derrière, un trou, une entrée, un escalier par derrière et là il y aura quelque chose qui montrera un autre point de vue que tu auras amené... Il m'est déjà arrivé sur ce projet de grotte, de laisser le décor ouvert de la même façon pendant trois semaines. Tous les matins le Réalisateur et le Directeur de la Photographie voient la même chose. Une semaine après, je referme l'entrée pour en ouvrir une autre. Ils se retrouvent totalement perdus au sein du même décor qu'ils ont analysé pendant presque un mois et ils découvrent un nouvel espace avec de nouvelles perspectives à filmer* ».

Comme le souligne Jean-Vincent « *C'est le décor qui contrôle la position de la caméra!* ». Cette phrase résume parfaitement ce que j'ai appris tout au long de mon parcours à la Fémis. En tant que Chef décorateur, nous orientons le regard, nous sculptons le point de vue. C'est en maîtrisant ces accès, ces ouvertures, ces limites, que le décor cesse d'être un simple lieu pour devenir un espace vivant, changeant. Le point de vue ne se subit pas, il se construit, se provoque, et c'est là que réside toute la puissance narrative d'un décor.

UN MONDE SONORE

Mais cette narration ne passe pas uniquement par le regard. Un décor ne se pense pas uniquement dans ses volumes ou dans ses textures, mais aussi dans la manière de résonner, de vibrer au son de l'histoire.

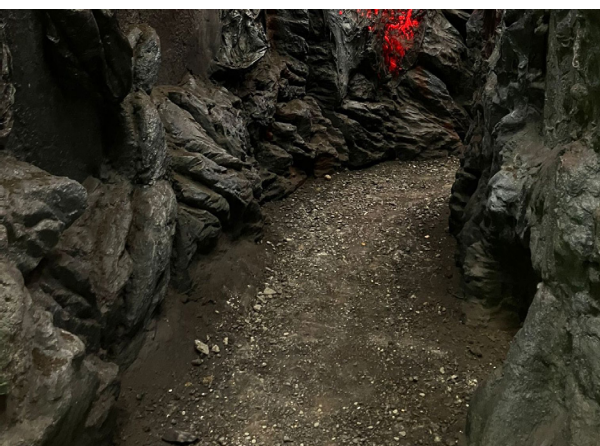
C'est de cette façon que s'est imposée à moi une autre dimension: celle du son. Ce n'est pas un réflex immédiat pour un Chef décorateur. Nous sommes souvent formés à penser l'image, à créer des espaces visuellement cohérents, tandis que la conception sonore intervient plus tard en post-production, sans que nous n'en soyons vraiment acteurs. Pourtant, au fil des projets réalisés à l'école, j'ai compris que penser un décor aussi comme un espace sonore, c'est lui donner une densité invisible mais perceptible, une existence qui dépasse le cadre visuel, et qui ancre l'univers plus solidement dans l'imaginaire. Cela se vérifie notamment dans le hors-champ lors de films tournés en studio. La caméra ne peut pas tout montrer, sans trahir les limites du décor ou les artifices de fabrication. Le son devient alors un allié narratif, capable de prolonger le décor au-delà de l'image et rendre l'univers crédible.

J'ai pleinement compris cette réalité lors de la construction d'un décor de jazz club des années 50, pour le tournage des Films 3. Le réalisateur, Gauthier Gervaise, souhaitait que les musiciens jouent en live, ce qui imposait une exigence sonore forte: le décor devait « sonner » comme un vrai club de jazz. Nous avons donc travaillé avec des matières lourdes, comme le velours, et utilisé des isolants pour absorber les résonances naturelles du studio. Pour la première fois, j'ai pensé le décor non pas uniquement pour l'oeil, mais aussi pour l'oreille.

De même, mon projet de diplôme, bien qu'à l'opposé d'un club de jazz, m'a amenée à une réflexion similaire. Un souterrain possède un imaginaire sonore très fort. C'est un lieu silencieux, clos, isolé, où l'on entend des sons diffus, des gouttes qui ruissellent, des flaques d'eau, des bruits feutrés. Comme tout l'espace, il possède une fréquence résonnante, une tonalité propre qui participe à l'immersion.

En discutant de cette dimension avec Jean-Vincent, il m'a raconté comment, sur son décor de grotte, ils avaient installé de véritables cascades, et même un bassin sous la structure: trois mètres d'eau en contrebas, qui laissaient deviner la présence d'un lac souterrain. Si quelqu'un tombait dans le décor, il tombait dans l'eau. Rien qu'avec ces éléments, le son existait. Dès qu'on entrait dans le studio, le bruit de l'eau suffisait à transporter l'équipe dans un autre monde. J'ai trouvé cette approche extrêmement inspirante!

Pour mon projet, bien sûr, il était difficile de recréer un tel univers, mais nous avons tenté de poser les bases d'une matière sonore crédible dès le tournage, afin d'alléger la tâche de la post-production.



SOLTFE/ TOXIC UNDERGROUND

Le premier élément travaillé fut le sol. Même peu visible à l'image, il est omniprésent dans la bande-son: les personnages traversent le souterrain à pieds. Rebruiter chaque pas aurait été fastidieux, j'ai donc opté pour un sol en terre et gravier qui répondait à la direction artistique tout en donnant une présence sonore naturelle à chaque mouvement. Nous avons ensuite tenté de fermer l'espace en installant des morceaux de faux plafond, pour éviter que le son ne se perde dans le volume du studio. Honnêtement, ce ne fut pas un succès total...

Le studio reste un espace très réverbérant, l'équipe son a donc ajouté des tapis et des moquettes sur les zones non visibles à la caméra, afin d'atténuer les échos et de renforcer la sensation d'enfermement sonore.

Ce travail sonore n'était pas qu'une question de réalisme: il participait pleinement à l'idée de passage entre deux mondes. Entre le monde réel et l'irréel, il fallait que le son marque la rupture, qu'il accompagne le basculement sensoriel. Quand j'ai imaginé la version « enfer organique » du décor, j'ai immédiatement pensé à un son viscéral, gluant, presque respirant. Il ne s'agissait plus seulement de faire exister le décor comme un lieu, mais de le faire ressentir comme un être vivant. Ce n'était plus un espace à traverser, mais un corps habité, humide, mouvant, inquiétant.

Malgré tous nos efforts sur le plateau, un tel univers sonore ne peut pas être recréé intégralement en tournage. C'est en post-production que ce monde sonore prend réellement forme. Travailler avec des sons issus de banques aurait été insuffisant: l'univers organique nécessite des sons qui n'existent pas encore. J'ai donc collaboré avec Louis Naudin, bruiteur, avec qui nous avons imaginé et fabriqué de toutes pièces l'ambiance sonore de cet enfer. Ensemble, nous avons créé une matière vivante à partir de respirations humaines, d'éponges humides, de couvertures de survie, de bruits déformés de pas sur gravier transformés pour évoquer une matière gluante et molle. Ce travail expérimental a permis de donner corps à l'espace par le son, d'inventer une logique sensorielle cohérente entre l'image et l'audio.

Tout ce travail de préparation a permis à la prise de son directe de fournir une base exploitable, pour laquelle le travail de bruitage et de design sonore a pu s'appuyer pour créer l'univers en post-production. L'idée était de commencer dans un monde silencieux, humide, dense, pour glisser vers un univers organique, inquiétant, vivant. Grâce à cette collaboration étroite avec les techniciens son, le son et l'image font désormais corps, donnant vie à ce paysage infernal, à la fois tangible et irréel.

III. LABYRINTHE

« L'imaginaire ne travaille pas dans la terre comme à la surface de la terre.
Sous terre, tout chemin est tortueux.
C'est une loi de toutes les métaphores du cheminement souterrain. »
Gaston Bachelard, **La Terre et les rêveries du repos**, 1948

¹ **Divine Comédie**
de Dante ALIGHIERI (1321)

Pénétrer et parvenir à ressortir des Enfers, un peu comme Hercule, Ulysse, Thésée, Orphée ou encore Enée, rappelle le chemin ardu et initiatique qu'est la figure du labyrinthe.

Dans les premières lignes de la **Divine Comédie** ¹, Dante se retrouve seul, perdu dans « un lieu effroyable, sauvage et âpre et rude ». Un monde de pleurs et de désolation...

Alors surgit de l'ombre du Mantouan (figure d'éternel exilé de l'au-delà), Virgile. Celui-ci le conseille et le rassure sur le lieu « *il te convient d'aller par un autre chemin (...) si tu veux échapper à cet endroit sauvage* ». Le chemin vers la perfection passe par les souffrances de l'Enfer et la rédemption du Purgatoire: il faudra vaincre l'infâme vallée et escalader la montagne escarpée avant d'avoir accès au Paradis. Dante accepte, pourvu que le poète lui serve de guide. Nous voilà au début d'un long voyage initiatique. Un voyage infernal dans lequel ils parcourront les voies et tâcherons de percer le secret de cet immonde labyrinthe qui mène au coeur de la terre, jusqu'à « *l'affreux ver qui perce le monde* ».

Edifice bâti ou simple complexe de grotte, le labyrinthe peut être interprété comme un lieu représentant « l'autre monde », lieu d'accès difficile, qui symbolise les entrailles de la terre. Traverser le labyrinthe serait ainsi un moyen de passer dans cet autre monde, dont le centre constituerait la porte d'entrée: dans la tradition médiévale, le coeur du labyrinthe est désigné comme « *Jérusalem* » ou « *ciel* », en référence à la Jérusalem Céleste qui n'est rien d'autre que le passage vers un autre monde. La présence d'une forme labyrinthique à Epidaure, haut lieu de la médecine, mais aussi des oracles, n'est pas un hasard. C'est dans les méandres du monde souterrain que les Anciens espéraient trouver des réponses au futur: Ulysse y vient questionner l'ombre des morts pour connaître l'issue de son voyage, tandis que la sibylle de Cumes guide Enée dans les abysses infernaux. Les profondeurs de la terre étant le siège de l'autre monde, elles sont les gardiennes des mystères de l'avenir que les humains ont de tous temps cherché à percer.

Le labyrinthe évoque un espace inconnu et ténébreux, néanmoins c'est aussi l'image de l'inconscient ou du subconscient. Ainsi, visiter notre labyrinthe intérieur, c'est affronter la part sombre de nous-même, c'est rechercher l'origine de nos peurs les plus profondes, c'est aussi et surtout affronter notre propre image, un peu comme dans un palais des glaces. Il s'agit tout simplement de trouver son chemin de vie, et pour cela il faut accepter de mourir. Cette mort initiatique devient le passage d'une nouvelle vie vers un autre monde.

La figure du labyrinthe représente l'épreuve initiatique qu'il faut traverser pour pouvoir avoir accès au point de vérité ultime. Atteindre son centre nécessite d'abandonner une partie de soi-même, de se transformer... Le décor lui, doit créer l'illusion d'une perte de repères.

CRÉER L'ILLUSION D'UNE PERTE DE RÈPERE

Les espaces labyrinthiques sont décrits comme étant généralement des espaces complexes et indéchiffrables, dépourvus de perspectives claires et de points d'ancrage. Ils suscitent un sentiment de malaise, d'angoisse, face à une architecture qui joue avec les mécanismes de la peur et de la perte absolue

Créer la perte de repère dans un décor réalisé en studio est en effet un sacré challenge! De nombreux films d'horreur mettent en scène leur personnages dans des labyrinthes, ou des lieux labyrinthiques, et leur font vivre dans ces espaces hyper-confinés des expériences éprouvantes, initiatiques et de passage vers un autre monde.

C'est le cas du film **Heretic**², l'histoire met en scène deux jeunes missionnaires de l'église mormone qui font du porte à porte dans l'espoir de convertir les habitants. Le soir venu, après une journée infructueuse, elles décident de frapper à la porte d'une maison isolée. C'est le charmant Mr Reed qui les y accueille. Celles-ci se retrouvent alors prises dans un sombre piège mettant bien évidemment à l'épreuve leur foi.

² Heretic

de Scott BECK et Bryan WOODS (2024)



DECOR DE LA BIBLIOTHEQUE DE MR. REED/ **HERETIC**.

Lorsque Dante entre en Enfer lieu terrible où sont inscrits les mots : « *abandonnez tout espoir, vous qui entrez ici* », cela fait écho à une scène-clé du film. Les deux missionnaires sont mises au pied du mur, Reed leur offrant l'opportunité de quitter la maison en ouvrant une porte. D'un côté, il est inscrit « *Croire* », de l'autre « *Ne pas croire* ». Evidemment, qu'elles décident de rester fidèles à leur croyances ou d'y renoncer, aucune de ces deux issues ne mène à l'extérieur et les jeunes filles vont se retrouver enfermées dans un souterrain. Ce qui fut autrefois une maison ordinaire se transforme en un labyrinthe où la croyance est mise à l'épreuve dans chaque espace.

Bien que l'intrigue du film soit censée se dérouler dans une ville de banlieue du Colorado, aucun décor naturel n'a été utilisé pour le tournage. L'intégralité des scènes en intérieur a été filmée dans les studios de Vancouver, où le chef décorateur Philip Messina a conçu et construit plusieurs décors représentant les différentes pièces de la maison de Mr Reed.

Ce choix n'est pas anodin. Il s'inscrit dans une volonté affirmée de déstabiliser le spectateur, de lui faire perdre ses repères spatiaux et de troubler la lisibilité architecturale de la maison. Chaque espace semble découplé du précédent, tant par sa texture, son échelle, son ambiance lumineuse que par sa fonction.

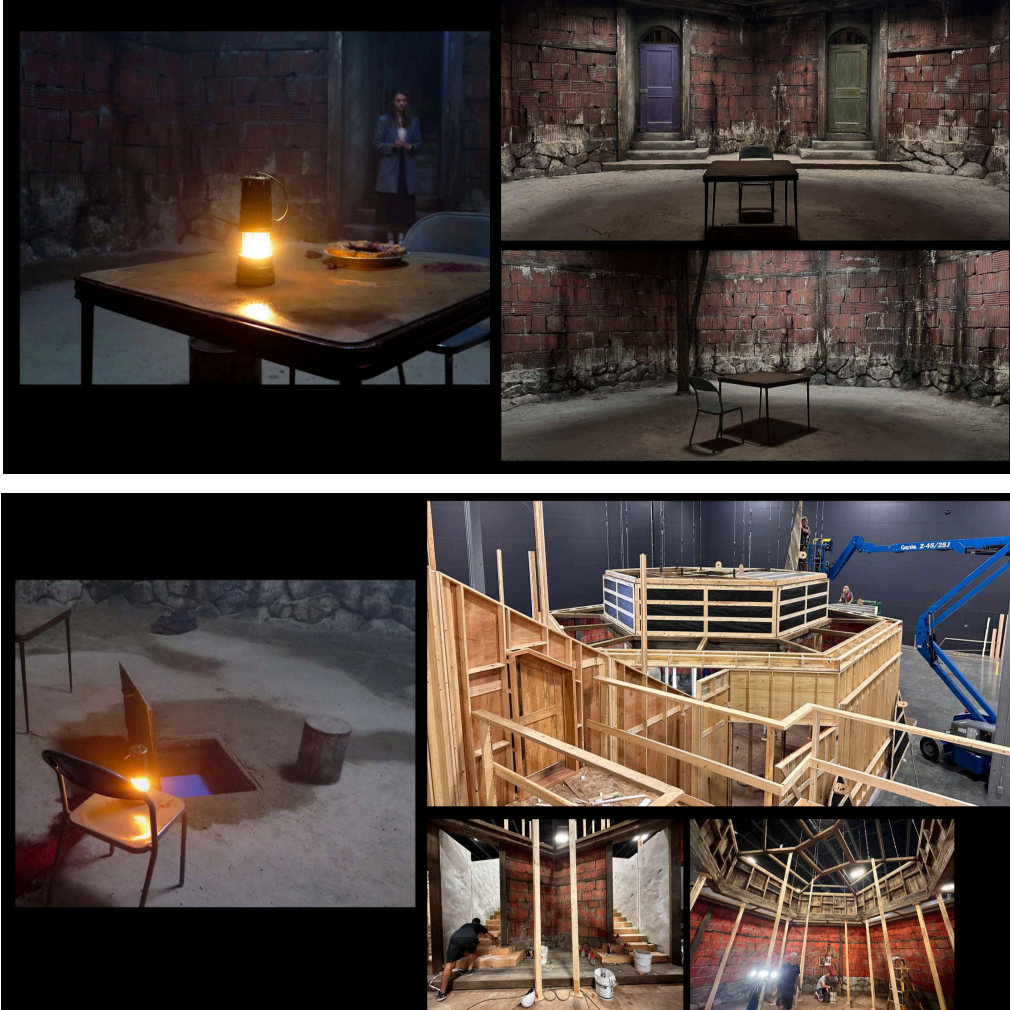


SALON DE MR. REED/ **HERETIC**

Ainsi, on passe d'un petit salon chaleureux, aux teintes chaudes et à la lumière tamisée, à une cave insalubre et vétuste, construite en briques rouges, où règne l'humidité. Le seul lien avec l'extérieur semble être une lucarne en hauteur, inaccessible, qui laisse filtrer une lumière blanche et crue, presque irréaliste.

D'autres zones de la maison prennent des allures de couloirs souterrains en bois, rappelant l'univers d'une mine abandonnée. Le sol semble avoir été creusé à même une terre sèche, et l'espace est envahi par des artefacts religieux hétéroclites, issus de différentes croyances, sans logique apparente. Ces couloirs, labyrinthiques, ne mènent plus à aucune issue, comme s'ils avaient rompu tout lien avec le monde extérieur.

CONSTRUCTION DECOR CAVE INSALUBRE/ **HERETIC**



La maison elle-même devient alors une projection mentale de Mr Reed : un espace fragmenté, instable, aux multiples méandres, à l'image de son esprit. Chaque pièce reflète un état psychologique, une obsession, une mémoire déformée. En cela, la maison n'est pas un simple décor mais un personnage à part entière, déroutant, mouvant, profondément lié à l'identité du protagoniste.

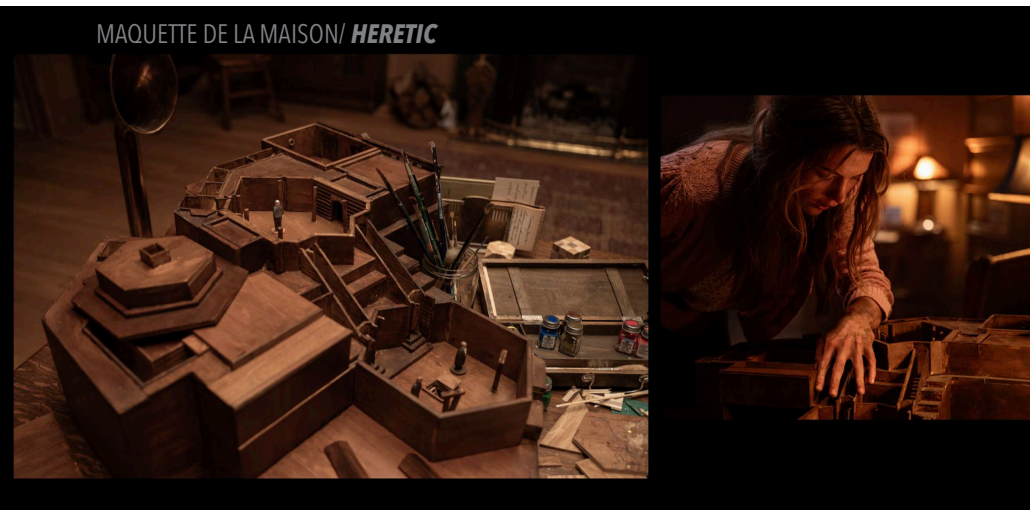
D'après Philip Messina: *«Très en amont, nous avons voulu faire en sorte que la maison soit un personnage à part entière – un quatrième personnage qui menace les trois autres. Cela génère un sentiment de claustrophobie. On a dû déterminer la psychologie de Reed très rapidement afin de comprendre pourquoi sa maison a cette allure et la manière dont il s'en sert comme d'une arme à l'encontre de ses jeunes visiteuses.»*

DECOR SOUTERRAINS/ **HERETIC**



Reed se prend pour Dieu d'une certaine manière, en faisant passer les jeunes filles d'une pièce à l'autre, si bien qu'on a l'impression qu'il s'agit d'un défi ou d'un jeu et que chaque pièce est plus terrifiante que la précédente.

MAQUETTE DE LA MAISON/ **HERETIC**



La construction du décor étant fragmentée, la seule représentation qui nous donne accès à la conception de la maison est une maquette en bois qui permet à Reed d'observer les déplacements des jeunes filles (preuve de la manipulation qu'il tente d'exercer sur elles). Voir ses femmes traverser ses différents décors tel un labyrinthe, en jouant avec les multiples niveaux de la maison, c'est comme voir Dante parcourir chaque cercle de l'enfer, sauf qu'il a troqué Virgile contre une sorte de prophète dérangé. Cette théorie se confirme même lorsque soeur Paxton parvient à remonter à la surface dans l'un des salons qui compose la maison, la première chose qu'elle regarde est un tableau qui schématise la vision de Dante sur la composition de l'enfer « Inferno » renforçant cette lecture allégorique.

Même les plus grands blockbusters, disposant de moyens conséquents, doivent faire preuve d'inventivité pour recréer cette illusion de dédale infini. Aucun studio n'est capable de construire un espace sans fin. Il faut donc tromper la perception.

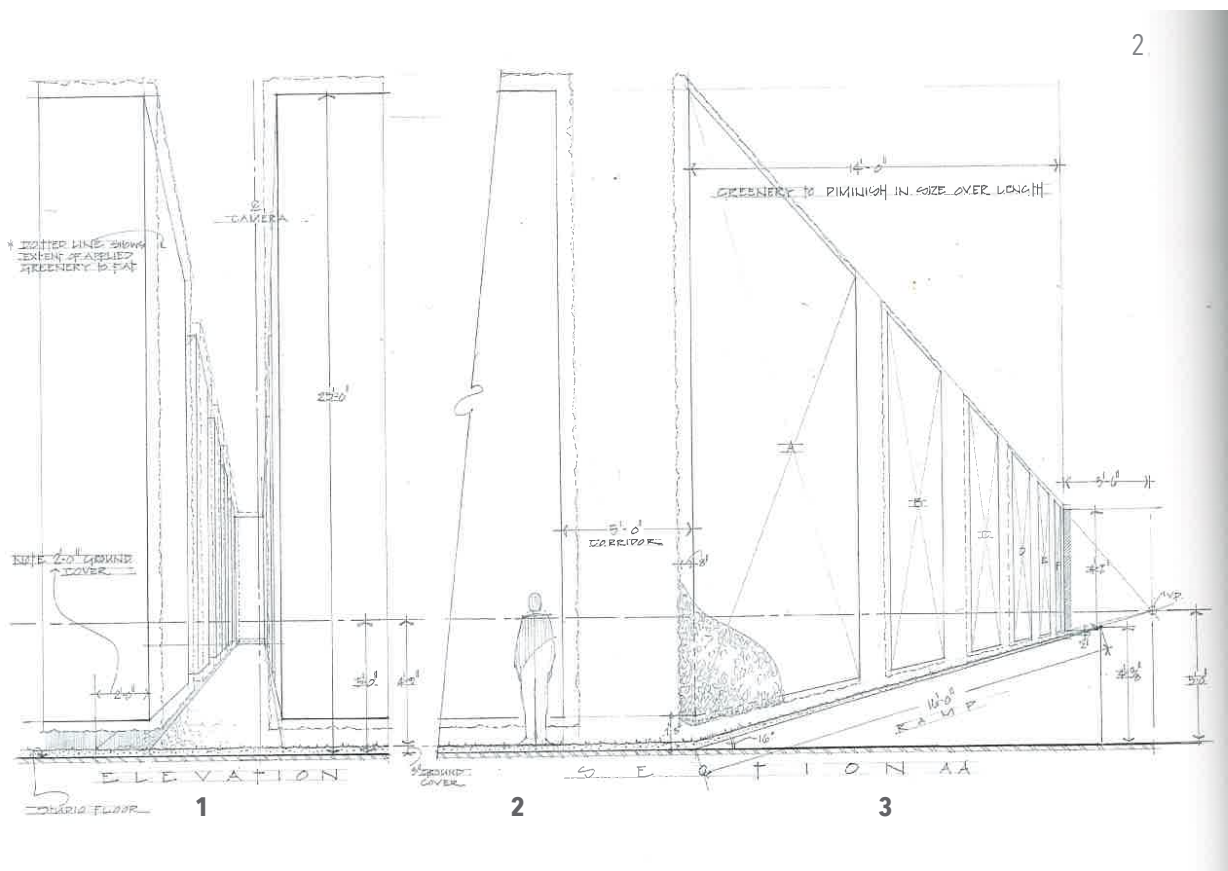
1 **Harry Potter et la coupe de feu** de Mike NEWELL (2005)

Dans **Harry Potter et la Coupe de Feu**¹, la troisième épreuve du tournoi des trois sorciers se déroule dans un labyrinthe végétal vivant. Ce décor semble doté d'une volonté propre, changeant de forme, refermant ses parois, et poursuivant les personnages comme s'il allait les engloutir

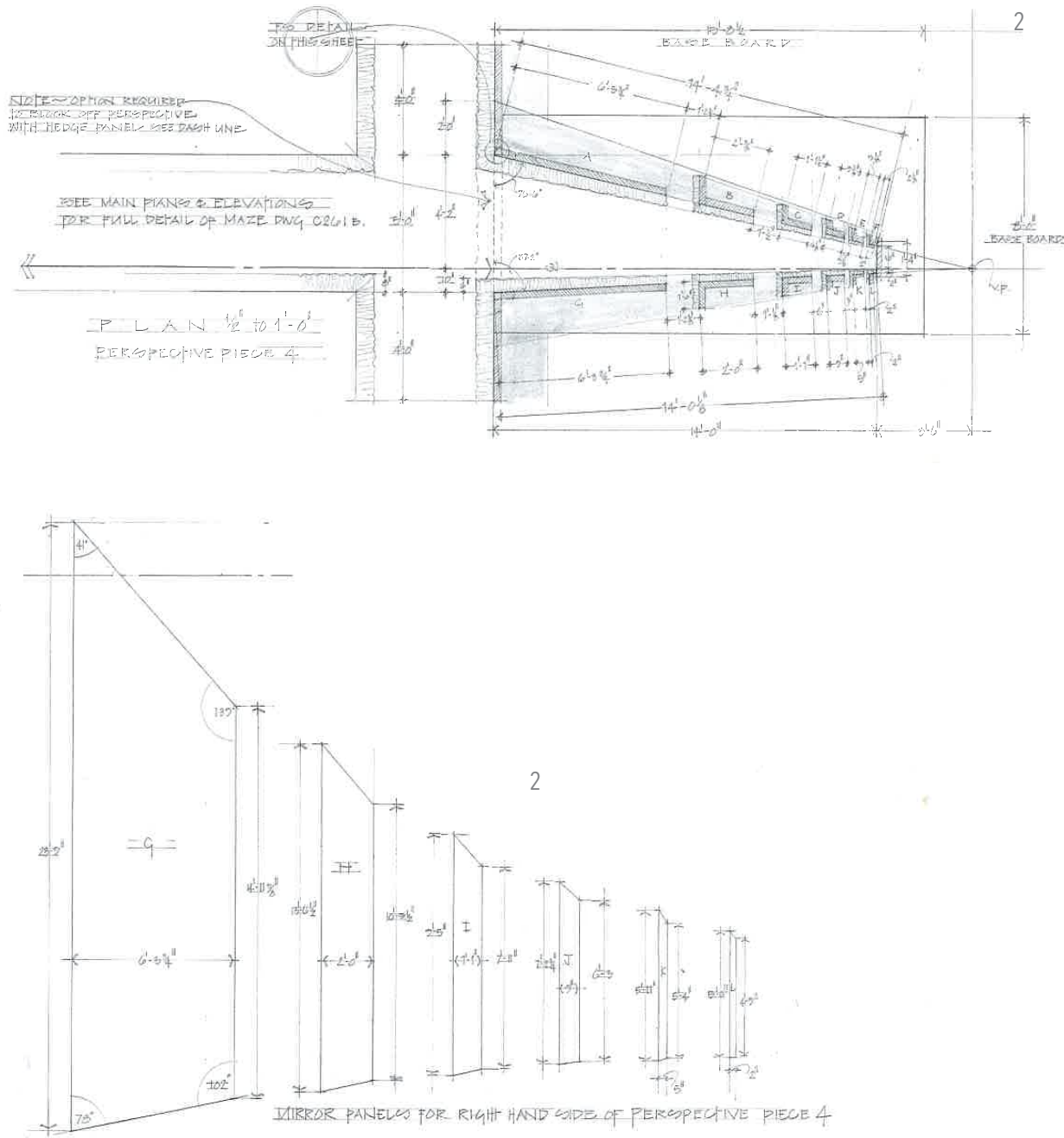


2 **Harry Potter: Construire le monde magique** de Jody Revenson (2022)

Les parois qui constituent ce décor sont en perspective forcée, c'est-à-dire que leur hauteur diminue progressivement, de douze à huit mètres, pour créer l'illusion de la distance. Les feuilles décor sont constituées de parois en acier qui bougent indépendamment les unes des autres: celles-ci peuvent même s'incliner, se balancer, s'écarter ou se rapprocher. Cela donne l'impression que le labyrinthe est lui-même vivant et qu'il poursuit les champions comme s'il allait les broyer. Les opérateurs peuvent ainsi contrôler l'ensemble grâce à un système de vérins hydrauliques.



- 1- Dessin en perspective des feuilles décor qui composent le labyrinthe. A mesure que la largeur des panneaux diminue, il en est de même pour la végétation qui la recouvre.
- 2- Plan d'une allée du labyrinthe avec des élévations des panneaux, dont la taille diminue pour créer une perspective forcée.
- 3- Les panneaux du côté droit d'une des allées: deux d'entre eux ont une structure en bois, les autres sont fabriqués à partir de feuilles de polyéthylène.



Le labyrinthe est véritablement construit comme un être vivant, capable de changer sa trajectoire comme bon lui semble, rendant la trajet dans cet espace encore plus incompréhensible. Dans ce décor, l'angoisse est renforcé par la répétition visuelle: chaque couloir ressemble au précédent. Ce monotone infini brouille les repères et accentue la sensation piègeage.

La construction architecturale du décor est donc essentielle pour générer cette illusion de perte de repères. Il ne s'agit pas seulement de créer une illusion de continuité ou de profondeur, mais également de manipuler l'oeil par le choix des matières, des motifs, et des textures de manière à perturber la perception du spectateur.

¹ **The Descent**
de Neil MARSHALL, 2005

C'est ce qu'a brillamment réalisé le film **The Descent**¹. Bien que de nombreuses scènes se déroulent dans un même décor de grotte, l'équipe a modifié l'apparence de cette structure unique afin de donner l'illusion d'un vaste réseau souterrain. En jouant sur les variations de couleurs, textures, humidité, et poussière, chaque portion de décor devient unique, suggérant un espace beaucoup plus vaste qu'il ne l'est en réalité. Ce travail d'illusion est renforcé par l'utilisation subtile de l'éclairage et du son, qui accentuent la sensation de profondeur et d'inconnu.

Dans le cadre de mon projet, j'ai choisi de travailler sur un motif organique, un motif complexe. Ce choix induit naturellement une perte de repères, en rendant l'espace difficile à identifier. À première vue, il semble sans contours clairs et seul un regard averti pourra en saisir la structure. Ce motif devient une matière mouvante, sans point d'ancrage stable, contribuant à l'ambiguïté du lieu.

Pour renforcer cette confusion visuelle, j'ai également intégré un système de faux câbles électriques, suspendus de manière désordonnée et réadaptés à chaque plan. Ce détail permet d'ajouter encore davantage à l'illusion de déstabilisation, de manière presque imperceptible mais efficace.



Image TFE Décor **TOXIC UNDERGROUND**

Enfin, comme dans « The Descent », l'aspect du souterrain a évolué tout au long du tournage. Certaines zones ont été rendues plus humides, d'autres plus poussiéreuses, pour marquer visuellement le cheminement sensoriel des personnages, comme s'ils descendaient toujours plus profondément dans un univers souterrain. À la dernière minute, des éléments de décor, comme un compteur électrique et des interrupteurs, ont été intégrés de manière à brouiller les pistes concernant la géographie du lieu, participant à l'illusion de la continuité du lieu.



Image TFE Décor **TOXIC UNDERGROUND**

Enfin, pour accentuer cette impression de passage et de confusion, le décor a été filmé sous trois intentions lumineuses différentes, chacune contribuant à réinterpréter l'espace, à lui donner une nouvelle tonalité, à exprimer une nouvelle menace.

LE HORS-CHAMP

« Le hors-champ peut cacher des horreurs sans nom »

Steven Jacobs, **The Wrong House: the architecture of Alfred Hitchcock**

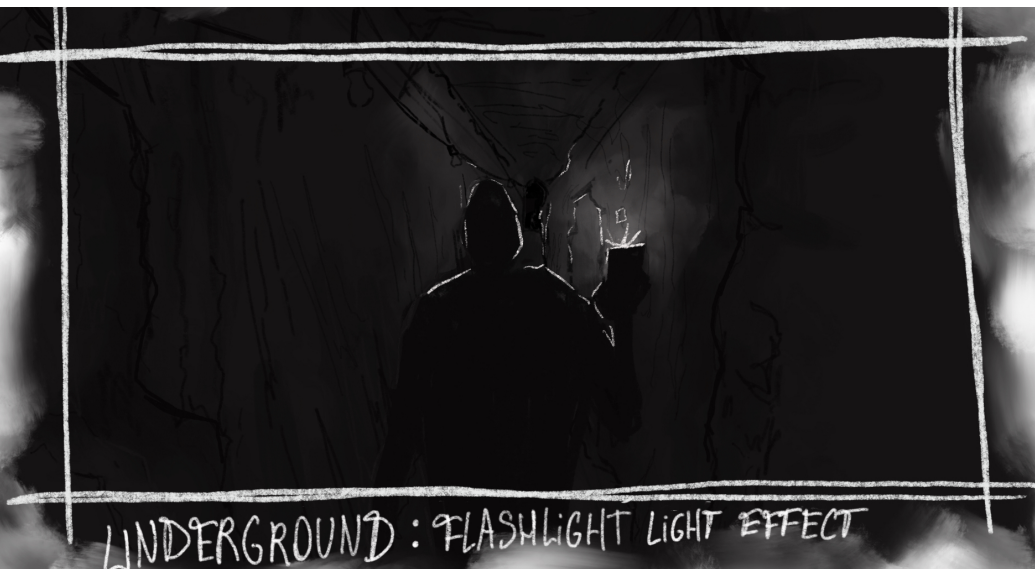
Sans m'en rendre compte, j'ai abordé à plusieurs reprises dans ce mémoire la notion de hors-champ, sans jamais vraiment la nommer explicitement. À travers l'architecture d'un décor, en suggérant une continuité au delà des limites visibles du cadre, j'ai cherché à construire un espace capable d'éveiller l'imaginaire du spectateur. Le hors-champ ne se résume pas à ce que la caméra ne montre pas: il est ce que le décor laisse deviner, ce qu'il suggère, ce qu'il retient. La lumière joue ici un rôle essentiel. Elle ne se contente pas d'éclairer: elle révèle ou dissimule, elle guide ou égare le regard. Elle donne corps à un espace, tout en maintenant des zones d'ombre où le visible se dérobe. C'est dans ces interstices de pénombre que le hors-champ prend vie. Comme en peinture, la lumière modèle le décor et en sculpte la dramaturgie. Une fois encore, cela réaffirme ce que j'ai appris au fil de mes expériences: un décor ne vit pas seul! Il prend sens et forme à travers la lumière, le son, le cadre et surtout à travers ce qui échappe à la vue, mais continue d'exister dans l'esprit du spectateur.



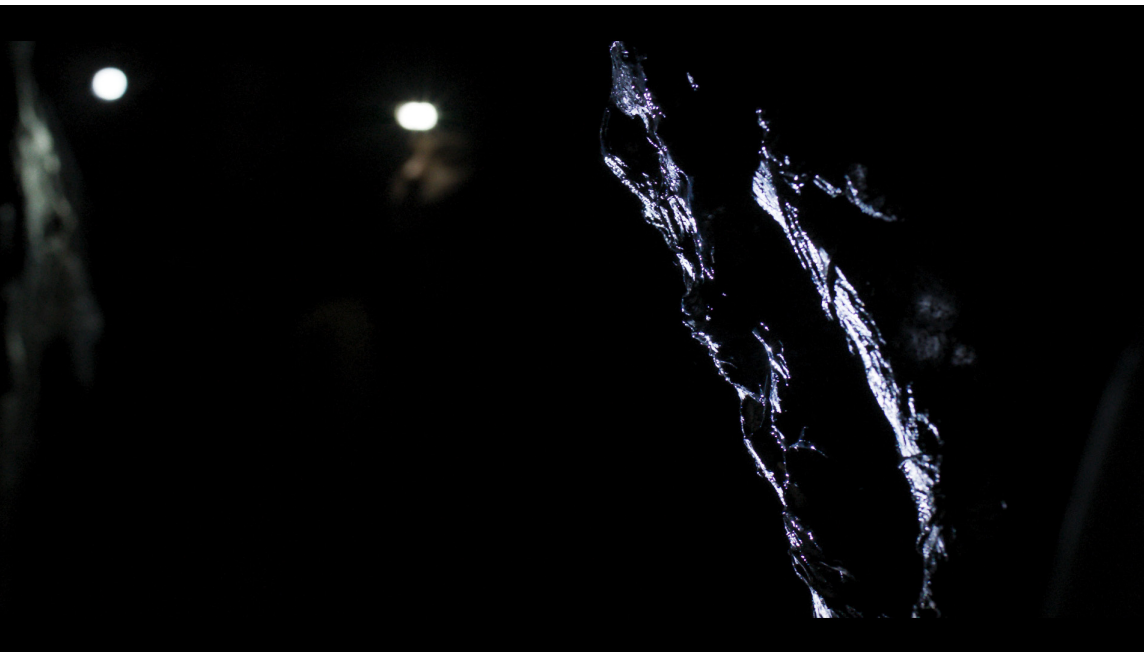
² **Barbarian**
de Zach CREGGER (2024)

Travailler la pénombre, jouer avec les limites de la perception, est un procédé largement utilisé dans le cinéma d'horreur. Utiliser l'obscurité pour faire émerger l'horreur. C'est particulièrement visible dans **Barbarian**² de Zach Cregger, où toutes les scènes dans les souterrains sont éclairées uniquement à l'iPhone: aucune autre source lumineuse ne vient structurer l'espace. Ce choix radical empêche le spectateur de saisir la géographie du lieu, renforçant l'angoisse d'un espace sans contours, où le monstre peut surgir de n'importe quel recoin. Chaque coin d'ombre devient ainsi une menace potentielle, et le hors-champ se charge de créer une tension.

Pour mon projet de diplôme, j'ai moi aussi eu recours à cette manière d'éclairer: la première partie du film est entièrement éclairée à la lampe frontale. Cela permet de plonger le spectateur dans un univers où la lumière suit le regard des personnages, et non celui de la caméra. La pénombre devient un allié. Elle matérialise l'étroitesse du conduit, rend perceptible la texture des murs, suggère plus qu'elle ne montre. Pour moi, un bon décor n'est pas quelque chose qui se voit, mais quelque chose qui se ressent.

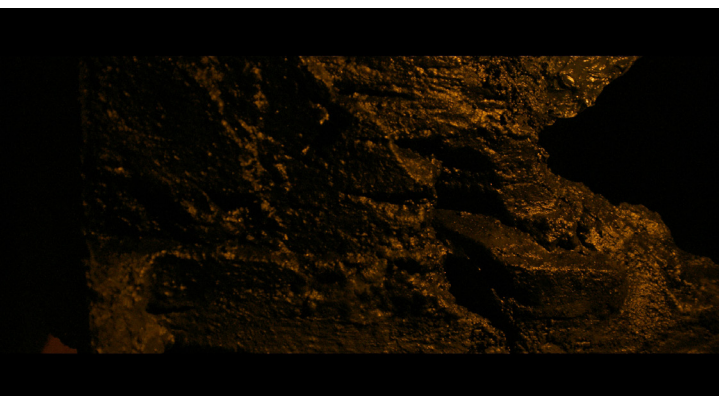


CONCEPT ART effet lumière lampe torche/ **TOXIC UNDERGROUND**



Images TFE- Effet lumière lampe torche/ **TOXIC UNDERGROUND**

Avant de lancer la construction définitive du décor, j'ai voulu vérifier cette approche. J'ai donc réalisé un échantillon regroupant deux des matières principal du décor final, que j'ai peintes avec différentes nuances de gris bleuté. Avec Louis, nous avons ensuite éclairé et filmé cet échantillon à la lampe frontale pour tester le rendu à la caméra. L'objectif était de vérifier si la texture de la « pierre » réagissait de façon crédible à cette lumière rasante, et de déterminer qu'elle teinte fonctionnait le mieux à l'image. Car un décor ne se pense pas seulement pour l'oeil nu: il se pense à travers le prisme de la caméra.

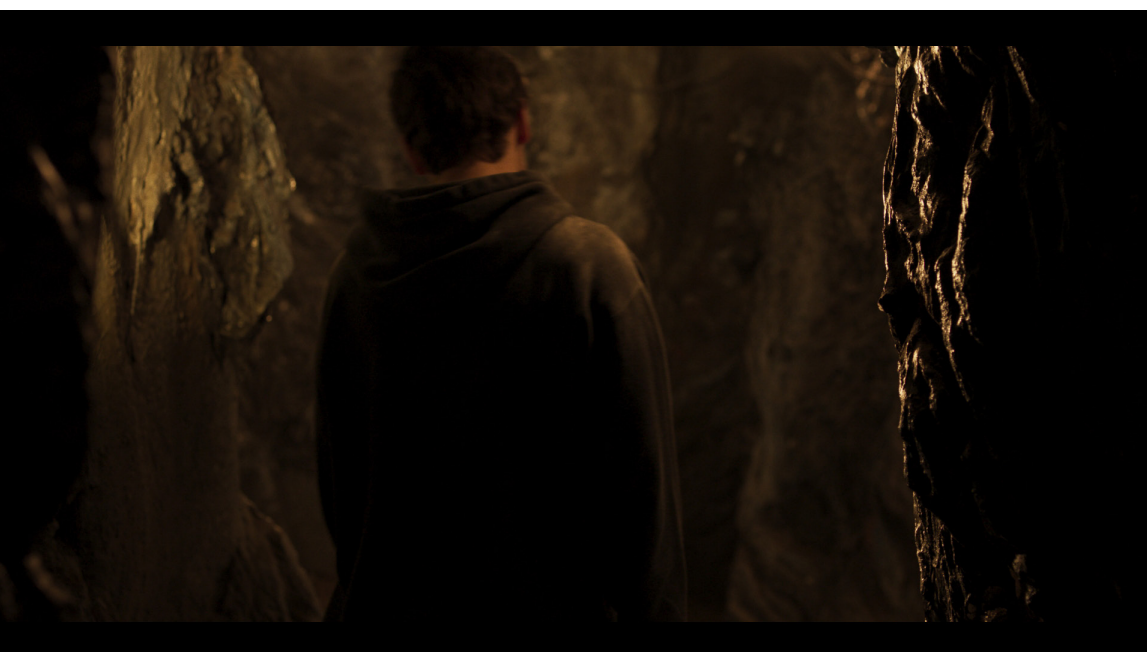


ESSAIS LUMIERES/ MATERIAUX

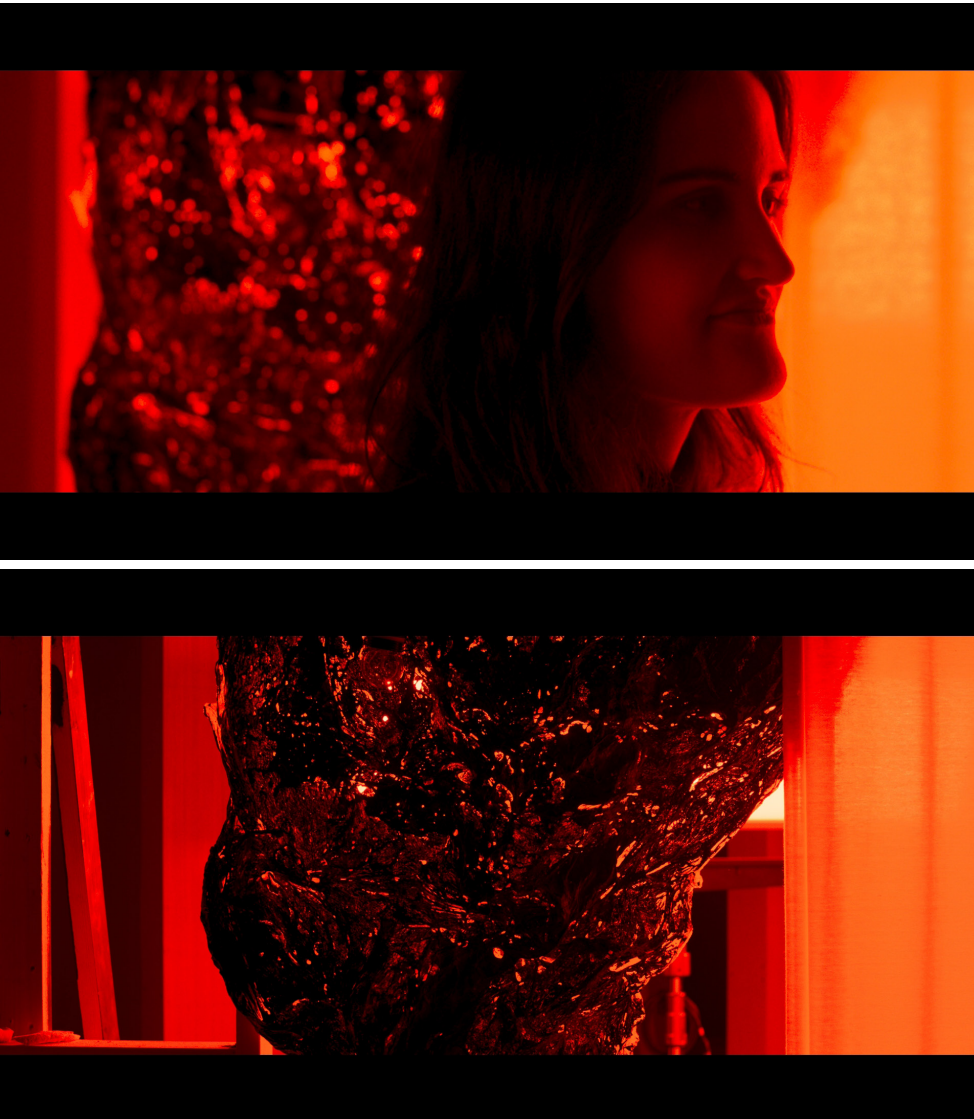
La seconde partie du film, quant à elle, est éclairée par un système de lampes industrielles, révélant le souterrain dans son intégralité. Le décor change alors de nature: d'oppressant, il devient presque rassurant. Cette lumière pleine offre une autre forme d'immersion, plus stable, presque domestiquée, comme si l'enfer avait momentanément été apprivoisé. L'utilisation de ces lumières de jeu nous a permis de matérialiser le basculement en direct. Dans une scène clé, Alwena commence à se transformer, et parallèlement, la lumière se met à disjoncter. Le hors-champ, suggéré par cette lumière vacillante, accompagne sa métamorphose, jusqu'à transporter le malheureux Allan dans l'enfer d'Alwena.



CONCEPT ART effet lumières de jeux/ **TOXIC UNDERGROUND**



Pendant la conception de ce décor, j'avais une intention forte: créer un décor en mouvement, capable de laisser croire qu'il dégageait sa propre lumière en étant rétro éclairable. L'avantage du plastique, c'est que même après fusion, lorsqu'il devient plus rigide, il reste manipulable. En exerçant une pression depuis l'extérieur, on peut donner l'illusion qu'il respire. Lorsqu'on ne le manipule pas, il évoque une texture minérale. Et comme c'est une matière transparente, il peut aussi être rétro éclairé. Lors de mes tests, j'ai appliqué plusieurs couches de peintures pour vérifier si la matière conservait cette propriété, ce fut le cas. La peinture permet même de souligner le motif sculpté dans la matière, en étant plus ou moins épaisse par endroits, laissant apparaître de magnifiques raies de lumière. De plus, la transparence de la matière a permis de créer des ombres humanoïdes, donnant l'impression qu'il y avait un autre monde au-delà des murs.



ESSAIS LUMIERES/ MATERIAUX

Avec le directeur de la photographie, nous avons longuement discuté autour de la notion d'un lieu capable d'émaner sa propre lumière. En réfléchissant ensemble, Louis a résumé avec justesse le principe fondamental du décor et l'ambition que nous avons partagée:

« Le décor lui-même est une forme de lumière de jeu. C'est lui qui s'exprime, qui s'éclaire lui-même. Pour moi, c'est un lieu qui symboliquement dépasse le vivant, dépasse l'humain et toutes ses innovations techniques. C'est un abîme dans lequel on ne peut rien contrôler. On ne peut pas éclairer l'Enfer. L'homme ne peut pas y amener sa lumière. C'est le décor qui domine les personnages, qui les contrôle. Comme tu le disais, c'est une question de point de vue: le décor emprisonne les personnages dans sa lumière, il les forces à exister dedans. Et ça c'est une forme d'enfer, de cauchemar. »

« L'idée du cauchemar se prête très bien à celle d'une lumière qui ne provient ni de leurs lampes torches, ni des lampes intégrées au décor. C'est là que la transition devient intéressante: on passe de lumières d'origine humaine à une lumière qui semble autonome, contrôlée par le décor lui-même. C'est un motif souvent utilisé dans les films d'horreur: esprit, démons, créatures éteignent toutes les lumières, un geste classique de mise en scène, mais qui, d'un seul coup, fait perdre aux personnages toute maîtrise de l'espace et accentue leur perte de repères. »



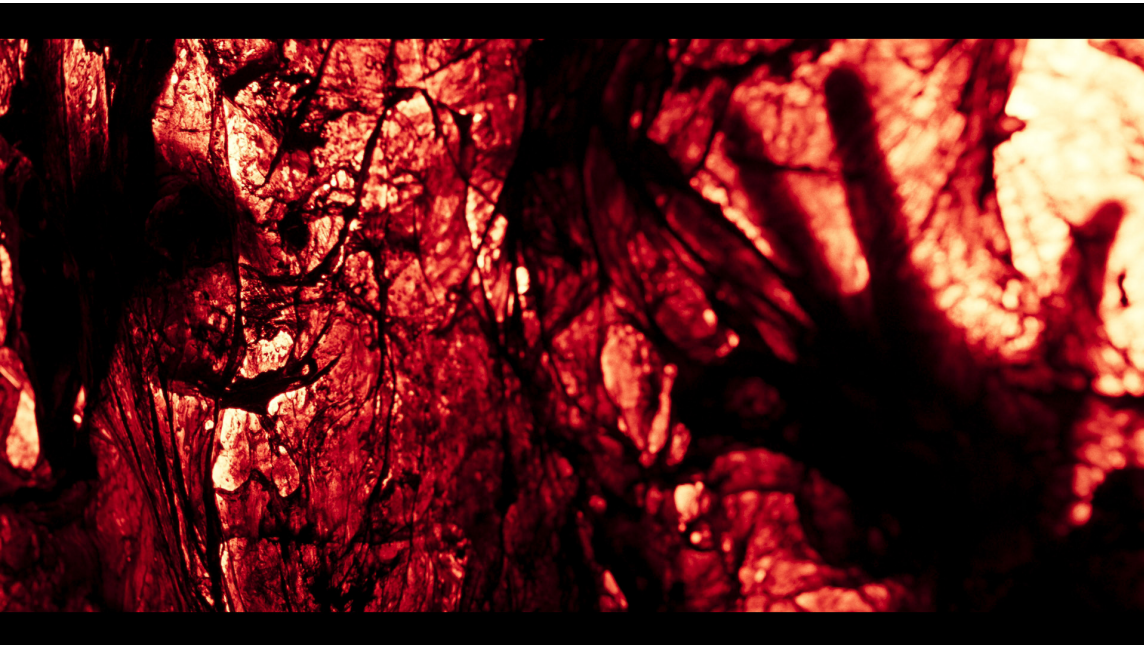
CONCEPT ART l'atmosphère de l'Enfer/ **TOXIC UNDERGROUND**

Cette vision a pris tout son sens dans une scène où le décor semble absorber l'humanité du personnage. Le décor prend le contrôle, et les personnages se retrouvent pris dans une lumière qu'ils ne contrôlent pas. C'est ce basculement de lumière, ce passage d'un éclairage humain à une lumière autonome, qui crée l'illusion d'un enfer qui s'éclaire lui-même, comme une force incontrôlable. L'idée de cet enfer m'a aussi été inspirée par l'oeuvre de John Martin, notamment **Les Anges déchus pénétrant dans le Pandémonium**, où la couleur rouge évoque une colère divine et une violence inouïe. Ce rouge organique, presque liquide, fait écho à l'idée de plonger littéralement à l'intérieur de la matière, comme si l'on pénétrait dans un monde fait de sang et de souffrance, un univers à la fois organique et infernal.



Les anges déchus pénétrant dans le Pandémonium
de John MARTIN, 1841

Dans cet univers infernal, nous avons conservé cette intention d'un lieu qui demeure en grande partie sombre, pour maintenir cette notion de hors-champ. Cela crée un espace labyrinthique où le danger peut surgir de n'importe quel recoin. Le décor, à la fois immersif et inquiétant, plonge le spectateur dans une atmosphère où chaque ombre devient une menace.



En somme, le hors-champ et la lumière ne se contentent pas de structurer l'espace; ils deviennent des acteurs à part entière de la narration, des sortes de forces invisibles qui façonnent l'expérience du spectateur. À travers l'utilisation de l'obscurité, de la lumière vacillante et de la transparence des matériaux, j'ai cherché à créer un décor vivant, un espace où les limites de la perception sont constamment remises en question. Le décor devient ainsi le reflet de la transformation intérieure du personnage, mais aussi une métaphore de l'enferment dans un espace où toute échappatoire semble impossible. Ainsi, la lumière et le hors-champ participent pleinement à l'expérience cinématographique, fusionnant avec le décor pour nous plonger dans un univers où le visible et l'invisible s'entrelacent.

CONCLUSION

L'Enfer, à travers les âges et les cultures, n'est pas seulement un lieu de souffrance ou de punition, mais aussi le miroir des angoisses humaines, des dilemmes moraux et des questions existentielles qui traversent notre condition. Que ce soit à travers les récits mythologiques, les oeuvres littéraires, les représentations artistiques ou même les interrogations philosophiques. Ainsi, l'Enfer reste une métaphore puissante de nos peurs et de nos désirs, tout en soulignant l'incontournable dualité entre la lumière et les ténèbres, le bien et le mal. Le contraste entre ces deux mondes, qu'il soit représenté dans la géographie des enfers ou dans les reflets de l'âme humaine, nous rappelle que l'un ne peut exister sans l'autre. L'ombre et la lumière se mélangent, chacun donnant à l'autre son sens, et l'ultime passage entre les deux, qu'il soit vécu ou symbolisé, continue d'alimenter l'imaginaire collectif et les interrogations sur notre destinée.

L'analyse du décor souterrain à travers plusieurs films montre comment l'espace va bien au-delà de sa simple fonction de lieu de passage. En effet, il devient un véritable acteur narratif, un miroir des personnages et de leurs luttes intérieures; que ce soit pour symboliser l'ascension ou la chute sociale, la transformation psychologique ou la rédemption, le souterrain sert de terrain de jeu pour les enjeux humains les plus profonds. Les films comme **Parasite**, **Batman**, **le défi** ou **Les Noces Funèbres** nous montrent que l'espace, qu'il soit lumineux ou obscur, fait écho aux mutations des personnages. Dans mon diplôme, cette exploration du souterrain, entre réalité et monde onirique, devient un outil pour incarner la descente aux enfers du personnage, d'Alwena. Le décor, en devenant une extension de son univers mental, devient un terrain symbolique où la frontière entre l'humain et le monstrueux se dissout.

Dans cette exploration du souterrain et de l'enfer organique, j'ai cherché à traduire visuellement et sensoriellement l'idée d'un monde en métamorphose, où la matière devient un reflet des peurs intérieures, de la fragilité humaine et des luttes psychologiques. Ce projet m'a permis de repousser les limites de la conception de décor (à l'échelle d'un TFE), en abordant non seulement l'aspect visuel, mais aussi la dimension sonore. Le décor, loin être un simple espace, devient ici un acteur à part entière, un corps vivant, respirant, qui se confond avec le personnage, à la fois terreur et refuge.

À travers cette démarche, j'ai pris conscience de l'importance du passage entre les mondes et de l'interaction entre la vision du Décorateur, celle du Réalisateur, et celle de l'ensemble des équipes techniques. La transformation d'un décor minéral en un organisme vivant est un véritable défi qui demande une cohérence entre les matériaux, l'éclairage, la caméra, mais aussi le son. L'exploration de ces diverses dimensions m'a permis de nourrir ma propre compréhension de l'enfer, comme un lieu à la fois métaphorique et physique, un espace changeant où les frontières entre le réel et l'imaginaire se dissolvent.

Comme l'a si bien illustré Jean-Vincent, le décor n'est jamais un simple lieu; il contrôle le regard, le passage. Grâce à mon parcours à la Fémis et notamment sur mon projet de TFE j'ai découvert qu'en tant que Cheffe Décoratrice, je ne façonne pas seulement l'espace, mais je participe à la naissance d'un monde où chaque élément, chaque texture devient une extension du récit. Et c'est comme ça que l'Enfer, loin d'être un simple lieu de souffrance, devient une véritable exploration du corps, de l'âme et du passage de l'un à l'autre: une expérience mystique.

FILMOGRAPHIE

WIENE Robert, **Le Cabinet du docteur Caligari** (1922)

BURTON Tim, **Batman le défi** (1991)

ZOMBIE Rob, **La Maison des milles morts** (2003)

NEWELL Mike, **Harry Potter et la Coupe de Feu** (2005)

BURTON Tim, **Les Noces Funèbres** (2005)

MARSHALL Neil, **The Descent** (2005)

BARVE Rahi Anil et GANDHI Anand, **Tumbbad** (2018)

JOON-HO Bong, **Parasite** (2019)

CREGGER Zach, **Barbarian** (2022)

BECK Scott et WOODS Bryan, **Heretic** (2024)

FX, **American Horror Story: Coven** (2013)

NETFLIX, **Stranger Things Saison 3** (2019)

JEUX VIDEO

EDD SOFTWARE, **Scorn** (2022)

BIBLIOGRAPHIE

HOMERE, **L'Odyssées** (vers la fin du VIII^e siècle av. J-C)

VIRGILE, **Enéide** (19 av. J-C)

OVIDE, **Métamorphoses** (8 ap. J-C)

ALIGHIERI Dante, **Divine Comédie** (1314)

DE VIAU Théophile, **L'apologie au Roi** (1625)

MILTON John, **Le Paradis Perdu** (1667)

HUGO Victor, **Les Misérables** (1862)

NIETZSCHE Friedrich, **Par-delà le bien et le mal** (1886)

BARSACQ Léon, **Le décor de film** (1895-1969)

BACHELARD Gaston, **La Terre et les rêveries du repos** (1948)

FAUCAULT Michel, **Surveiller et Punir** (1975)

GRANDCHAMP Julien, **Le labyrinthe dans les films d'horreur: Allégorie d'un désarroi contemporain** (2009)

CHARPENTIER Quentin, **La construction de l'angoisse: des représentations de l'enferment et de l'Enfer** (2014)

JACOBS Steven, **The Wrong House: the architecture of Alfred Hitchcock** (2014)

LE SCORNET Anissa, **Architecture et films d'horreur** (2018-2019)

REVENSON Jody, **Harry Potter: Construire le monde magique** (2022)

BERTHOME Jean-Pierre, **LE DECOR DE FILM: de D.W Griffith à Bong Joon-ho** (2023)

LOUVRES LENS, catalogue exposition: **Mondes souterrain: 20 000 lieux sous la terre** (2024)

ICONOGRAPHIES

BOUTS Dirk, **La Chute des damnés** (1470)

BOUTS Dirk, **L'Ascension des élus** (1470)

BOTTICELLI Sandro, **Divine Comédie** (vers 1485)

FRIEDRICH Caspar David, **Deux jeunes hommes contemplant la Lune** (1825)

MARTIN John, **Les anges déchus pénétrant dans le Pandémonium** (1841)

BELIN Valérie, **Robes** (1996)

CATTELAN Maurizio, **Mother** (1999)

PODCAST

RADIO FRANCE, **Une histoire des enfers** (2019)

ARTICLES ET LIENS

Guillermo del Toro : « Dans mes films, le vrai monstre se révèle toujours peu à peu » - SUD OUEST

<https://www.sudouest.fr/culture/cinema/guillermo-del-toro-dans-mes-films-le-vrai-monstre-se-revele-toujours-peu-a-peu-3163144.php>

Simon Bowles- Production Designer

<https://www.simonbowles.com/thedescent>

L'image du labyrinthe dans l'Enfer de Dante par Charles Doyen

<http://bcs.fltr.ucl.ac.be/fe/07/labyrinthe.html>

Body Horror : Un miroir de nos angoisses modernes

<https://www.pointnthink.fr/fr/body-horror-2/>

LA FABRIQUE DU MONSTRE par Adrien Mitterrand Munch

<https://www.critikat.com/panorama/analyse/le-generique-de-batman-le-defi/>

'Heretic' Filmmakers Scott Beck & Bryan Woods Address "Complacency" Within Hollywood & Innovations Required To Avoid "Future Of Fatigue"

<https://deadline.com/2024/11/heretic-filmmakers-interview-hollywood-complacency-cultural-moments-1236177508/>

Heretic: The Devil Is in The Details

<https://hyperrealfilm.club/reviews/heretic>

The Secrets Behind Designing the Multiverse of 'Stranger Things'

<https://www.netflix.com/tudum/articles/the-secrets-behind-designing-the-multiverse-of-stranger-things>

Cinematographer Zach Kuperstein and senior colorist Sam Daley on Barbarian

<https://www.panavision.com/highlights/highlights-detail/a-look-beyond-horror>

The Creation of Tumbbad | Production Design - Part II | Sohum Shah

<https://www.youtube.com/watch?v=zejdPEpYNI4>

Les 5 représentations les plus effrayantes de l'enfer dans l'art/ Artsper Magazine

<https://blog.artsper.com/fr/la-minute-arty/les-5-representations-de-lenfer-les-plus-effrayantes-dans-lart/>

Imagerie des Enfers/ SYNDROME DE STENDHAL

<http://syndromedestendhal.fr/imagerie-des-enfers/>

MICHAEL MAHER JR/ CONCEPT ART

<https://www.michaelmaherjr.com/conceptart>

Galilée, de l'Enfer de Dante au purgatoire de la science

<https://journals.openedition.org/philosophiascientiae/1246>

HERETIC Production Design

https://assets.adg.org/media/submissions/2024-11-27_18-27-50/Heretic_ADGsubmission_112324.pdf

***1/ SOUS NOUS, LE REFUGE de Bastien Daret**

<https://www.revue-urbanites.fr/1-sous-nous-le-refuge/>

REMERCIEMENTS

Je remercie chaleureusement toute l'équipe de mon film, ainsi que:

Mon Tuteur **Mathieu Beutter**,

Jean-Vincent Puzos, pour cet entretien si inspirant,

Florian Glasgall, pour m'avoir accompagné dans la production de ce cauchemar,

Louis Sorin, pour ses idées lumineuses,

Yann Baron, pour son aide précieuse sur l'écriture de mon TFE,

Emilien Blondeel, pour m'avoir aidée à donner le tempo de l'univers sonore.

Mon incroyable équipe déco, pour leur travail et leur bonne humeur,

Arpit Nag, pour les traductions des vidéos en hindi,

Mes directeurs de département, **Anne Seibel** et **Nicolas de Boiscuillé**,

Claude Doaré et **Simon Ranson**, pour leur accompagnement et leur bienveillance au cours de ces quatre dernières années,

Barbara Turquier, pour son soutien lors de l'écriture de ce mémoire,

Tania Press, pour son accompagnement tout au long de cette quatrième année,

La **Promotion David Lynch**,

Jade, pour avoir été la meilleure amie qu'une petite fille aie jamais eue,

Et enfin, **ma famille**, pour avoir toujours cru en moi.

MÉMOIRE DÉCOR

CAROLINE FAVÉ
FEMIS 2021-2025