

CINÉ- DESIGN



UNIVERSITÉ TOULOUSE
Jean Jaurès

journée d'étude

6 & 7 OCTOBRE 2016

Laboratoire **LLA-CRÉATIS**
Université **Toulouse - Jean Jaurès**
MAISON DE LA RECHERCHE

Responsables scientifiques :
Irène **Dunyach**
Pia **Pandelakis**

contact // **cinedesign@gmail.com**

info // **cinema-design.fr**

POUR UNE
CONVERGENCE
DISCIPLINAIRE
DU CINÉMA
ET DU
DESIGN

Cette journée d'étude a pour ambition de fédérer les champs du design et des études cinématographiques dans une perspective transdisciplinaire autour de problématiques, thématiques et sujets d'études partagés. Cinéma et design possèdent des histoires, dispositifs et systèmes de représentations communs qu'il faut éclairer, mais pour ce faire, il est nécessaire d'appréhender les notions théoriques qui peuvent former la base d'une collaboration.

Les modalités d'une rencontre entre les deux disciplines sont problématiques et c'est pour poser les bases de leur articulation que nous nous proposons d'amorcer la construction d'une communauté scientifique concernée par ces enjeux (enseignants-chercheurs en design et études cinématographiques, mais pas seulement). Il s'agit d'établir une cartographie des sources et ressources pertinentes pour le dialogue : textes, mais aussi méthodologies théoriques (penser le design par le cinéma, le cinéma par le design) et pratiques (comment la méthodologie de projet en design peut informer la création cinématographique, et inversement).

Quels objets, espaces, représente le cinéma ? Quelle vie le cinéma donne-t-il aux créations du design ? La figure du designer a-t-elle une existence au cinéma, et si oui, selon quelles modalités ? Que peut le design pour le cinéma ? Quelles autres disciplines (philosophie, sociologie, anthropologie, etc.) peuvent faciliter cette ambition transdisciplinaire ?

Ce sont autant de questions que cette journée d'étude se propose d'appréhender.

6 octobre • journée 1
MAISON DE LA RECHERCHE
AMPHI 417

14h30
arrivée et accueil des participants

15h
KEYNOTE 1

CATHERINE GEEL
[ENS Cachan / ENSA Limoges]
→ Titre et résumé à venir.

16h30

PANEL 1

INVENTER LES NOUVEAUX USAGES

PIA PANDELAKIS

[Université Toulouse Jean Jaurès, LLA-CRÉATIS]

→ Le "plan-objet" au cinéma : vocabulaire, enjeux et formation d'un concept théorique.

Le cinéma s'intéresse traditionnellement à l'action (selon le mot de Raoul Walsh : "Action, action... and action!") de personnages placés dans des situations diverses, qui les amènent parfois à utiliser un certain nombre d'accessoires. Cependant, nous repérons des plans au cinéma qui, parce qu'ils focalisent sur l'objet plutôt que sur le personnage, engagent une visibilité autre, voire inversent le rapport de hiérarchie personnage-objet. Du sac à main chez Hitchcock au couteau à pamplemousse de *Dark Passage*, nous nous proposons de détacher les objets singuliers du cinéma hollywoodien. Le "plan-objet", forme esthétique singulière, porte l'objet au-delà du statut de l'accessoire.

FABIENNE DENOUL

[Université Toulouse Jean Jaurès, LLA-CRÉATIS]

→ Impact des fictions sérielles sur nos imaginaires et nos représentations du monde : quelle place pour le design ?

Les fictions sérielles ont une influence considérable sur les imaginaires collectifs. Elles participent à ouvrir des possibles (*24 heures chrono* a préparé les Américains à la possibilité d'élire un président afro-américain ; *Boss* et *House of Cards* contribuent à donner une image corrompue et narcissique de la classe politique américaine ; *Borgen* préfigure l'accession au pouvoir d'une femme au poste de premier ministre). L'impact de ces fictions au long cours est considérable sur les valeurs et les représentations qui façonnent notre monde (soft power).

Ma communication consistera à faire un pas de côté vers ces fictions sérielles populaires afin de se demander, en filigrane, si le design, discipline ayant tout à voir avec des mises au monde et des mises en mondes, n'aurait pas intérêt à prendre conscience de l'impact des ressorts de la fiction pour implémenter de nouvelles visions du monde. Au moment où nous frôlons un pic des ressources fossiles et minières et où le changement climatique affole et dévaste ostensiblement nos milieux, n'y aurait-il pas quelque chose à jouer entre design et fiction ?



10h30

PANEL 2

**IMAGINAIRES DU FUTUR
ENTRE DESIGN ET CINÉMA****ANTHONY MASURE***[Université Toulouse Jean Jaurès, LLA-CRÉATIS]***→ Panne des imaginaires technologiques ou design pour un monde réel ?**

Il est couramment admis que les films de science-fiction, censés incarner l'imaginaire du futur, multiplieraient les stéréotypes d'objets (espaces domestiques, véhicules, choix typographiques, etc.). Ce constat, qui reste à interroger, fait dire au chercheur Nicolas Nova qu'il existerait ainsi une « panne des imaginaires ». Alors qu'il est fréquemment demandé au design d'« innover », nous nous demanderons en quoi certaines séries récentes (*Silicon Valley*, *Mr. Robot*, *Black Mirror*) permettraient de contester cette injonction. Pour cela, nous étudierons également des productions relevant des champs du design fiction (Sterling), du design critique (Dunne & Raby) et de leur réception française (Dautrey et Quinz, NORMALS). Il s'agira d'analyser en quoi ces croisements recourent des critiques politiques et sociales adressées aux nouvelles technologies (Stiegler, Morozov). Entre les extrême dystopiques (films catastrophe) et utopiques (d'un monde sauvé par la science), qu'est-ce que la science-fiction nous dit du design ? Comment le design pourrait-il à la fois renouveler les imaginaires et agir dans un monde « réel » (Papanek) ?

MARION ROUSSEL*[ENSA Paris La Villette / Université Paris 8, GERPHAU MCC-UMR LAVUE 7218]***→ Habiter demain. Le design de l'espace domestique dans le cinéma de science-fiction.**

Comment imagine-t-on le futur de nos habitations ? Comment sont projetés nos intérieurs à venir ? Bien que le devenir de l'espace domestique n'est jamais ou presque objet de réflexion en soi du cinéma de science-fiction, quelques films mettent néanmoins en scène ces architectures de demain et les objets qui les peuplent. À travers l'analyse et le commentaire de ces habitations du futur, l'enjeu est de comprendre ce que « disent » ces intérieurs de nos peurs et espoirs actuels, de nos rapports à nous-mêmes, aux autres, à l'extérieur ou encore à la technologie.

• journée 2

7 octobre**MAISON DE LA RECHERCHE
SALLE D30**

9h**KEYNOTE 2****LAURENT JULLIER***[IECA / Université de Lorraine, IRCV (Paris III – Sorbonne Nouvelle)]***→ Les charmes de l'inutile. Le rapport entre le fond et la forme dans les images et les objets postmodernes.**

Quel est le rapport de ressemblance entre un bâtiment de Ricardo Bofill et un astronef de *Star Wars* ? Tous deux affichent un lien entre forme et fonction qui tient davantage de l'idée que de la nécessité, et, partant, au cœur de cette idée, une nostalgie pour les siècles où la forme se trouvait obligatoirement dictée par la nécessité de la fonction. Cette façon de montrer, pour aller vite, des éléments parlants et chaleureux mais inutiles, peut s'interpréter comme une sorte de réaction à une évolution technique où, à l'inverse, les objets opaques (au sens où leur forme ne dit pas grand-chose de leur usage ni de leur conception interne) deviennent plus nombreux que les objets limpides. À plus vaste échelle, comme le montrent Boltanski & Chiapello dans *Le nouvel esprit du capitalisme*, cette coupure entre les signes et la fonction est propre aux sociétés les plus riches de la planète et n'affecte pas que la conception des objets mais aussi la lecture des événements réels. Ce que l'on peut vérifier en se rendant sur le site de l'ancien World Trade Center, à New York, lieu où images et architecture ont là aussi un rapport quelque peu ambigu à leurs possibles fonctions.

12h00**pause déjeuner**

PANEL 3

OBJECTOGRAPHIE(S)

FLAVIA SOUBIRAN

[Université de Montréal]

→ Le culte des stars et la fétichisation de leurs attributs : une étude des costumes conçus par Orry-Kelly pour Bette Davis.

Notre intervention portera sur les costumes et accessoires de Bette Davis dans ses films « de jeunesse », attributs de la star qui nous aideront à définir un corpus de formation. Les attributs de la star hollywoodienne lancent ou accompagnent les changements de mode et signifient le passage du temps, d'un film à un autre ou au sein d'un même film. Nous étudierons dans un premier temps les formes selon lesquelles la star de cinéma propose et commercialise une manière de vivre, sculpte et modèle notre vision du monde, tel qu'en témoignent les nombreuses fictions métaphoriques de l'âge d'or des studios mais également les coupures de journaux de l'époque. La star projette le monde : elle raconte notre histoire, retient notre passé et prédit notre avenir. Bette Davis interrompt d'ailleurs dès le début et tout au long de sa carrière des personnages vieillissants, souvent déçus. Nous envisagerons ainsi dans un second temps les formes du devenir-désuet, voire obsolète de la star vieillissante en ce qu'elle met en récit, configure et refrique notre rapport au temps, qu'il s'agisse d'une temporalité individuelle ou historique. Le démodé constitue alors un mode d'écriture de l'histoire à part entière sur lequel nous nous concentrerons en particulier. Nous verrons comment cette fascination pour le démodé, ce qui est usé ou épuisé, nous renseigne sur notre rapport à l'histoire et à la mémoire.

JEAN-ÉTIENNE PIÉRI

[Université Paris III Sorbonne Nouvelle]

→ Wilson et ses semblables :

les objets dans les films de naufragés.

Cette communication se proposera d'étudier les différentes façons de mettre en scène les objets dans les films consacrés à des naufragés, des diverses adaptations du Robinson Crusoe de Daniel Defoe à *Seul au monde* (Cast Away, Robert Zemeckis, 2000). Nous étudierons la manière dont les objets sont fréquemment détournés de leur fonction originelle et transformés pour permettre la survie de personnages coupés de toute civilisation. Nous analyserons également comment au moins l'un de ces objets (un ballon de la marque Wilson dans *Seul au monde*) accède au statut de personnage à part entière, devenant donc le « partenaire » du naufragé mis en scène par ce film.

BRICE GENRE

[Université Toulouse Jean Jaurès, LLA-CRÉATIS]

→ La table comme lieu et outil de la narration cinématographique dans l'oeuvre de Quentin Tarantino.

La table, objet d'aménagement courant et ordinaire est aussi une des typologies d'objet traditionnellement investie par les designers. Objet permettant et accompagnant le plus fréquemment le temps du repas, il n'en est pas moins un objet dont la complexité de ses divers usages socio-culturels l'écarte de ses spécificités fonctionnelles pour permettre de nombreux scénarios d'usages. La table est ainsi un objet scénaristique, spatial et rayonnant, dont l'échelle immédiate le place fréquemment entre l'architecture bâtie et l'objet « à main », mais aussi et surtout comme l'épicentre d'activités sociales et culturelles faisant de lui par extension un objet usuel et potentiel de toute narration ou espace cinématographique. Nombre des oeuvres du cinéaste américain Quentin Tarantino, à l'image par exemple de *Reservoir Dogs*, débute à proximité ou en présence d'une table. Elle paraît constituer chez Quentin Tarantino un référent culturel fort ainsi qu'un espace scénographique et narratif spécifique proche du théâtre. En effet, telles les planches (lat. tabula) d'une scène, le dispositif qu'est la table permet entre autre à la mise en scène de trouver une autre échelle, plusieurs temporalités à lecture instantanée ainsi que ses enjeux dramatiques. Par là même, Quentin Tarantino semble employer la table comme un outil de dessin de la mise en scène comme de la narration, un objet générateur d'espace narratif, où dans le même temps où il écrit le scénario avec elle, il la redessine et l'invente.

IRÈNE DUNYACH

[Université Toulouse Jean Jaurès, LLA-CRÉATIS]

→ L'objet livre séquentiel : les mises en page cinématiques des Clubs du Livre.

Nous nous proposons de mettre en avant les rhétoriques narratives graphiques utilisées dans les livres des Clubs du Livre pour faire dialoguer édition et cinéma. Massin déclarait que la véritable révolution apportée par les clubs résidait dans son approche cinématique de l'espace graphique : il s'agira ici de pointer et d'analyser les possibles croisements entre mise en page et principes cinématographiques. L'objet livre sera étudié comme la matérialisation d'une séquence narrative ; nous verrons comment Pierre Faucheux et ses collègues ont pu bousculer les codes visuels de l'univers éditorial pour y intégrer des principes comme le plan séquence, la coupe, le cliffhanger, et comment leur pratique éditoriale peut être apparentée à celle de l'editing.