

LIVRET I



Sommaire

1	THE DARK KNIGHT BEGINS	p. 4
2	THE DARK KNIGHT	p. 6
3	THE DARK KNIGHT RISES	p. 8
4	INCEPTION	p. 10
5	TENET	p. 12
6	BLADE RUNNER 2049	p. 14
7	DUNE PARTIE 1	p. 16

Sommaire

8	BRAZIL	p. 18
9	STALKER	p. 20
10	DUNE - DAVID LYNCH	p. 22
11	CÉSAR WAGNER	p. 24
12	DOCTOR WHO	p. 26
13	WESTWORLD	p. 28

CHRISTIAN
BALE

MICHAEL
CAINE

LIAM
NEESON

KATE
HOLMES

GARY
OLDMAN

et
MORGAN
FREEMAN



BATMAN BEGINS

WARNER BROS. PICTURES PRESENTS
A SYNECURE PRODUCTION A CHRISTOPHER NOLAN FILM CHRISTIAN BALE "BATMAN BEGINS" MICHAEL CAINE LIAM NEESON KATE HOLMES GARY OLDMAN CELINA MURPHY TOM WILKINSON
DUSTY DANDY KEA WATAMANI AND MORGAN FREEMAN COSTUME DESIGNER JAMES NEWTON HOWARD MUSIC BY JAMES NEWTON HOWARD EDITOR ADAM ZAPACH EXECUTIVE PRODUCERS LEVY HEMMING PRODUCED BY JEFF SMITH AND TERRY BATZMAN CHRONICLE WRITTEN BY JAMES MALLY PRODUCED BY
CHRIS BENJAMIN MEL WATTS MICHAEL E. DELANE PRODUCED BY BOB ADAM PRODUCED BY DC COMICS PRODUCED BY DAVID S. Goyer DIRECTED BY CHRISTOPHER NOLAN EXECUTIVE PRODUCED BY DAVID S. Goyer
© 2005 WARNER BROS. PICTURES
www.batmanbegins-film.com

THE DARK KNIGHT BEGINS - CHRISTOPHER NOLAN - 2005

Marqué par l'assassinat de ses parents sous ses yeux, le jeune milliardaire Bruce Wayne fuit Gotham City pour parcourir le monde, cherchant un moyen de combattre l'injustice. En Asie, il est recruté par Henri Ducard et initié aux arts martiaux par la Ligue des Ombres, une organisation secrète dirigée par Ra's al Ghul qui prône l'éradication radicale des cités corrompues. Refusant leur méthode extrémiste, Bruce détruit leur temple et retourne à Gotham avec l'intention d'incarner un symbole d'espoir. Aidé par son majordome Alfred et l'ingénieur Lucius Fox, il crée le personnage de Batman. Il doit rapidement faire face au docteur Jonathan Crane, alias l'Épouvantail, qui utilise une toxine de peur pour terrifier la population. Bruce découvre alors que la Ligue des Ombres est derrière ce complot visant à détruire la ville. En embrassant ses propres peurs, Batman parvient à vaincre son ancien mentor, sauvant Gotham d'une destruction totale tout en acceptant son destin de protecteur de l'ombre.

CHRISTIAN
BALE

MICHAEL
CAINE

HEATH
LEDGER

GARY
OLDMAN

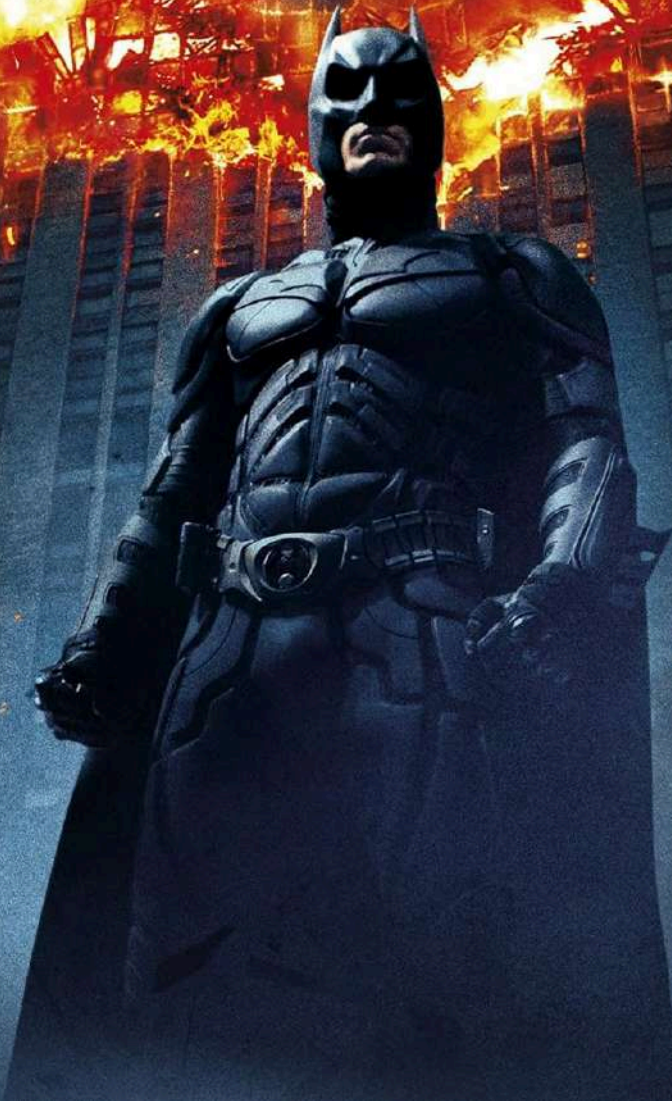
AARON
ECKHART

MAGGIE
GYLLENHAAL

AND MORGAN
FREEMAN

A CHRISTOPHER NOLAN FILM

THE DARK KNIGHT



THE DARK KNIGHT - CHRISTOPHER NOLAN - 2008

Avec l'appui du lieutenant Jim Gordon et du nouveau procureur intègre Harvey Dent, Batman a réussi à nettoyer les rues de Gotham de la criminalité organisée. Cette stabilité est brutalement brisée par l'apparition du Joker, un criminel psychopathe et anarchiste qui n'est pas motivé par l'argent, mais par le désir de plonger la société dans le chaos. Le Joker lance un défi moral à Batman en le poussant à enfreindre son code d'honneur. Il orchestre une série d'attentats et force le héros à faire un choix tragique qui se solde par la mort de Rachel Dawes et la défiguration d'Harvey Dent. Devenu fou de douleur, Dent se transforme en Double-Face et commence à se venger cruellement. Pour empêcher le Joker de gagner la guerre psychologique et préserver l'espoir des citoyens de Gotham, Batman fait un sacrifice ultime : il neutralise Dent, mais accepte de porter la responsabilité de ses crimes. Traqué par la police, le Chevalier Noir s'enfuit dans la nuit, devenant un paria pour le bien de tous.

CHRISTIAN MICHAEL GARY ANNE TOM MARION JOSEPH JIM MORGAN
BALE CAINE OLDMAN HATHAWAY HARDY COTILLARD GORDON-LEVITT FREEMAN

A FILM BY CHRISTOPHER NOLAN

THE DARK KNIGHT RISES™



THE DARK KNIGHT RISES - CHRISTOPHER NOLAN - 2012

Huit ans après la mort d'Harvey Dent, Bruce Wayne vit reclus dans son manoir, brisé physiquement et psychologiquement, tandis que Gotham jouit d'une paix fragile grâce à des lois sécuritaires strictes. L'émergence d'une nouvelle menace l'oblige à sortir de sa retraite : Bane, un terroriste colossal et impitoyable issu de la Ligue des Ombres, prend le contrôle des souterrains de la ville. Trahi par la cambrioleuse Selina Kyle, Batman est vaincu par Bane, qui lui brise le dos avant de l'enfermer dans une prison souterraine lointaine, "la Fosse". Bane coupe alors Gotham du reste du monde et menace de faire exploser une bombe nucléaire, plongeant la cité dans l'anarchie. Par la pure force de sa volonté, Bruce parvient à s'échapper de sa prison et revient à Gotham. Épaulé par le jeune policier John Blake et Selina, il mène l'assaut final contre l'armée de Bane et découvre que la véritable orchestratrice du plan est Talia al Ghul. Batman utilise son appareil volant pour emporter la bombe loin de la baie, simulant sa mort afin de vivre enfin une vie normale, tout en léguant son héritage à Blake.



THE DREAM IS REAL.

LEONARDO DICAPRIO
JOHN WATANABE JOSEPH GORDON-LEVITT MATHON COTILLARD ELLEN PAGE TOM HARDY CELIAKE MURPHY TOM BERENGER AND MICHAEL CAINE

FROM THE DIRECTOR OF THE DARK KNIGHT

INCEPTION

JULY 16

InceptionMovie.com

PG-13

MPAA Rating

INCEPTION - CHRISTOPHER NOLAN - 2010

Dom Cobb est un fugitif international spécialisé dans l'« extraction », un procédé technologique militaire permettant de voler des secrets industriels directement dans le subconscient des cibles pendant qu'elles rêvent. En contrepartie d'une chance de revoir ses enfants aux États-Unis, le puissant homme d'affaires Saito lui propose une mission inverse et réputée impossible : l'« Inception », qui consiste à implanter une idée dans l'esprit de Robert Fischer, l'héritier d'un empire concurrent. Cobb accepte et rassemble une équipe d'experts, dont la jeune architecte Ariadne, chargée de concevoir les labyrinthes mentaux. Pour réussir, l'équipe doit descendre à travers trois niveaux de rêves imbriqués à bord d'un avion de ligne. Cependant, l'opération est sabotée par les projections inconscientes de Cobb, hanté par le suicide de sa défunte épouse, Mal. Au fil d'une course contre la montre où le temps se dilate à chaque niveau, Cobb doit descendre jusqu'aux confins du "Limbes" pour affronter ses regrets et libérer Fischer, avant de se réveiller dans la réalité, bien que le doute plane à travers l'image finale d'une toupie qui refuse de s'arrêter.

JOHN DAVID
WASHINGTON

ROBERT
PATTINSON

ELIZABETH
DEBICKI

AVEC
MICHAEL
CAINE

ET
KENNETH
BRANAGH

UN FILM DE **CHRISTOPHER NOLAN**
RÉALISATEUR DE
LA TRILOGIE DARK KNIGHT, INCEPTION & INTERSTELLAR

TENET

WARNER BROS. PICTURES PRÉSENTE

UNE PRODUCTION SYNCOPY UN FILM DE CHRISTOPHER NOLAN "TENET" JOHN DAVID WASHINGTON ROBERT PATTINSON

ELIZABETH DEBICKI DIMPLE KAPADIA AVEC MICHAEL CAINE ET KENNETH BRANAGH MACHINÉ DE LUDWIG GORANSSON

COSTUMES DE JEFFREY KURLAND MONTAGE DE JENNIFER LAIME MUSIQUE DE NATHAN CROWLEY MONTAGE DE LA HOYTE VAN HOYTEMA ASC. PSE. USC

PRODUCTION EXECUTIVE THOMAS HAYSLOP PRÉSENTÉ PAR EMMA THOMAS p.g.a. CHRISTOPHER NOLAN, p.g.a. RÉALISÉ PAR CHRISTOPHER NOLAN

MPAA R A RESTRICTED
DISTRIBUTION
MAX CORPORATION

PROCHAINEMENT AU CINÉMA

WARNER BROS. PICTURES

VOIR EN IMAX ET EN 70mm DANS LES SALLES ÉQUIPÉES

TENET - CHRISTOPHER NOLAN - 2020

À la suite d'une opération d'infiltration qui tourne mal, un agent de la CIA sans nom est recruté par une organisation clandestine appelée « Tenet ». Il découvre l'existence d'une technologie révolutionnaire provenant du futur, capable d'inverser l'entropie des objets et des êtres vivants, leur permettant de se déplacer à rebours dans le temps. Épaulé par le mystérieux agent Neil, le Protagoniste remonte la piste de cette menace jusqu'à Andrei Sator, un oligarque russe impitoyable atteint d'un cancer en phase terminale. Sator est en communication avec le futur et cherche à rassembler l'« Algorithme », une arme absolue capable d'inverser l'entropie de la Terre entière, ce qui détruirait instantanément l'humanité. Pour sauver le monde et protéger Kat, l'épouse captive de Sator, le Protagoniste doit maîtriser les tactiques de combat temporel. L'affrontement final se déroule lors d'une gigantesque bataille en mouvement de dérivation temporelle dans une cité soviétique abandonnée. L'arme est sécurisée de justesse, et Neil révèle au Protagoniste que c'est lui-même, dans l'avenir, qui a orchestré toute l'opération et fondé Tenet.



RYAN GOSLING HARRISON FORD

BLADE RUNNER 2049

Warner Bros. Pictures presents a Warner Bros. Entertainment production a Ridley Scott film "BLADE RUNNER 2049" with Ryan Gosling and Harrison Ford. Story by Hampton Catlett. Screenplay by Hampton Catlett and Michael Green. Directed by Ridley Scott. Cast: Ryan Gosling, Harrison Ford, Ana de Armas, Sylvia Hoeks, Lennie James, and David Dastmalchian. Music by Junkie XL. Production Designers: Scott Chambliss and Scott Johnson. Executive Producers: Michael Fuchs and Michael Fuchs. Produced by Michael Fuchs and Michael Fuchs. Screenplay by Hampton Catlett and Michael Green. Directed by Ridley Scott. Cast: Ryan Gosling, Harrison Ford, Ana de Armas, Sylvia Hoeks, Lennie James, and David Dastmalchian. Music by Junkie XL. Production Designers: Scott Chambliss and Scott Johnson. Executive Producers: Michael Fuchs and Michael Fuchs. Produced by Michael Fuchs and Michael Fuchs. Screenplay by Hampton Catlett and Michael Green. Directed by Ridley Scott.

10.6.17

SEE IT IN REALD 3D AND IMAX

BLADE RUNNER 2049 - DENIS VILLENEUVE - 2017

Trente ans après les événements du premier film, la Terre est une dystopie technologique étouffée par la pollution. L'officier K est un Nexus-9, un répliquant de nouvelle génération conçu pour être obéissant, travaillant comme « Blade Runner » pour le LAPD afin de traquer et d'éliminer les anciens modèles rebelles. Lors d'une mission de routine dans une ferme industrielle, il déterre une boîte contenant les ossements d'une répliquante morte en couches des décennies plus tôt. Cette découverte prouve que les humanoïdes artificiels peuvent se reproduire, un secret capable de déclencher une guerre civile mondiale. Sa supérieure lui ordonne d'effacer toutes les traces de l'enfant, tandis que le richissime industriel Niander Wallace veut le capturer pour concevoir une armée d'esclaves. Persuadé d'être cet enfant miracle en raison de souvenirs d'enfance implantés, K part à la recherche de Rick Deckard, l'ancien Blade Runner disparu. Il découvre finalement qu'il n'est qu'un leurre destiné à protéger la véritable enfant, mais choisit d'agir selon son libre arbitre en sacrifiant sa vie pour réunir Deckard et sa fille.

IMMORTAL CHALAMET REBECCA FERGUSON ESCOBAR ISAAC XOSHA BROLIN STELLAN SKARSGARD DANIE BAIJTISTA STEPHEN MCKINLEY HENDERSON ZENAYA CHANG CHEN SHARON DUNCAN-BREWSTER CHARLOTTE RAMPLING JAZZIN MONICA JAVIER BARDEM

IT BEGINS

DUNE

SEE IT
IN THEATERS | **hbo max**
OCTOBER 22

WARNER BROS. PICTURES AND LEGENDARY PICTURES PRESENT A LEGENDARY PICTURES PRODUCTION
A FILM BY DENIS VILLENEUVE DUNE TANDRÉE CHARNOY REBECCA FERGUSON ESCOBAR ISAAC XOSHA BROLIN STELLAN SKARSGARD DANIE BAIJTISTA STEPHEN MCKINLEY HENDERSON ZENAYA CHANG CHEN
CASTING BY CHARLOTTE RAMPLING COSTUME DESIGNER JASON MONICA EXECUTIVE PRODUCERS JAVIER BARDEM PRODUCED BY FRANCINE KANSLER EXECUTIVE PRODUCERS STELLAN SKARSGARD PRODUCED BY HANS ZIMMER COSTUME DESIGNER STELLAN SKARSGARD EXECUTIVE PRODUCERS PAUL LAMBERT VISUAL EFFECTS BY OREG
EDITED BY JOE WALKER EXECUTIVE PRODUCERS PATRICK WELLMELT EXECUTIVE PRODUCERS ERIC G. PRESNER EXECUTIVE PRODUCERS ANDREW LANGRISH TAYMOR LANGRISH JUSTINA GOODRICH HERBERT W. CAARS JOHN SPURTS THOMAS TULL GUYAN HEDBERT EMMON O'NEILL DAN HERBERT
PRODUCED BY MARY PARENT EXECUTIVE PRODUCERS DENIS VILLENEUVE EXECUTIVE PRODUCERS CALE BOYTER PRODUCED BY JOE KATZ EXECUTIVE PRODUCERS JOE KATZ PRODUCED BY JOE KATZ EXECUTIVE PRODUCERS JOE KATZ EXECUTIVE PRODUCERS JOE KATZ EXECUTIVE PRODUCERS JOE KATZ
WRITTEN BY JON SPURTS BASED ON THE NOVEL DUNE BY FRANK HERBERT PRODUCED BY DENIS VILLENEUVE DIRECTED BY DENIS VILLENEUVE

LEGENDARY

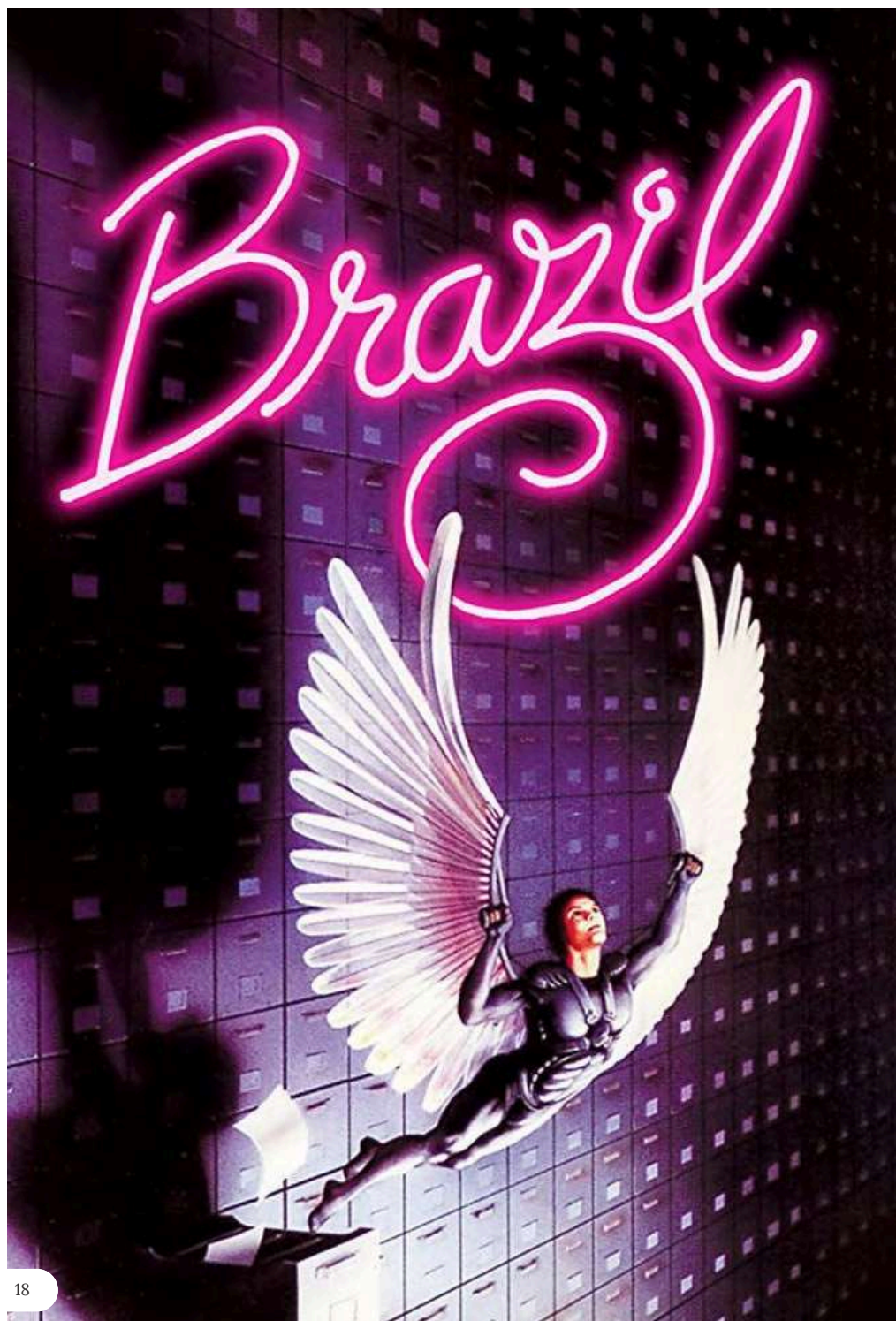
PG-13

Dolby Cinema REAL D 3D FILMS FOR IMAX

WARNER BROS.

DUNE PARTIE I - DENIS VILLENEUVE - 2021

Dans un futur lointain, l'Empereur Shaddam IV confie la gestion de la planète désertique Arrakis, appelée Dune, à la noble Maison Atréides, dirigée par le Duc Leto. Arrakis est la source unique de l'Épice, la substance la plus précieuse de l'univers qui permet le voyage interstellaire et prolonge la vie. Paul, le fils de Leto, est un jeune homme assailli par des visions prophétiques, instruit par sa mère Jessica dans les arts mystiques de l'ordre des Bene Gesserit. L'installation des Atréides s'avère être un piège politique : leurs rivaux jurés, les cruels Harkonnen, lancent une attaque surprise massive avec l'aide des troupes d'élite de l'Empereur. Le duc Leto est tué, et l'armée des Atréides est décimée. Paul et Jessica parviennent à s'enfuir par miracle dans le désert profond, affrontant les vers de sable géants. Ils finissent par croiser la route des Fremen, le peuple autochtone d'Arrakis. Après avoir prouvé sa valeur lors d'un duel à mort contre le guerrier Jamis, Paul est accepté parmi eux. Il décide de rester sur Dune pour venger son père et embrasser son destin de messie.



BRAZIL - TERRY GILLIAN - 1985

Dans une société rétrofuturiste et dystopique étouffée par une bureaucratie omniprésente, inefficace et totalitaire, Sam Lowry est un modeste fonctionnaire sans ambition qui refuse les promotions proposées par sa mère influente. Pour échapper à la grisaille de son quotidien, il s'évade régulièrement dans des rêves héroïques où il incarne un guerrier ailé sauvant une femme mystérieuse. Sa vie bascule à cause d'un incident dérisoire : un insecte écrasé dans une machine à écrire modifie une lettre du nom d'un suspect, entraînant l'arrestation et la mort sous la torture d'un innocent nommé Buttle à la place du terroriste présumé Tuttle. Chargé de réparer l'erreur administrative, Sam rencontre la voisine des Buttle, Jill Layton, qui ressemble trait pour trait à la femme de ses rêves. En tentant de la protéger des services de sécurité de l'État qui la prennent pour une complice, Sam s'enfonce dans l'illégalité, aidé par le véritable Harry Tuttle, un chauffagiste rebelle. Finalement arrêté, Sam est soumis à un lavage de cerveau et s'évade définitivement dans la folie.

STALKER

a film by
Andrei Tarkovsky



STALKER - ANDREÏ TARKOVSKI - 1979

Dans un monde industriel en décomposition, un territoire mystérieux et encerclé par l'armée, appelé « la Zone », est apparu à la suite de la chute présumée d'une météorite. Les lois de la physique y sont altérées et un point central, « la Chambre », recèle le pouvoir d'exaucer le vœu le plus cher de quiconque y pénètre. Le film suit un Stalker, un guide clandestin habité par une foi mystique en ce lieu, qui accepte d'y escorter deux hommes brillants mais désabusés : le Professeur, un scientifique pragmatique, et l'Écrivain, un homme cynique en quête d'inspiration. Le voyage à travers ce paysage marécageux et mouvant s'avère être une épreuve purement psychologique, où chaque pas exige une prudence absolue face à des pièges invisibles. Lorsqu'ils atteignent enfin le seuil de la Chambre, les deux clients refusent d'entrer, saisis par la peur terrifiante d'être confrontés à la vérité nue de leur subconscient. Le Stalker retourne alors chez lui auprès de sa famille, désespéré par le vide spirituel et la perte de foi de l'homme moderne.

DUNE

LE FILM CULTE DE DAVID LYNCH



DUNE - DAVID LYNCH - 1984

Cette première adaptation cinématographique du roman de Frank Herbert suit la même trame narrative générale : le transfert de la famille Atréides sur Arrakis, le complot de l'Empereur et la trahison violente du Baron Vladimir Harkonnen qui mène à la chute du Duc Leto. Cependant, David Lynch insuffle au film une esthétique baroque, organique et profondément surréaliste. Les décors mêlent des architectures industrielles sombres à des détails grotesques, à l'image des difformités physiques du Baron ou de l'apparence monstrueuse des Navigateurs de la Guilde spatiale. Pour compenser le manque de moyens techniques de l'époque pour filmer les combats au corps à corps décrits dans le livre, Lynch invente les « modules étranges », des armes soniques activées par la voix. Paul Atréides (Kyle MacLachlan) y assume de manière très directe et magique son statut de Kwisatz Haderach. Le film se termine de façon spectaculaire lorsque Paul, après avoir mené les Fremen à la victoire et vaincu Feyd-Rautha, utilise ses pouvoirs divins pour déclencher une pluie miraculeuse sur la planète de sable.

CESAR **WAGNER**

SAISON **1**



CÉSAR WAGNER - ANTOINE GARCEAU -
BRUNO GARCIA - GABRIEL AGHION -
ÉMILIE ET SARAH BARBAULT - 2020

Cette série policière française met en scène le capitaine César Wagner, un enquêteur de police particulièrement brillant mais profondément névrosé, hypocondriaque et compulsif. Fraîchement muté au sein du Service Régional de Police Judiciaire (SRPJ) de Strasbourg, il doit s'adapter à une nouvelle équipe qui accueille ses obsessions médicales avec scepticisme, et apprendre à collaborer avec la docteur Élise Beaumont, une médecin légiste excentrique et désinhibée. En plus de résoudre des affaires criminelles complexes touchant aux milieux locaux (art contemporain, cercles universitaires, institutions européennes), Wagner doit gérer l'omniprésence de sa mère, Marie-France Wagner, une femme politique locale influente et envahissante. La série adopte un ton de comédie policière où les décors de Strasbourg, et notamment les structures modernes en béton et en verre, servent de cadre rigide à la démesure des angoisses du héros, qui compense sa fragilité personnelle par un sens de l'observation hors du commun.



DOCTOR WHO

DOCTEUR WHO SAISON 10 - LAWRENCE GOUGH - RACHEL TALALAY - 2017

Le Douzième Docteur, un extraterrestre millénaire capable de voyager dans le temps et l'espace à bord du TARDIS, a choisi de s'installer incognito comme professeur au sein d'une université britannique. Assisté par l'androïde Nardole, sa mission secrète est de monter la garde devant un mystérieux coffre-fort souterrain qui renferme Missy, la dernière incarnation de son ennemi juré, le Maître, qu'il tente patiemment de réhabiliter. Le Docteur prend sous son aile Bill Potts, une jeune employée de l'université curieuse et dynamique, et l'emmène explorer l'univers. Leurs voyages les confrontent à des émojibots futuristes, des monstres cachés dans la Tamise et des colonies spatiales utopiques. L'intrigue culmine à bord d'un immense vaisseau d'évacuation piégé près de l'horizon des événements d'un trou noir. Le temps s'y écoule plus vite aux niveaux inférieurs, permettant la genèse tragique des Cybermen et le retour du précédent Maître. Bill est transformée en cyborg et le Docteur, mortellement blessé lors de la bataille finale, commence à lutter de toutes ses forces contre sa propre régénération.

FREE WILL IS NOT FREE



WESTWORLD

3.15
9PM **HBO**

WESTWORLD SAISON 3 - RICHARD J. LEWIS - FRED TOYE - 2020

Après avoir orchestré le massacre des actionnaires dans le parc d'attractions, l'androïde Dolores Abernathy s'échappe dans le monde réel en 2058, emportant avec elle plusieurs unités de mémoire de ses congénères. Elle découvre une société humaine en apparence pacifiée et hyper-technologique, mais qui est en réalité totalement soumise à Rehoboam, une intelligence artificielle omnipotente créée par le milliardaire Engerraund Serac. Cette machine anticipe et dicte les trajectoires de vie de chaque être humain, éliminant ou marginalisant les individus jugés instables. Dolores infiltre la haute technologie et recrute Caleb Nichols, un ancien soldat désabusé et traumatisé. Pendant ce temps, Serac réactive Maeve Millay pour traquer Dolores. L'affrontement se déplace des conseils d'administration aux rues de Los Angeles en pleine révolte. Au terme de sa quête, Dolores choisit de se sacrifier : elle télécharge la clé d'accès de Rehoboam dans l'esprit de Caleb, lui permettant de détruire la machine et de rendre aux humains leur libre arbitre, au prix d'un chaos mondial inévitable.

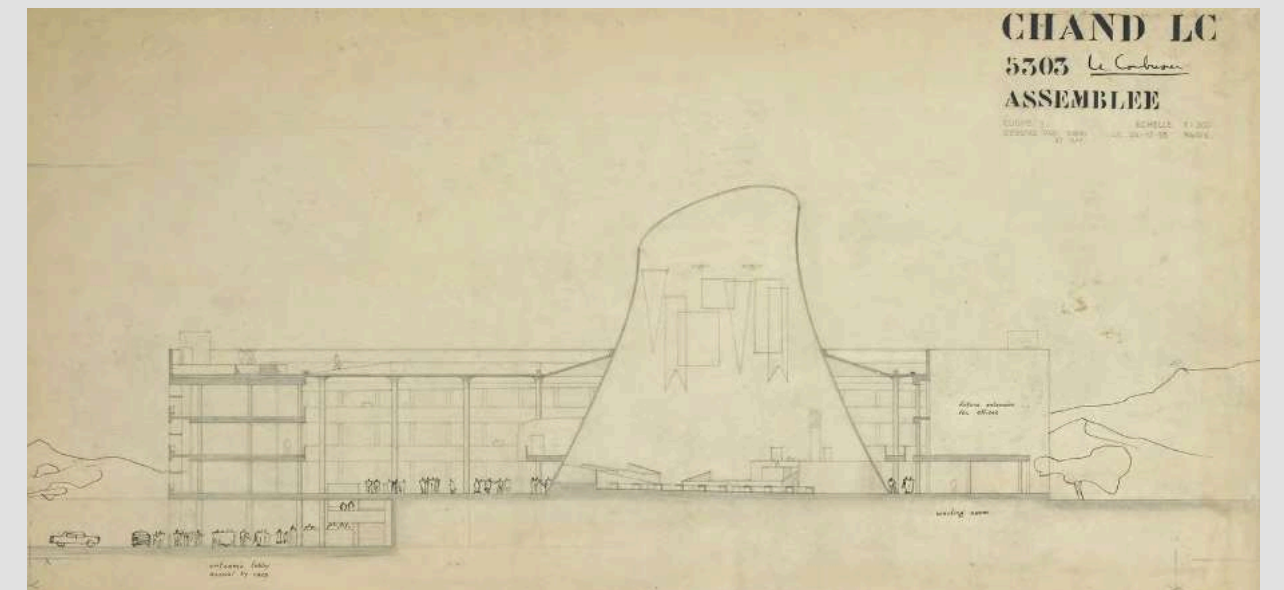
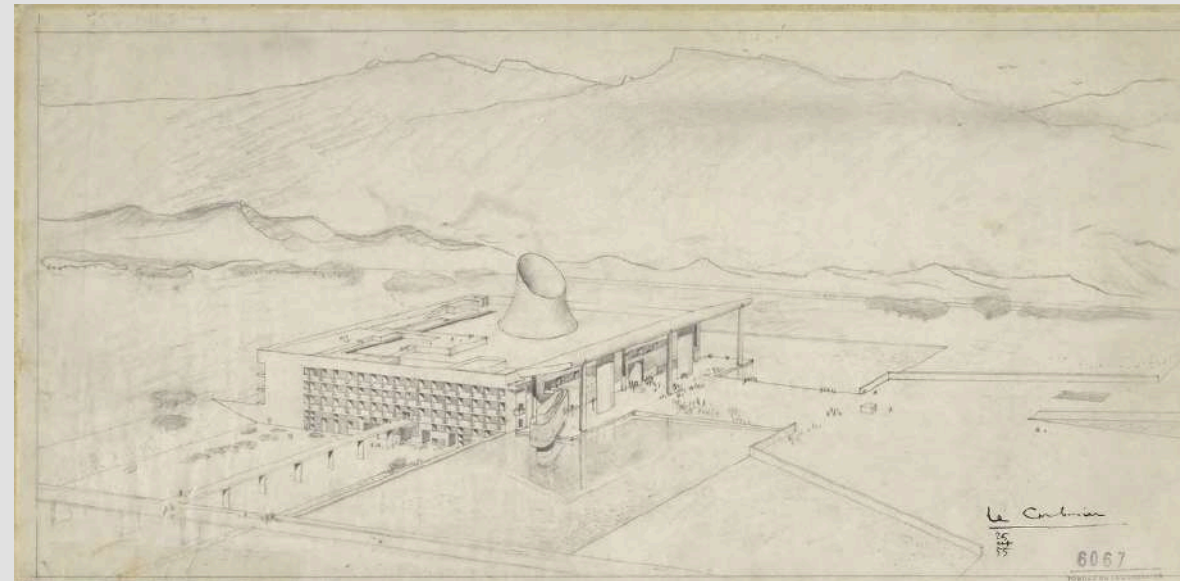
LIVRET II



Assemblée Nationale

Photographe: Manuel Bougot

- Architecte : Le Corbusier
- Année : 1951-1962
- Localisation : Chandigarh, Inde
- Résumé : L'expression monumentale de la démocratie d'une nation nouvellement indépendante. La toiture est marquée par de puissants volumes sculpturaux en forme d'hyperbole et d'une pyramide qui agissent comme des puits de lumière et de ventilation, maîtrisant le soleil indien avec des brise-soleil.
- <https://lecorbusier-worldheritage.org>
- <https://www.fondationlecorbusier.fr>

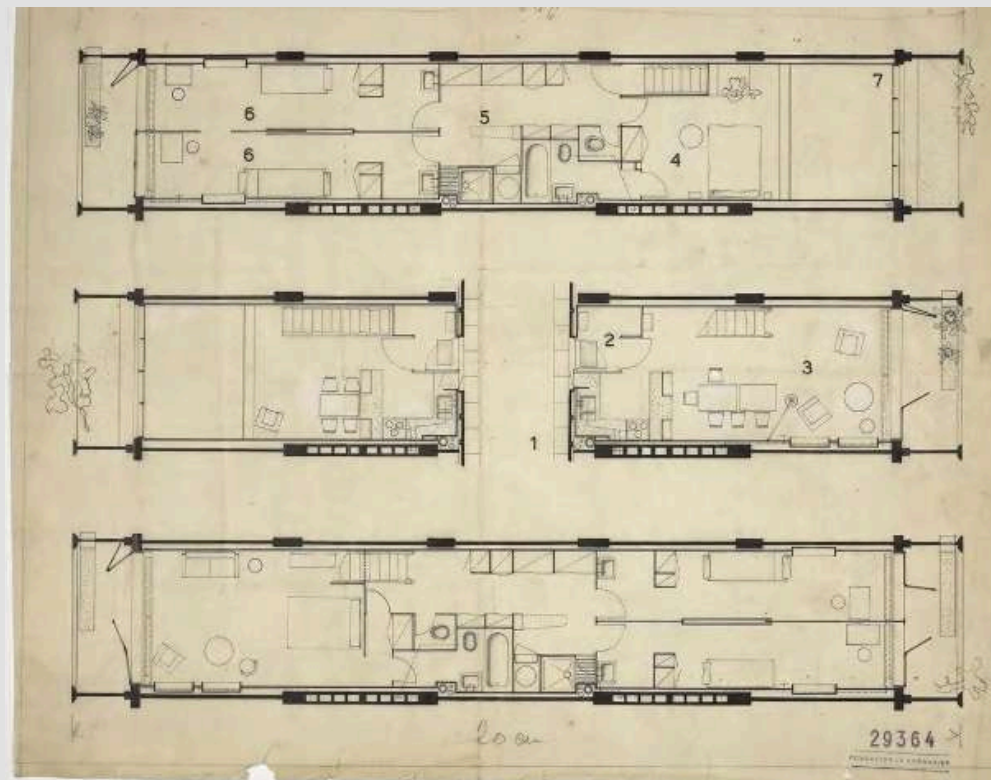
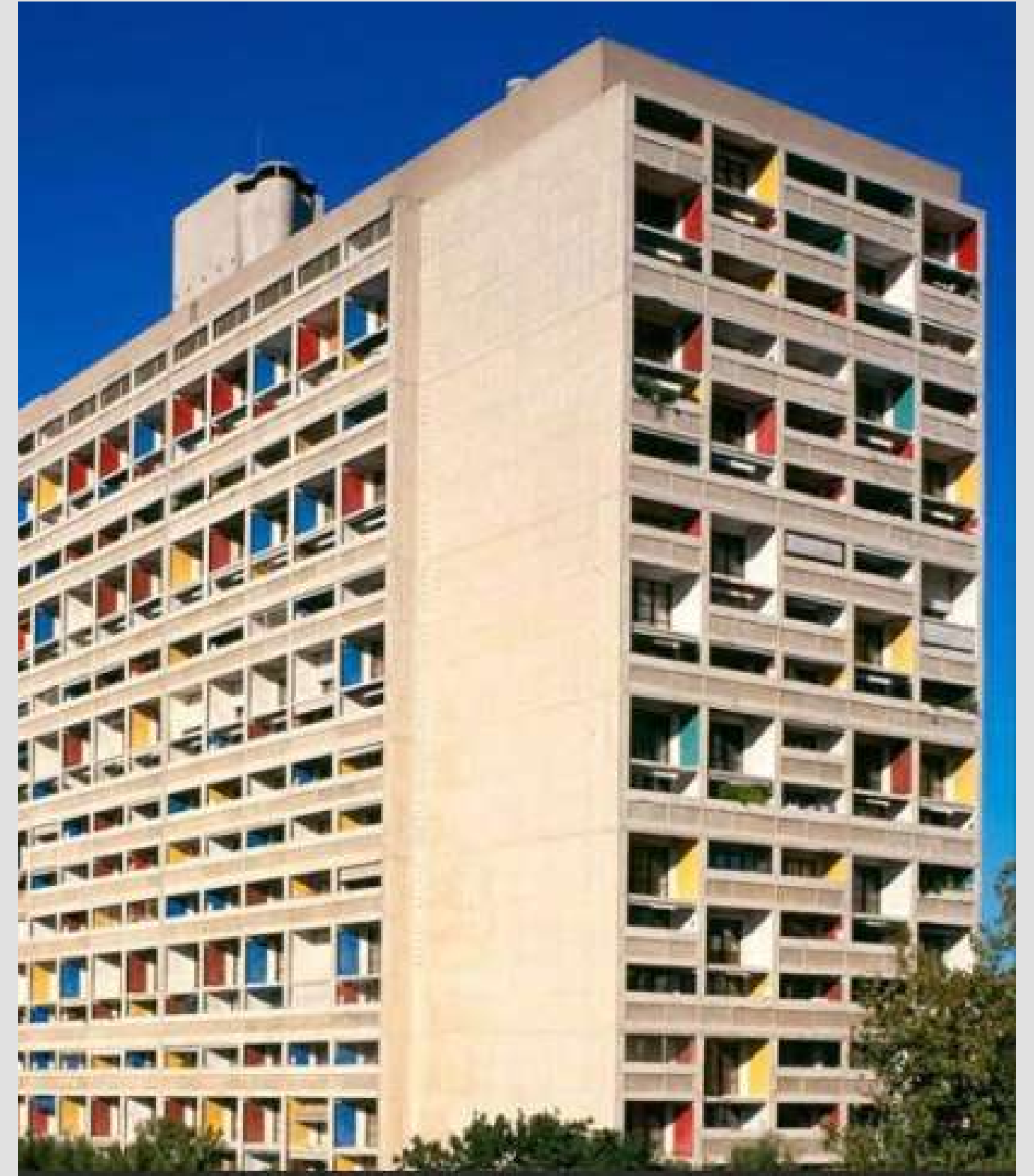


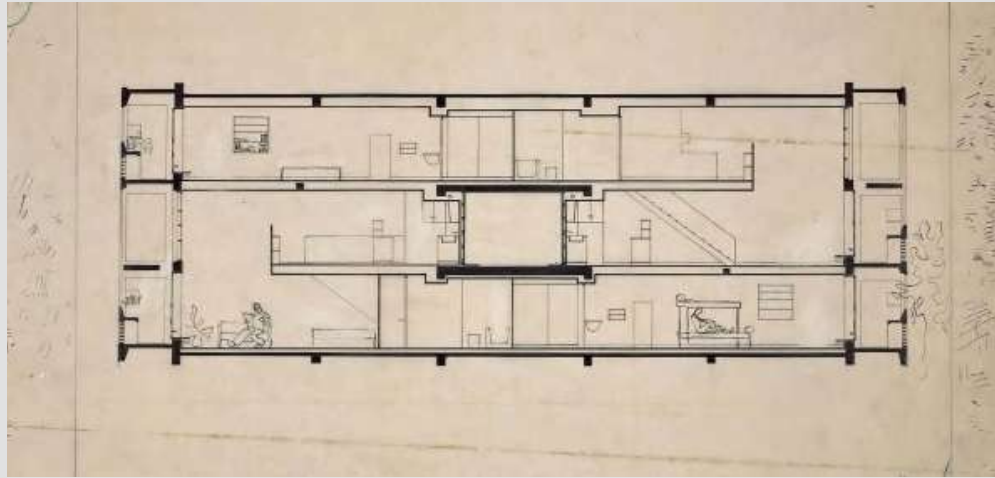


Cité Radieuse

Photographe: Cemal Endem

- Architecte : Le Corbusier
- Année : 1947-1952
- Localisation : Marseille, France
- Résumé : Le laboratoire du logement social d'après-guerre. Conçue comme un village vertical intégrant rues intérieures, commerces et école sur le toit. Elle standardise l'utilisation du béton brut et met en pratique le Modulor c'est un système de proportions basé sur le corps humain.
- <https://lecorbusier-worldheritage.org>



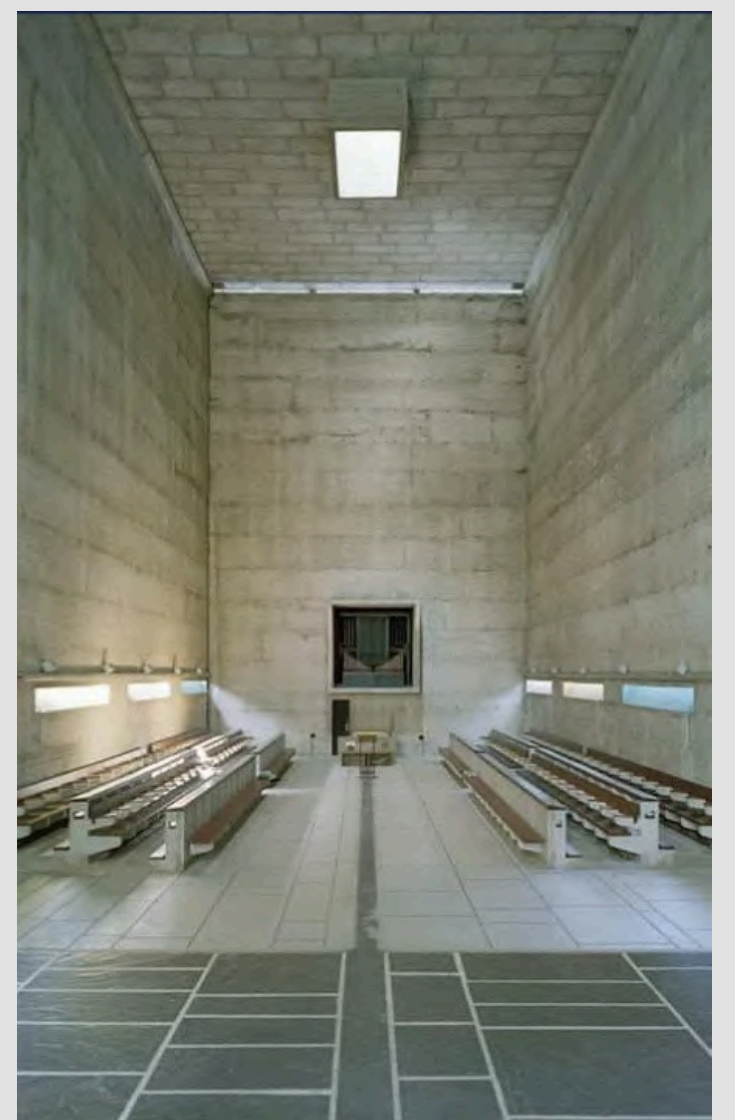


Couvent de la Tourette

Photographe: Martin Gaubier - 2004

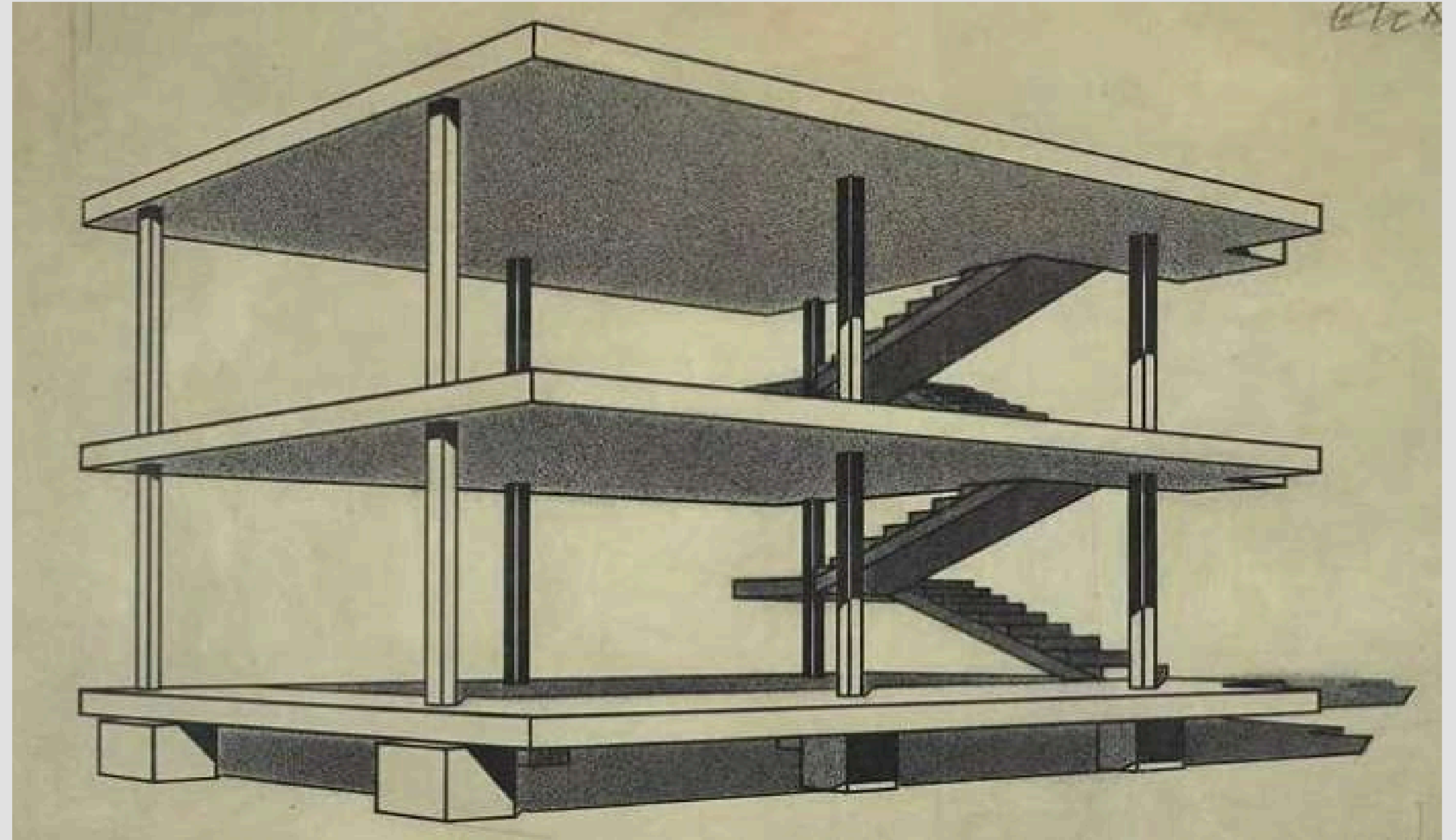
- Architecte : Le Corbusier (avec Iannis Xenakis)
- Année : 1953-1960
- Localisation : Éveux, France
- Résumé : L'architecture y dicte le silence et la contemplation. Les pans de verre conçus par Xenakis rythment la lumière dans les circulations, tandis que l'église elle-même est un volume pur, austère, baigné par des canons de lumière colorée.
- <https://lecorbusier-worldheritage.org>
- <https://www.fondationlecorbusier.fr>





Dom-Ino

- Architecte : Le Corbusier
- Année : 1914-1915
- Localisation : Conceptuel (Prototype)
- Résumé : Ce n'est pas un bâtiment construit, mais un manifeste absolu. Ce système structurel composé de dalles en béton soutenues par de fins piliers (pilotis) libère le plan et la façade des murs porteurs. C'est l'ADN même de l'architecture moderne.
- <https://www.fondationlecorbusier.fr>



Barbican Centre

Photographe: Max Colson

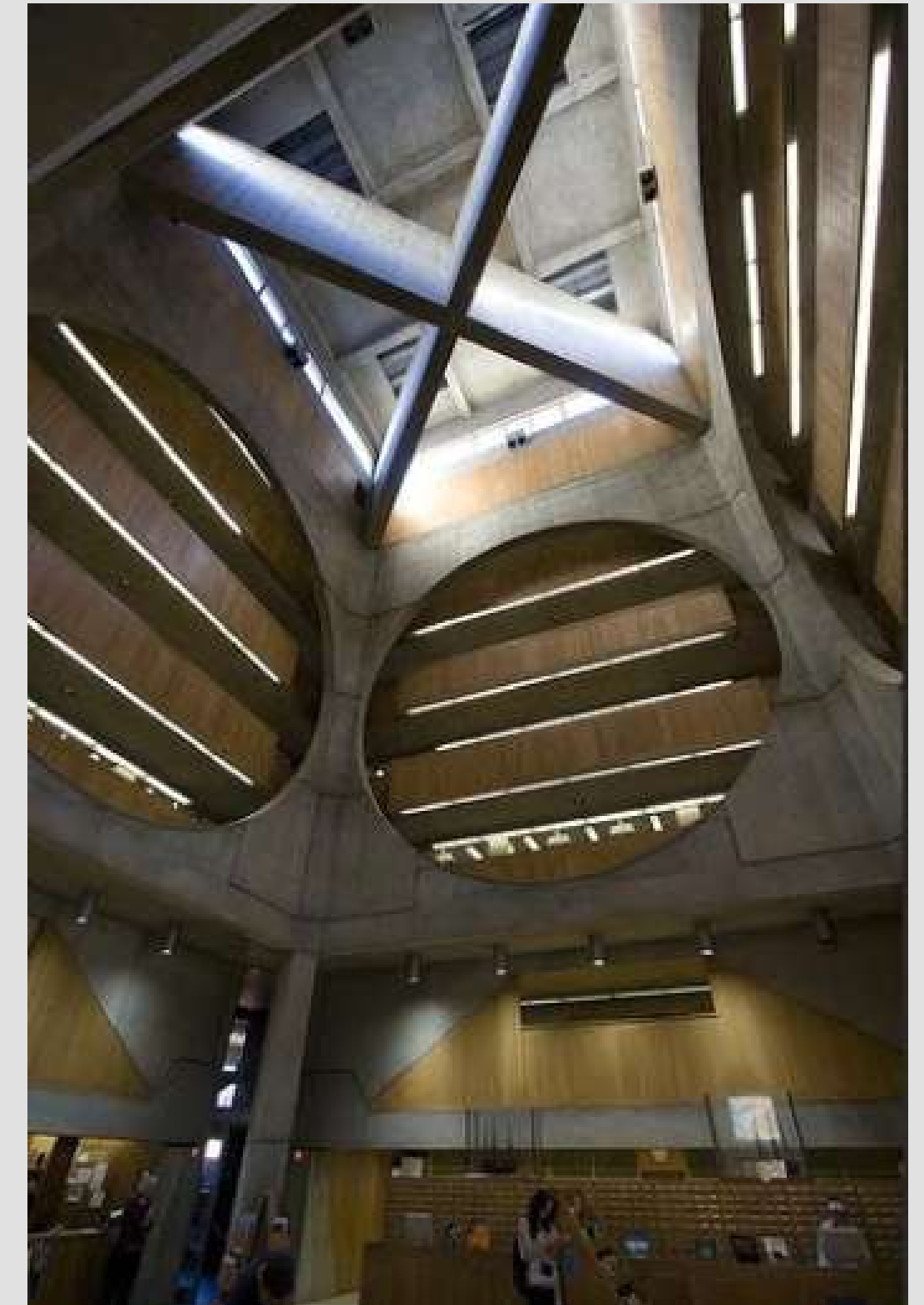
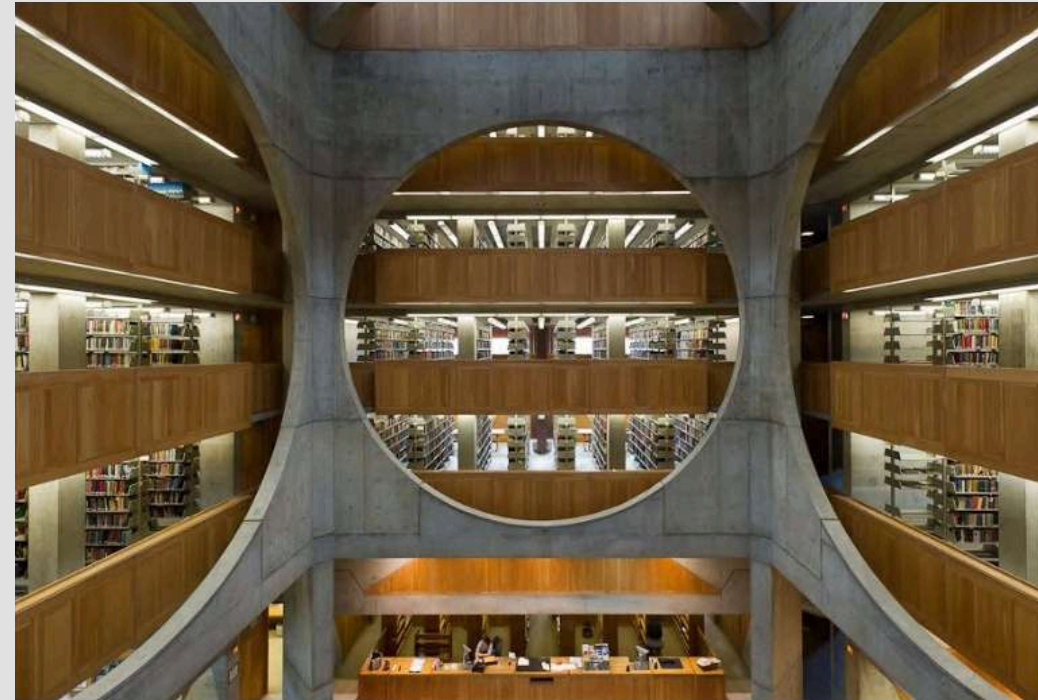
- Architecte : Chamberlin, Powell and Bon
- Année : 1965-1982
- Localisation : Londres, Royaume-Uni
- Résumé : Un vaste complexe urbain utopique. Construit sur des ruines de la Seconde Guerre mondiale, il sépare strictement la circulation piétonne (en hauteur sur des highwalks) de la circulation automobile. Son béton bouchardé complexe et l'intégration de jardins et de lacs en font une forteresse moderniste unique.
- <https://www.archdaily.com/>

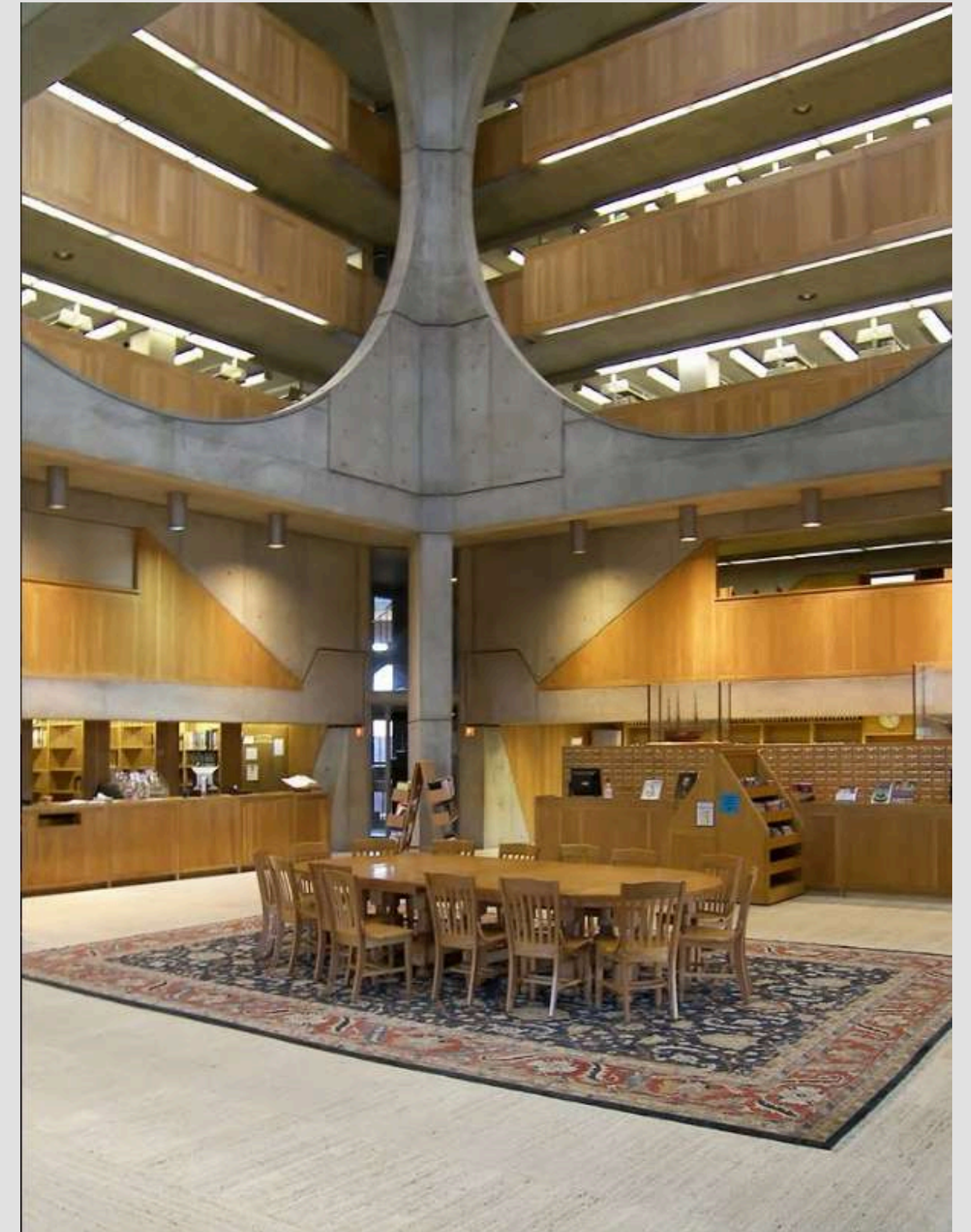
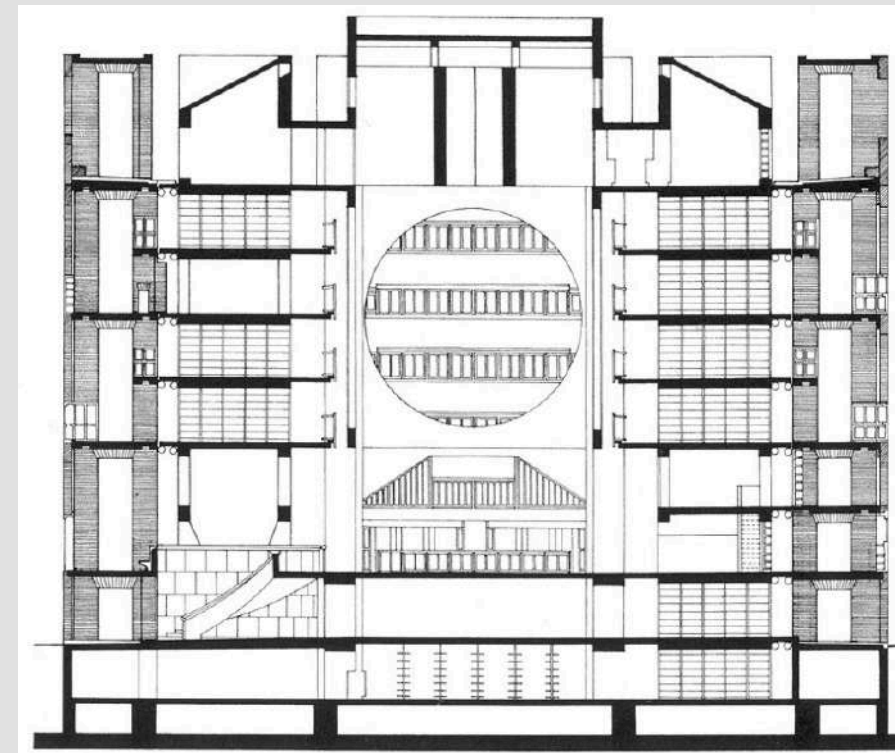
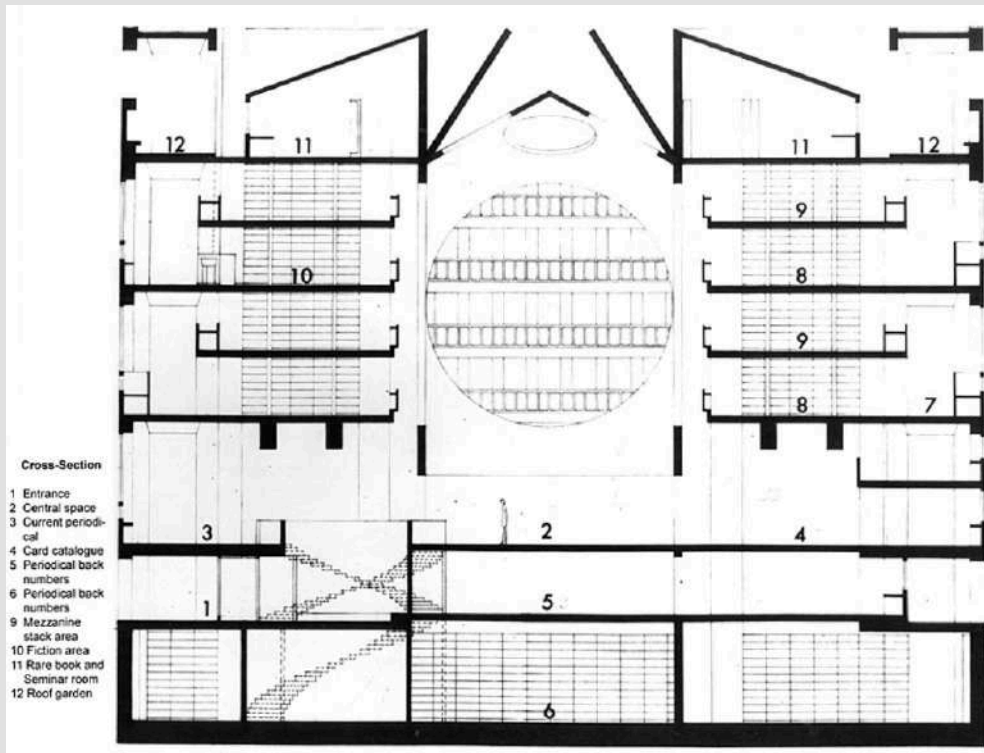
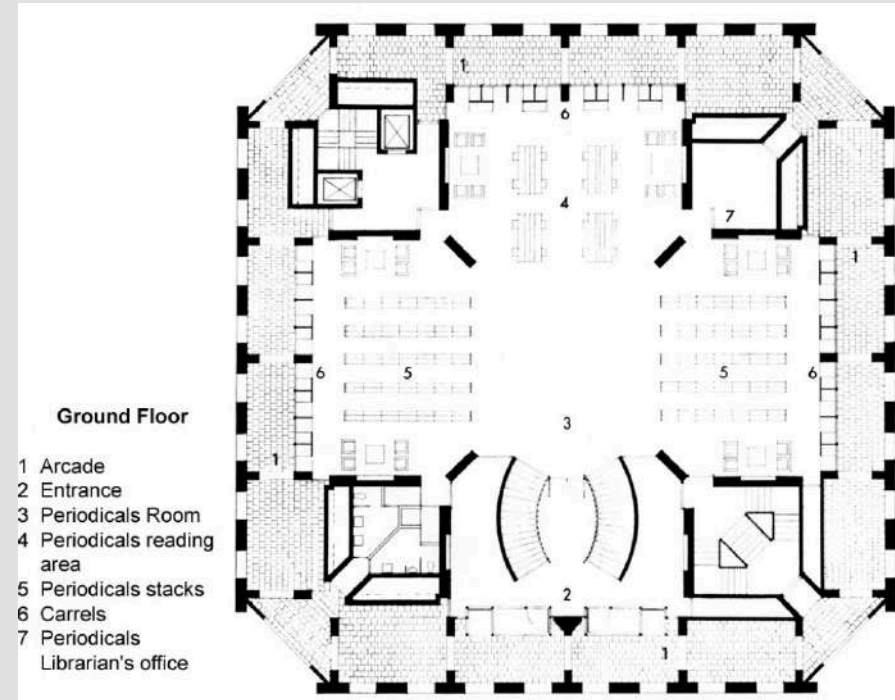


Bibliothèque Phillips Exeter

Photographe: Petr Kralochill - 2011

- Architecte : Louis Kahn
- Année : 1965-1972
- Localisation : Exeter, New Hampshire, États-Unis
- Résumé : Un cube de brique dissimulant un atrium spectaculaire en béton. Kahn y théâtralise la découverte du livre. L'atrium central est percé d'immenses ouvertures circulaires laissant voir les rayonnages. La lumière zenithale baigne l'espace.
- <https://www.archdaily.com/>



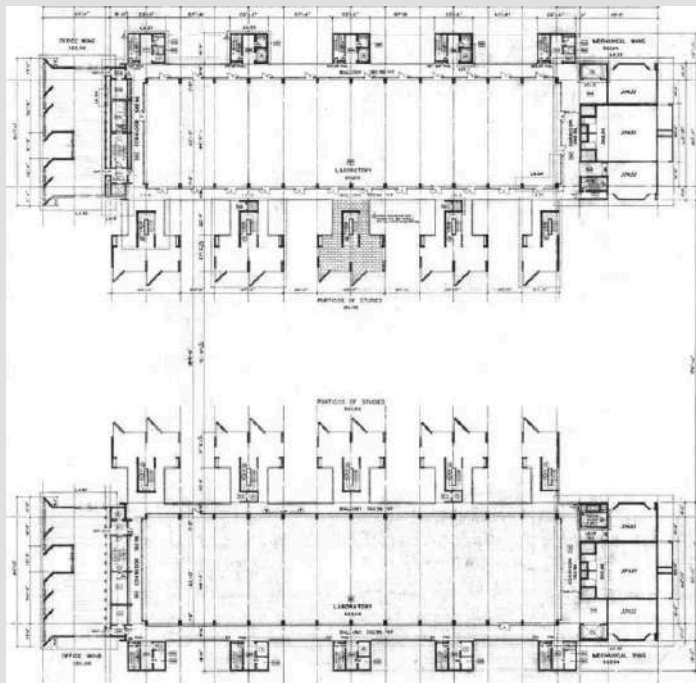
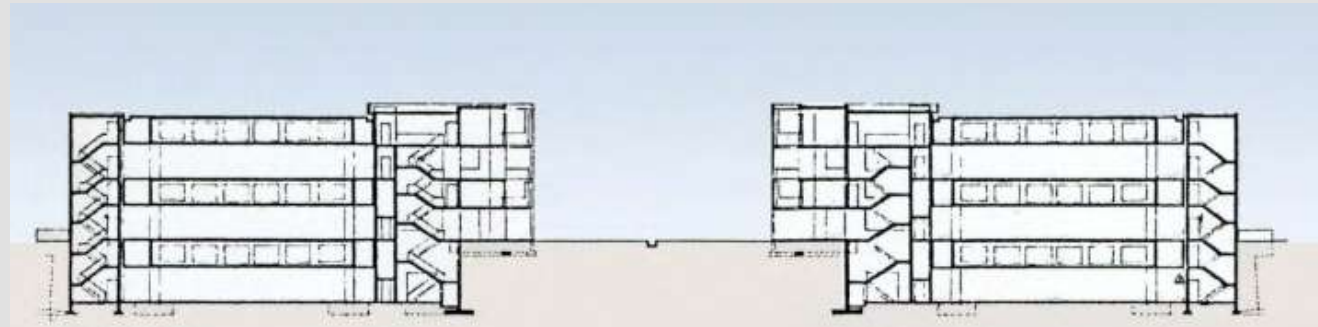


Salk Institute

Photographe: Liao Yusheng

- Architecte : Louis Kahn
- Année : 1959-1965
- Localisation : La Jolla, Californie, États-Unis
- Résumé : La quintessence du monumentalisme de L. Kahn. Deux blocs de laboratoires symétriques en béton et teck encadrent une cour centrale traversée par un fin filet d'eau, dirigeant le regard vers l'horizon de l'océan Pacifique. L'intégration des espaces servants et servis y est parfaite.

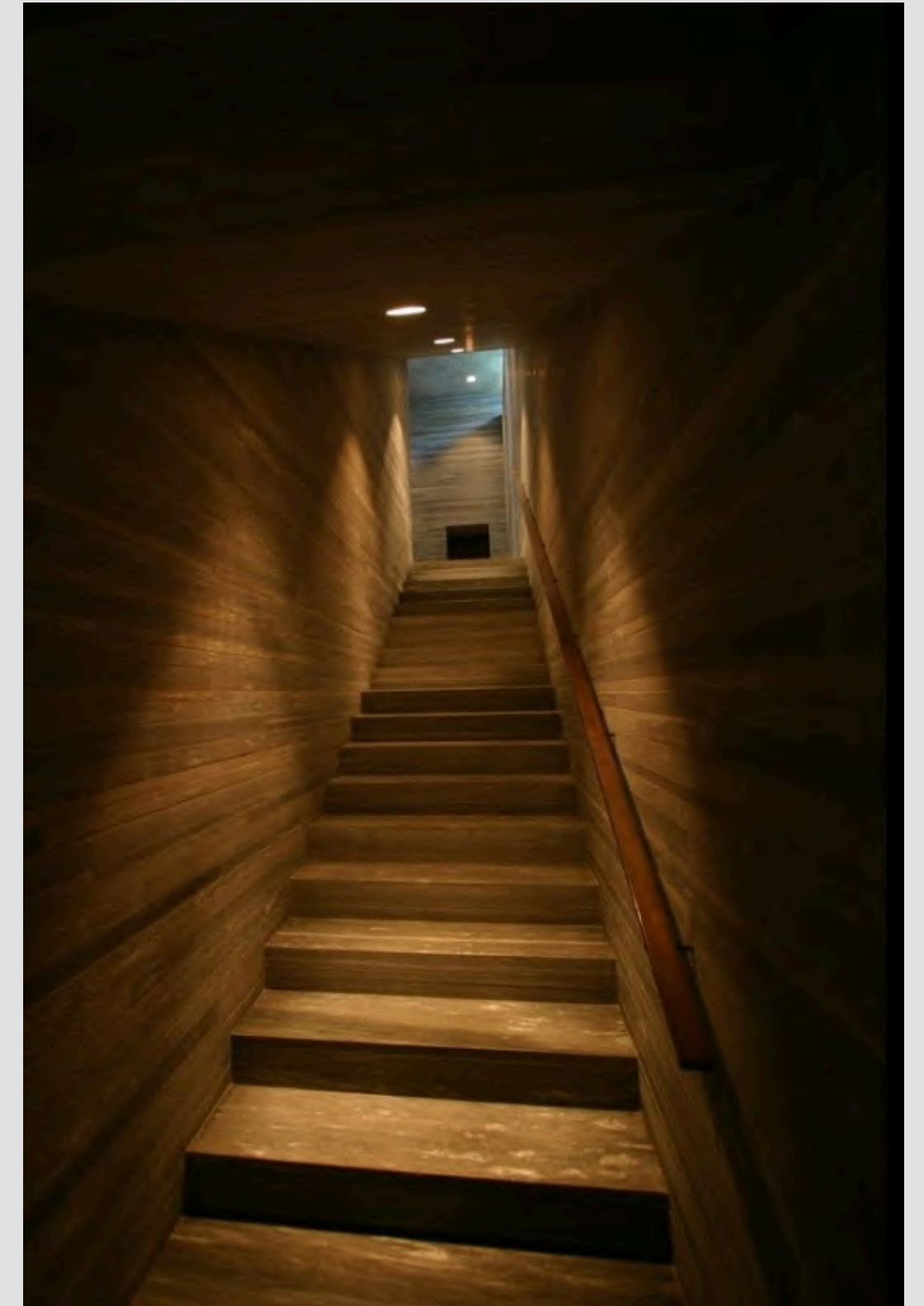
• <https://www.archdaily.com/>



Thermes de Vals

Photographe: Cortesia de Félipe Camus

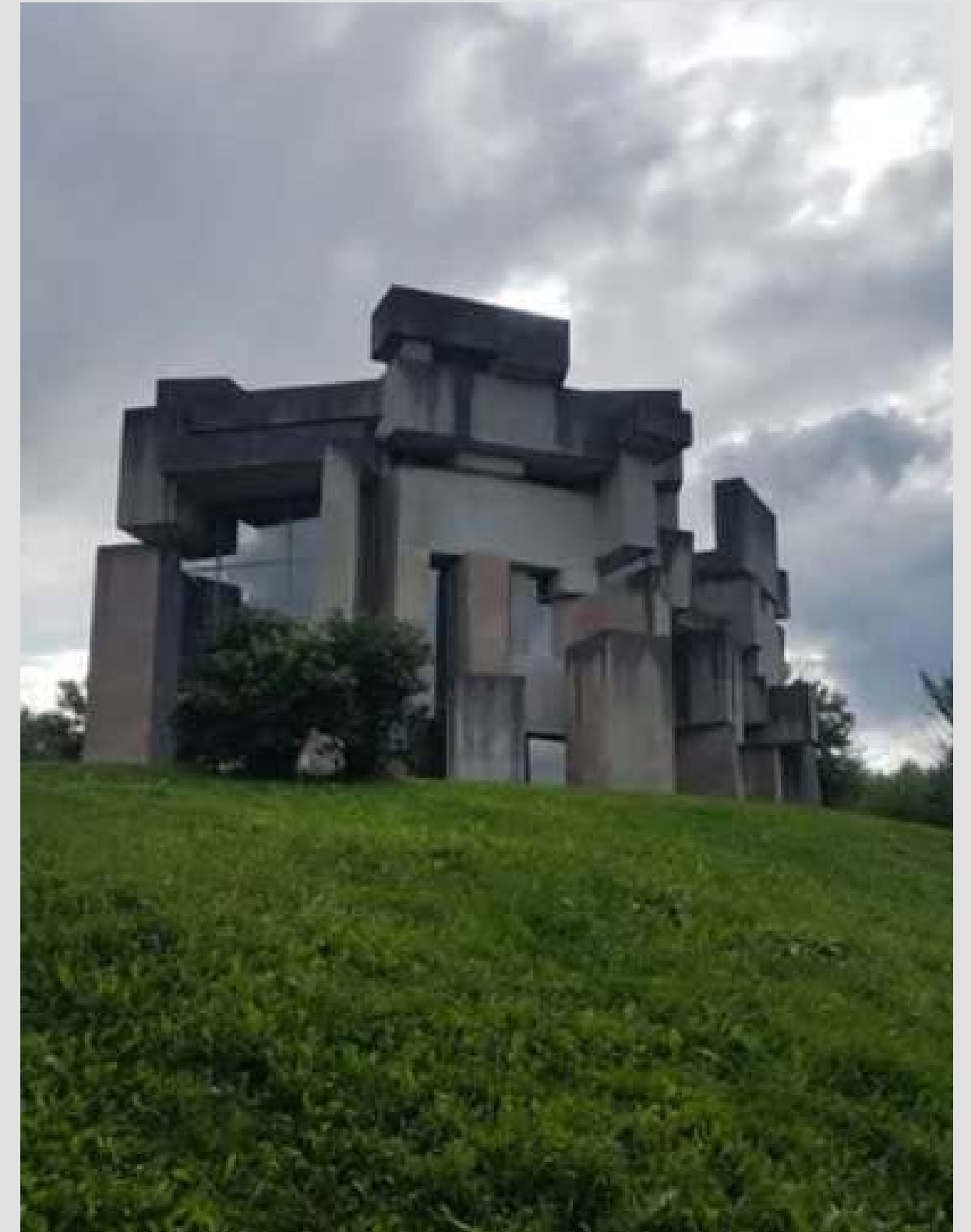
- Architecte : Peter Zumthor
- Année : 1993-1996
- Localisation : Vals, Suisse
- Résumé : Un chef-d'œuvre d'architecture phénoménologique. Le bâtiment est à moitié enfoui dans la montagne. Construit en dalles de quartzite de Vals, il joue sur la sensualité de la pierre, la température de l'eau, l'acoustique et des rais de lumière zénithale pour créer une expérience spatiale hors du commun.
- <https://www.archdaily.com/>



Église de la Sainte-Trinité

Photographe: Roxannes Hanoui

- Architecte : Fritz Wotruba (sculpteur) et Fritz G. Mayr (architecte)
- Année : 1974-1976
- Localisation : Vienne, Autriche
- Résumé : À la frontière entre l'architecture et la sculpture monumentale. L'église est un empilement asymétrique de 152 blocs massifs de béton, rappelant l'architecture mégalithique ou un Stonehenge moderne. La lumière filtre à travers les interstices laissés par les blocs
- <https://www.atlasobscura.com/>



Église de Neviges

Photographe: Lawian Ghinitoiu

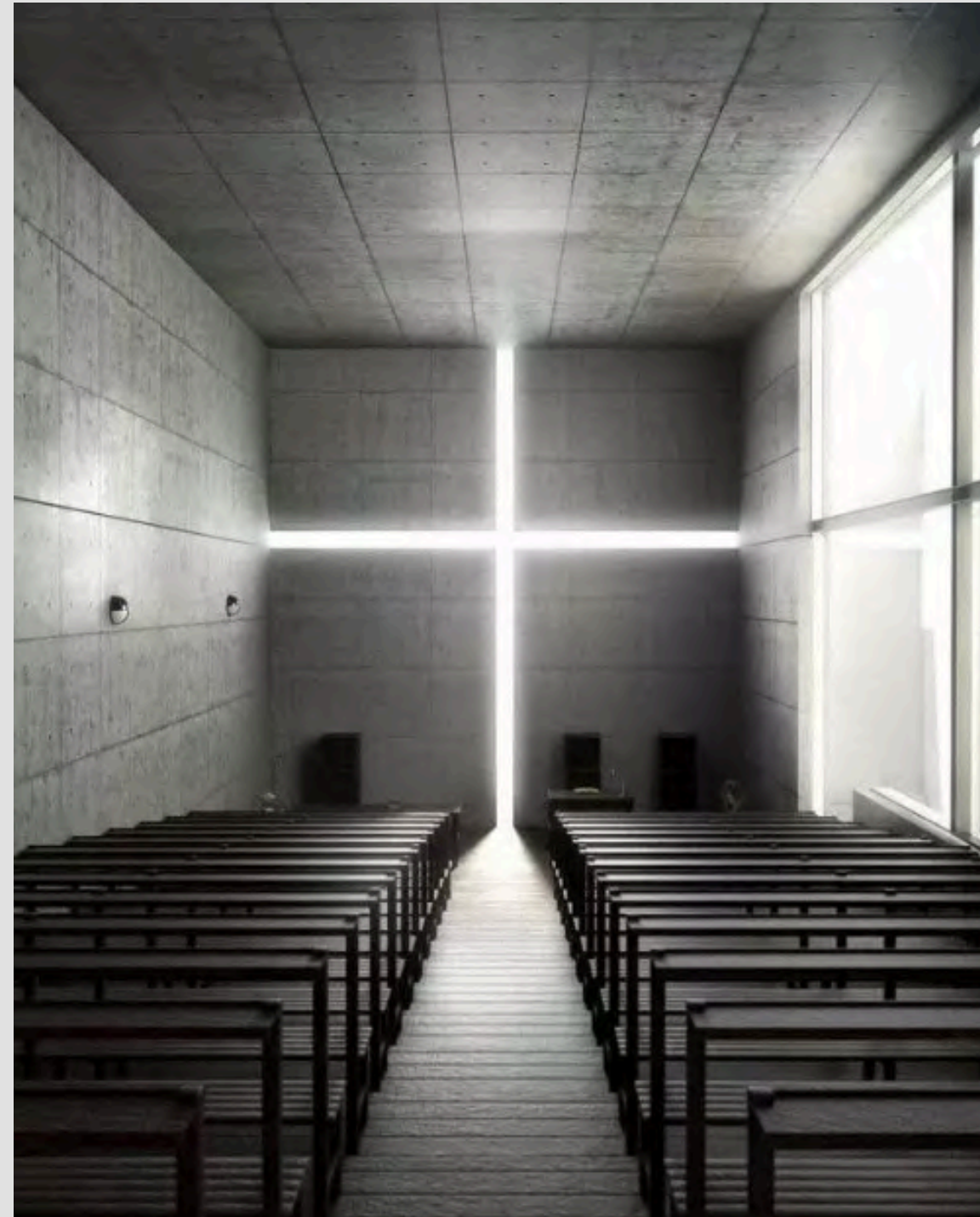
- Architecte : Gottfried Böhm
- Année : 1968
- Localisation : Neviges, Allemagne
- Résumé : Un chef-d'œuvre de l'expressionnisme structurel. Le bâtiment ressemble à une montagne de béton plissé ou à un cristal de roche. Sans façade traditionnelle, c'est une immense tente minérale abritant une place couverte mystique.
- <https://www.archdaily.com/>



Église de la lumière

Photographe: Naoya Fujii - Antje Verena - 06/01/2011

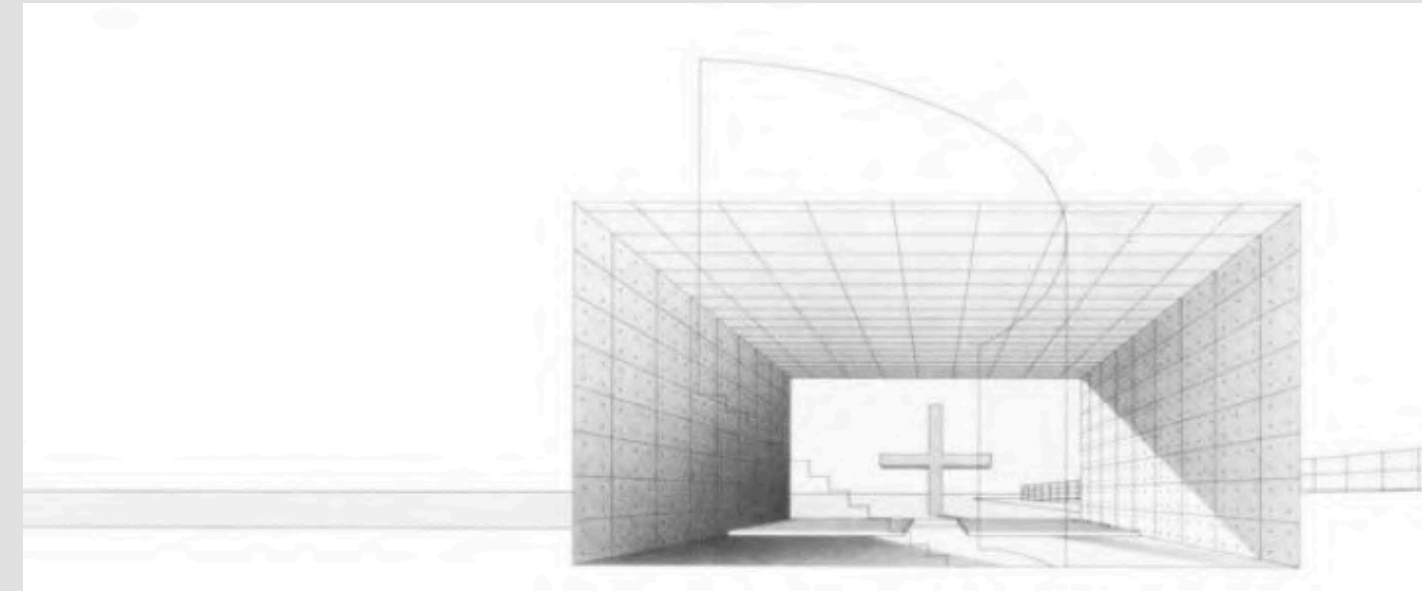
- Architecte : Tadao Ando
 - Année : 1987-1989
 - Localisation : Ibaraki, Préfecture d'Osaka, Japon
 - Résumé : Chef-d'œuvre du minimalisme et de l'architecture sacrée, cette petite église chrétienne incarne la philosophie de T. Ando sur la dualité entre le plein et le vide, la matière et le sacré. Conçu comme un simple rectangle de béton brut banché traversé par un mur oblique à 15°, l'espace intérieur est plongé dans la pénombre. L'élément central est la fente en forme de croix découpée directement dans le mur du fond : la lumière du jour s'y engouffre, matérialisant une croix lumineuse éphémère et vibrante. C'est une architecture de dépouillement absolu, où le béton se fait discret pour laisser le vide et la lumière divine devenir les véritables matériaux de construction.
-
- <https://archilio.fr/>
 - <https://www.archdaily.com/>



Église sur l'eau

Photographes: Tadao Ando - Ji Young Lee - Yoshio Shiratori - 20/12/2010

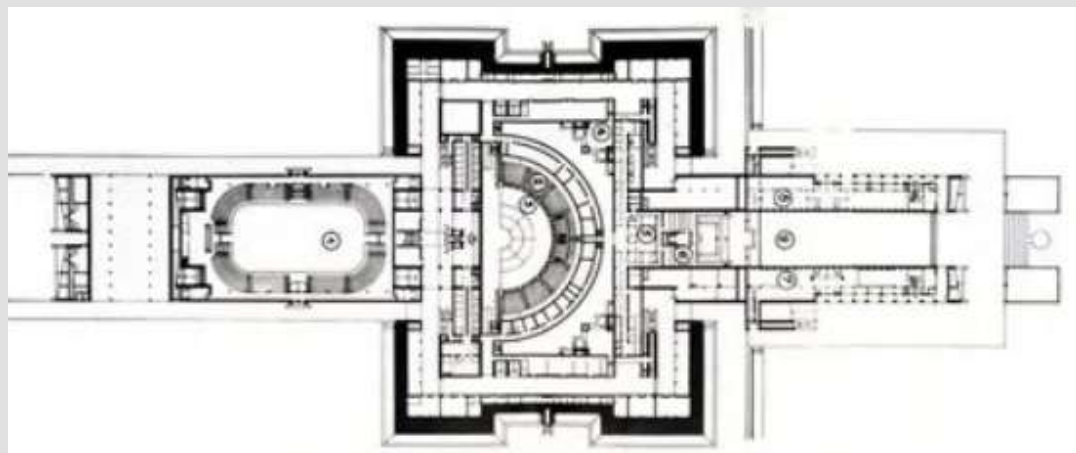
- Architecte : Tadao Ando
- Année : 1985-1988
- Localisation : Tomamu, Île de Hokkaidō, Japon
- Résumé : Chef-d'œuvre du minimalisme sacré, cette chapelle fusionne de manière radicale l'architecture, la spiritualité et la nature. T. Ando y utilise ses matériaux de prédilection, le béton banché et le verre, pour concevoir deux cubes imbriqués ouverts sur un bassin artificiel. À la place de l'autel traditionnel, une immense baie vitrée révèle une croix métallique dressée au milieu de l'eau, entourée par la forêt. Le vent, le clapotis de l'eau et les changements de saisons s'invitent directement dans l'espace, créant un sanctuaire d'une sérénité absolue, dédié à la contemplation.
- <https://archeyes.com/>



Linnahall

Photographe: A VALMINUD

- Architecte : Raine Karp et Riina Altmäe
- Année : 1980
- Localisation : Tallinn, Estonie
- Résumé : Construit pour les épreuves de voile des JO de Moscou de 1980, c'est un exemple frappant du monumentalisme soviétique. Plus qu'un bâtiment, c'est un paysage artificiel, un monstre de béton plat que les piétons peuvent escalader pour relier la ville à la mer.
- <https://tallinnaarendused.ee/>
- <https://veniceexperts.com/fr/>



Espaces d'Abbraxas

Photographe: Mario Fourmy - 01/10/2021

- Architecte : Ricardo Bofill
- Année : 1978-1983
- Localisation : Noisy-le-Grand, France
- Résumé : Un manifeste du Postmodernisme. R. Bofill utilise des éléments préfabriqués en béton teinté pour créer une scénographie urbaine monumentale empruntant au vocabulaire classique (colonnes, frontons, amphithéâtre). Une réponse dramatique et assumée à la monotonie des grands ensembles modernistes.
- <https://www.vanityfair.fr/>



La Fábrica

Photographe: Cortesia de Ricardo Bofill

- Architecte : Ricardo Bofill
- Année : 1973 - Aujourd'hui
- Localisation : Sant Just Desvern (Barcelone), Espagne
- Résumé : Une ancienne cimenterie industrielle transformée en siège d'agence d'architecture et résidence. Bofill a utilisé une approche de sculpteur, soustrayant le béton pour révéler des espaces surréalistes. C'est l'un des premiers et des plus brillants exemples d'architecture de reconversion.
- <https://www.archdaily.com/>





Le Palais d'Arrakeen

- Architecte : Patrice Vermette (Chef décorateur, réalisation Denis Villeneuve)
- Année : 2021 (Sortie du film) / 10191 AG (Chronologie de Dune).
- Localisation : Planète Arrakis (Dune).
- Résumé : Une masterclass d'architecture contextuelle poussée à l'extrême. P. Vermette a conçu le palais comme une gigantesque ziggourat brutaliste répondant à un environnement létal avec la chaleur extrême et les tempêtes de sable. Les murs d'enceinte sont colossaux et inclinés pour dévier les vents. À l'intérieur, c'est une architecture de la soustraction : d'immenses puits de lumière taillés dans la masse créent des jeux d'ombres hyper-contrastés tout en maîtrisant thermiquement l'espace sans recourir à des fenêtres traditionnelles.



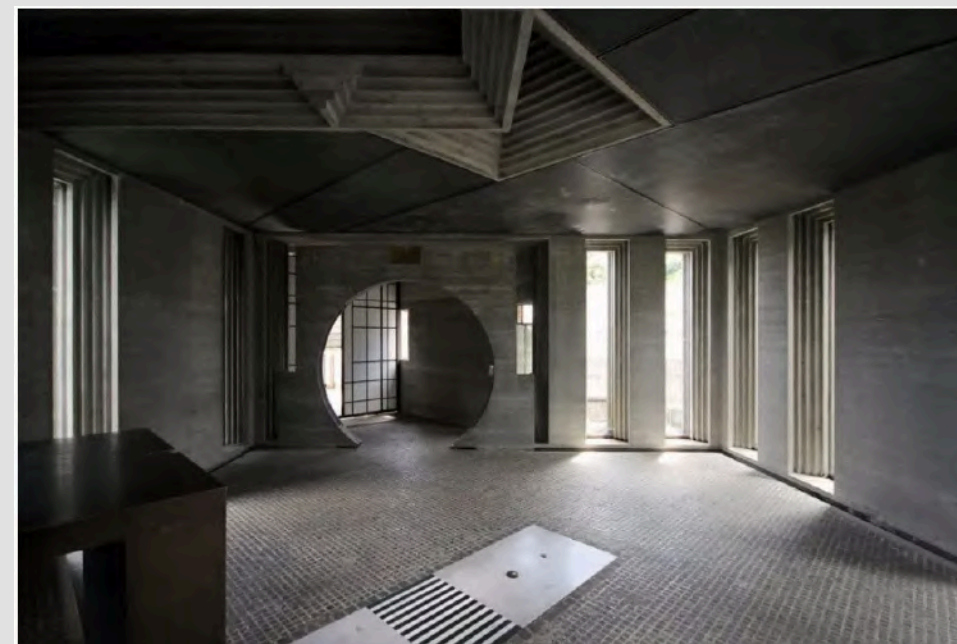


Tombeau Brion

Photographe: Trevor Patt

- Architecte : Carlo Scarpa
- Année : 1968-1978
- Localisation : San Vito d'Altivole
- Résumé : Un chef-d'œuvre de l'architecture postmoderne et mémorielle, conçu comme un sanctuaire funéraire pour la famille Brion. C. Scarpa y développe une architecture en béton brut mêlée à l'eau, aux jardins et à des détails artisanaux (mosaïques, bronze), créant un espace à la fois méditatif et symbolique. L'ensemble, organisé comme une séquence de parcours (chapelle, pavillon, bassins), s'inspire à la fois de la tradition vénitienne et de l'esthétique japonaise, transformant le lieu en une véritable expérience sensorielle et poétique autour de la mémoire et du temps

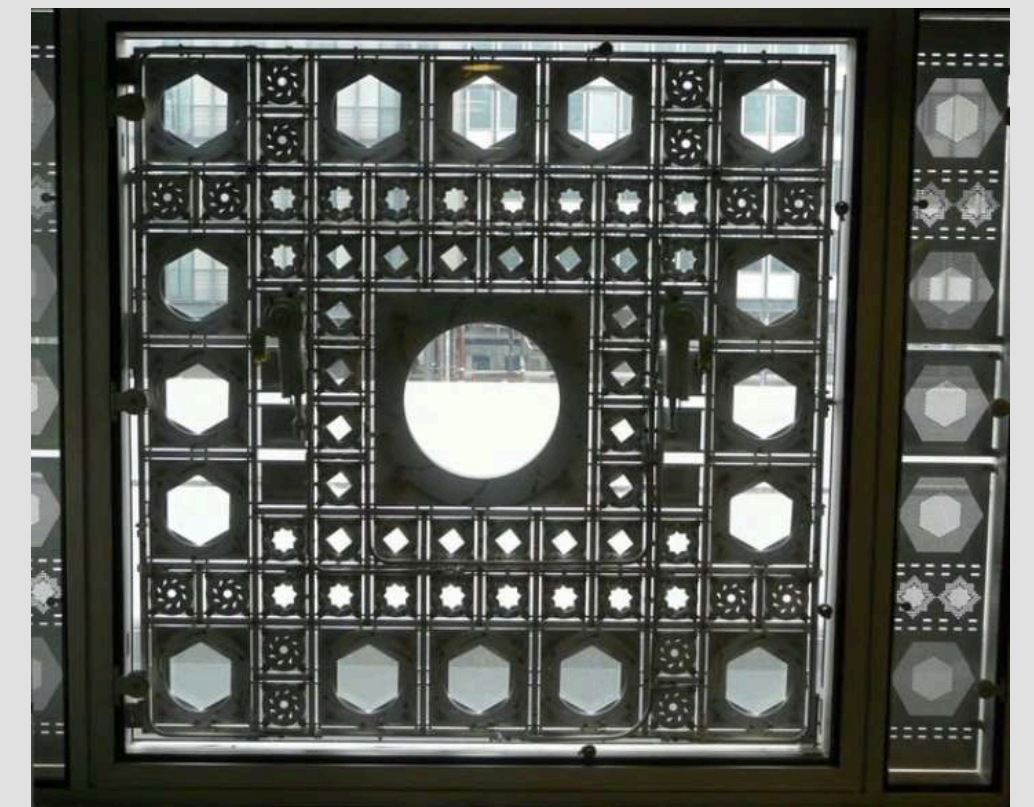
- <https://archeyes.com>



Cité du Monde Arabe

Photographe: Tim Winstanley - 02/10/2011

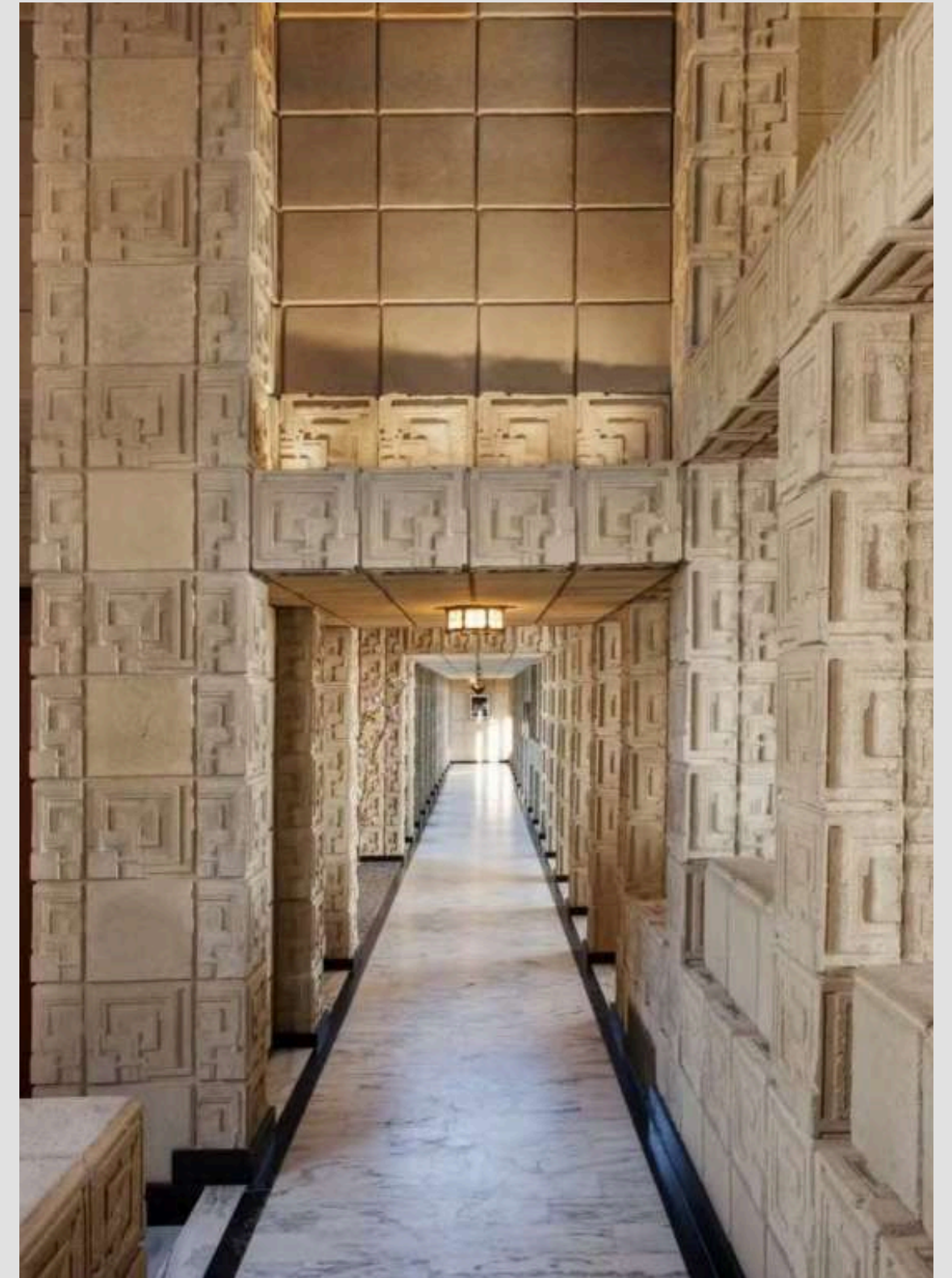
- Architecte : Jean Nouvel, Gilbert Lézèès, Pierre Soria et Architecture-Studio.
- Année : 1987.
- Localisation : Paris, France.
- Résumé : Un manifeste architectural de la rencontre entre Orient et Occident. Sa façade sud est célèbre pour ses 240 moucharabiehs mécaniques en métal qui, tels des diaphragmes de caméras, s'ouvrent et se ferment en fonction de la luminosité. Cette fusion entre haute technologie et esthétique traditionnelle arabe crée un jeu de lumière complexe à l'intérieur, transformant le bâtiment en une machine optique monumentale.
- <https://www.archdaily.com/>



Maison Ennis

Photographe: Mary Nichols

- Architecte : Frank Lloyd Wright
- Année : 1924
- Localisation : Los Angeles, Californie, États-Unis
- Résumé : Un chef-d'œuvre du style "Néo-Maya". F.L. Wright y expérimente son système de textile blocks (blocs de béton préfabriqués et ornés). C'est une architecture domestique qui prend l'allure d'un temple antique, brouillant la frontière entre intérieur et extérieur.
- <https://www.dwell.com/>



Musée Solomon R. Guggenheim

Photographe: Evan-Amos - Ajay Suresh

- Architecte : Frank Lloyd Wright
- Année : 1943-1959
- Localisation : New York, États-Unis
- Résumé : Monument incontournable de l'architecture moderne, ce musée rompt radicalement avec la géométrie orthogonale de Manhattan. F.L. Wright y conçoit une structure organique en forme de ruban de béton blanc s'enroulant vers le ciel. À l'intérieur, l'expérience artistique est révolutionnée par une rampe hélicoïdale continue qui descend en pente douce autour d'un immense atrium coiffé d'une verrière, transformant la visite en une promenade fluide où l'art et l'architecture fusionnent de manière dynamique.
- <https://fr.wikipedia.org/>



National Theatre

Photographe: Lorenzo Zandri

- Architecte : Denys Lasdun
- Année : 1963-1976
- Localisation : Londres, Royaume-Uni
- Résumé : Décrit par le Prince Charles comme "une centrale nucléaire au centre de Londres", c'est pourtant un chef-d'œuvre de paysagisme urbain en béton. Ses terrasses horizontales s'étagent comme des strates géologiques le long de la Tamise, créant un espace public continu.
- <https://www.archdaily.com/>





Trellick Tower

Photographe: Tim Winstaley - 18/01/2019

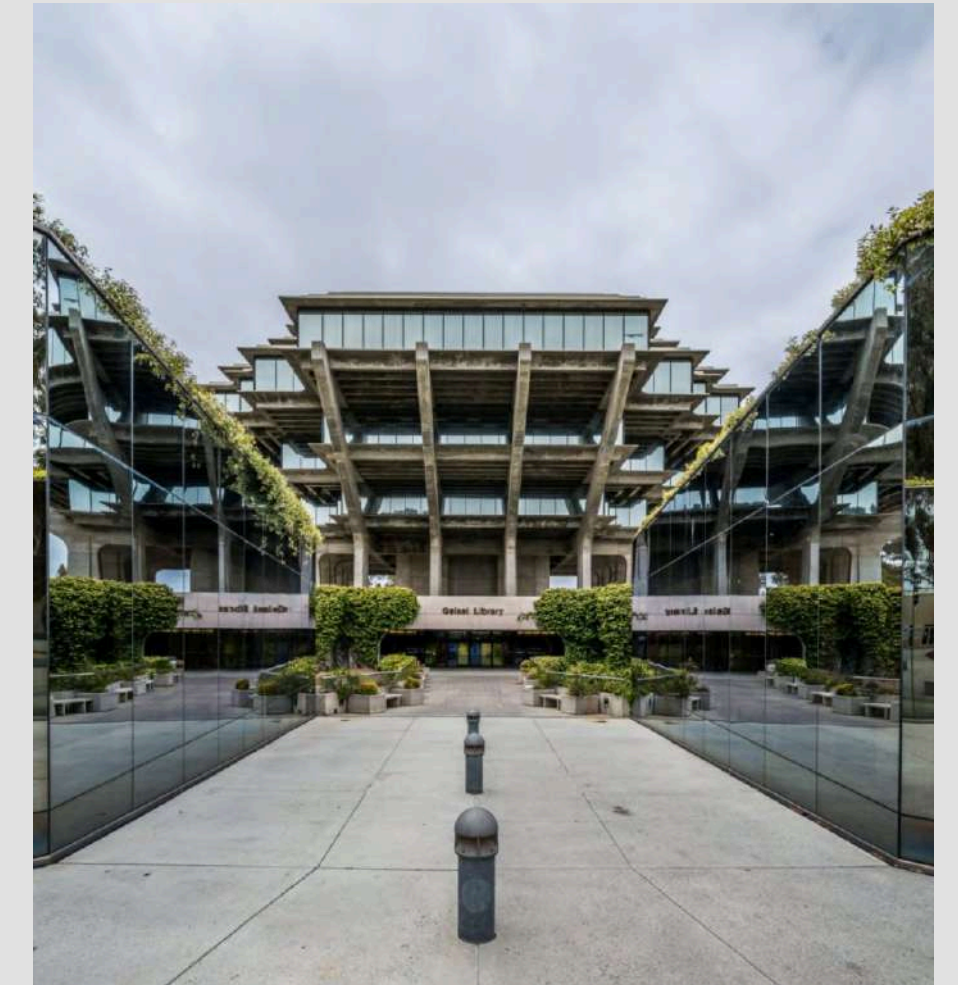
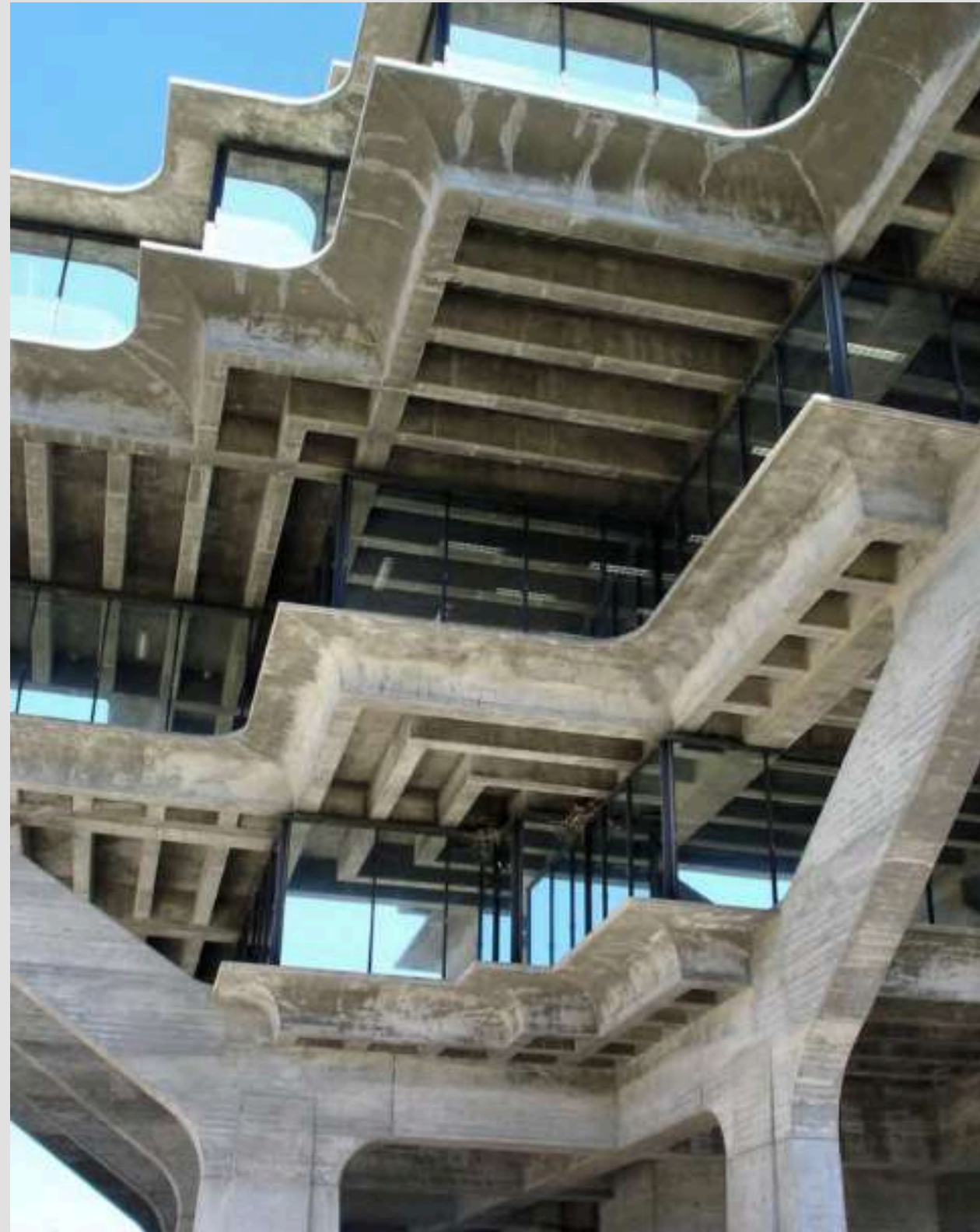
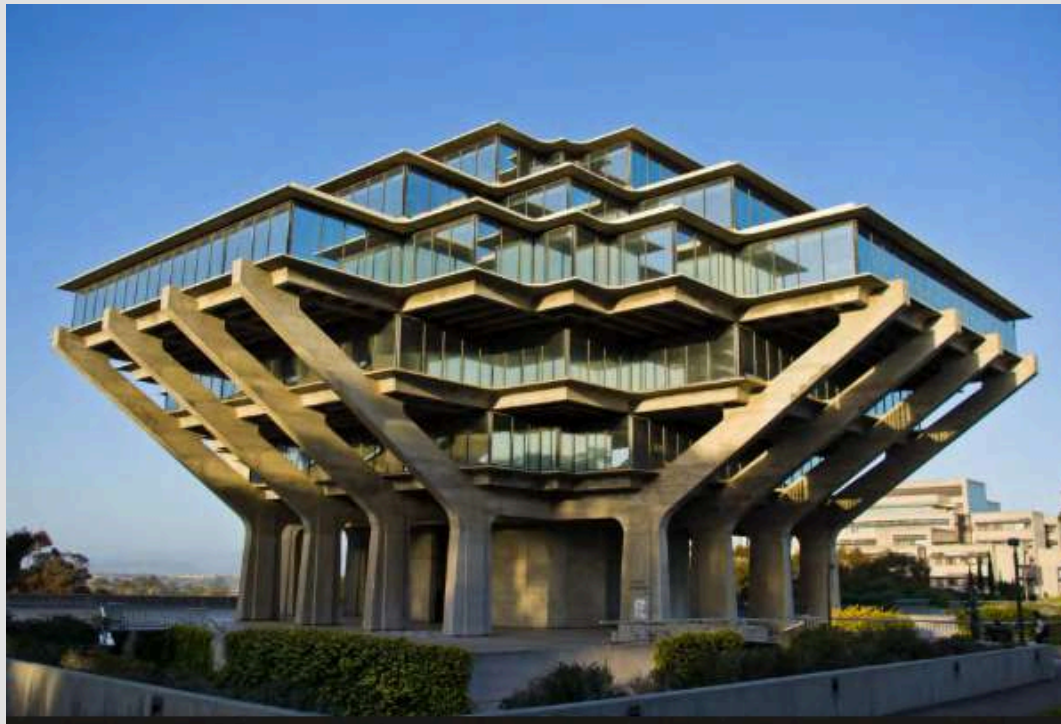
- Architecte : Ernő Goldfinger
- Année : 1968-1972
- Localisation : Londres, Royaume-Uni
- Résumé : L'icône du logement social brutaliste londonien. Son profil est immédiatement reconnaissable grâce à sa tour de services (ascenseurs, escaliers) séparée du bloc d'habitation principal par des passerelles aériennes. Cela permettait de libérer l'espace des appartements et d'isoler le bruit de la machinerie.
- <https://www.archdaily.com/>



Geisel Library

Photographe: Maciek Lulko

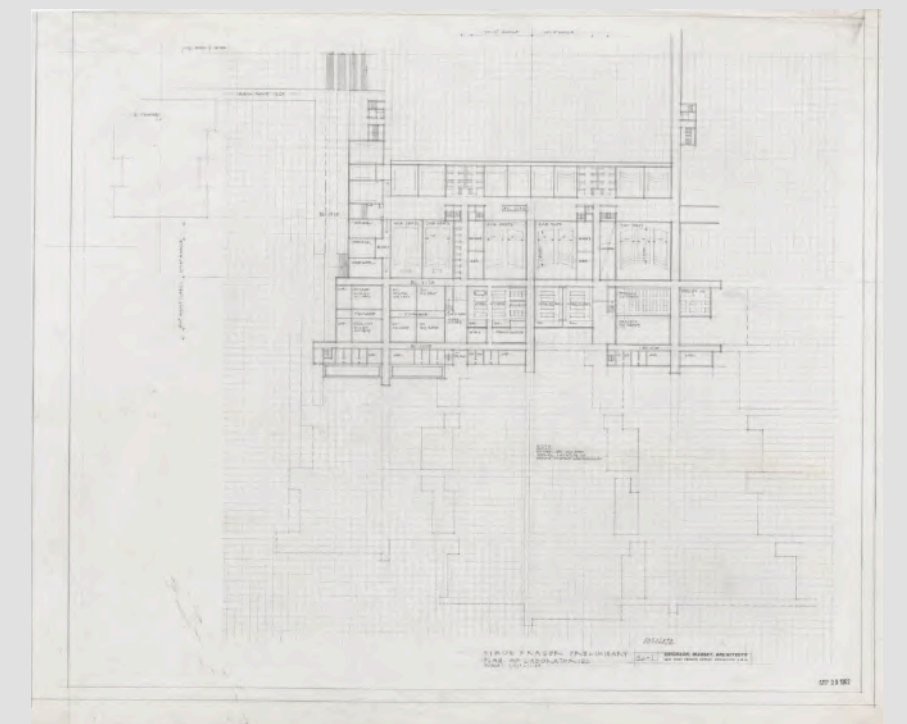
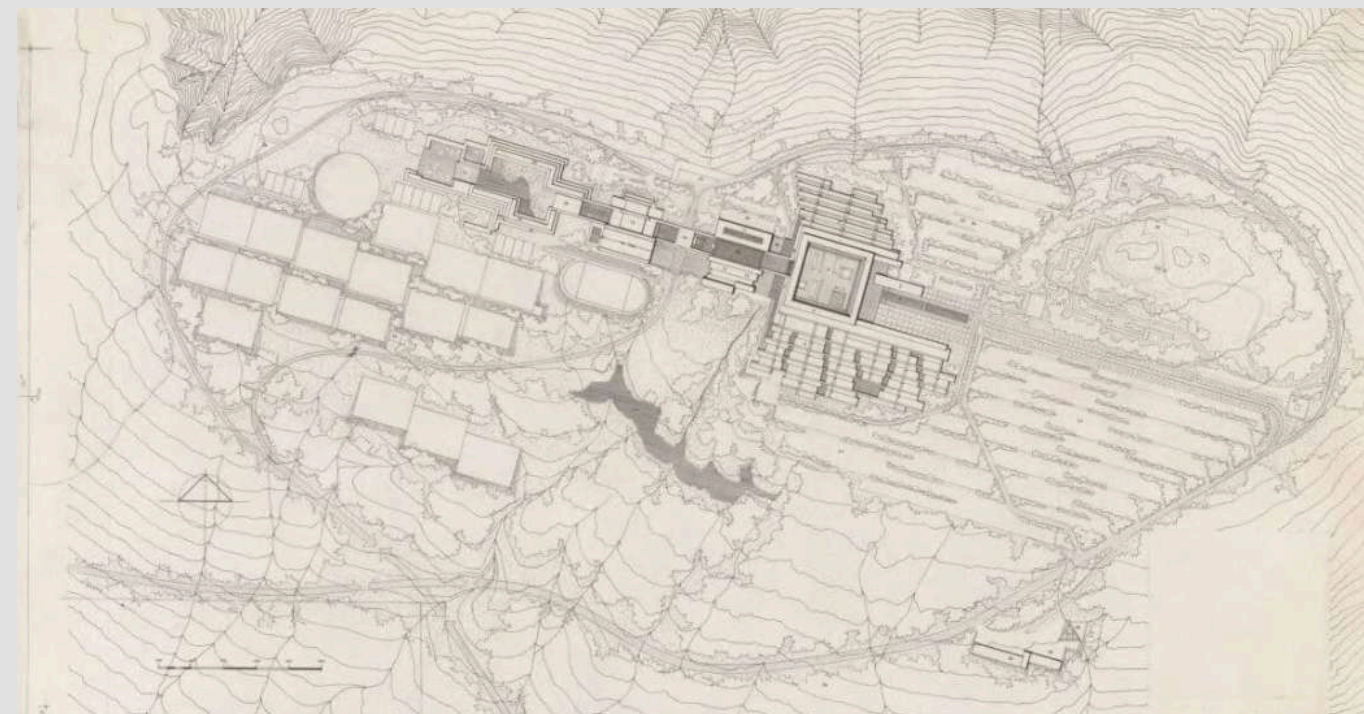
- Architecte : William Pereira
- Année : 1968-1970
- Localisation : Université de Californie à San Diego (UCSD), États-Unis
- Résumé : Icône de l'architecture brutaliste et futuriste, ce bâtiment s'élève comme un arbre de béton et de verre au milieu d'un canyon. W. Pereira a conçu une structure en porte-à-faux spectaculaire où les étages supérieurs s'élargissent, soutenus par de puissants arcs en béton armé. Cette géométrie singulière donne à la bibliothèque des airs de vaisseau spatial ou de pyramide inversée, offrant aux étudiants un espace de travail baigné de lumière scripturale, tout en créant une silhouette dramatique et inoubliable dans le paysage californien.
- <https://architectuul.com/>



Université Simon Fraser

Photographe: Burnaby - British Columbia - 1963

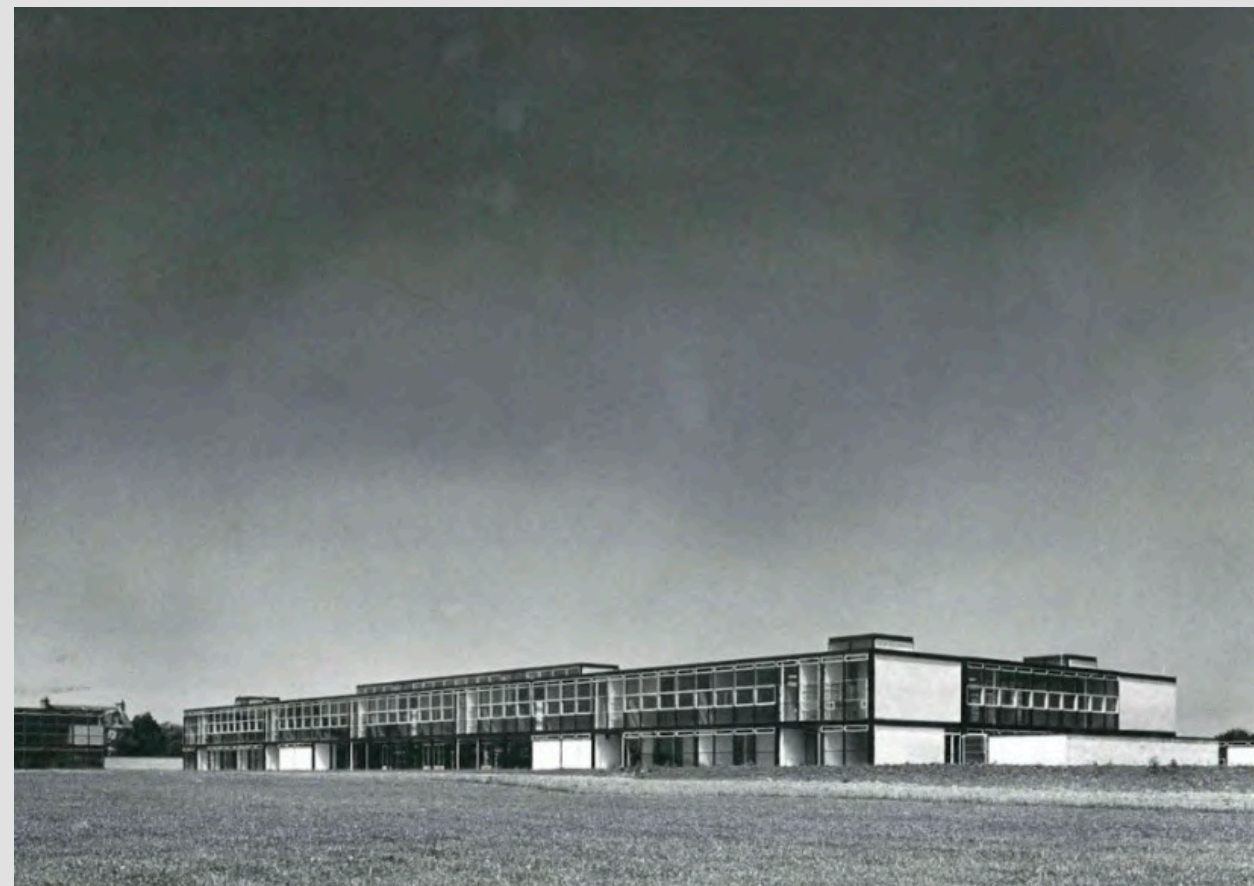
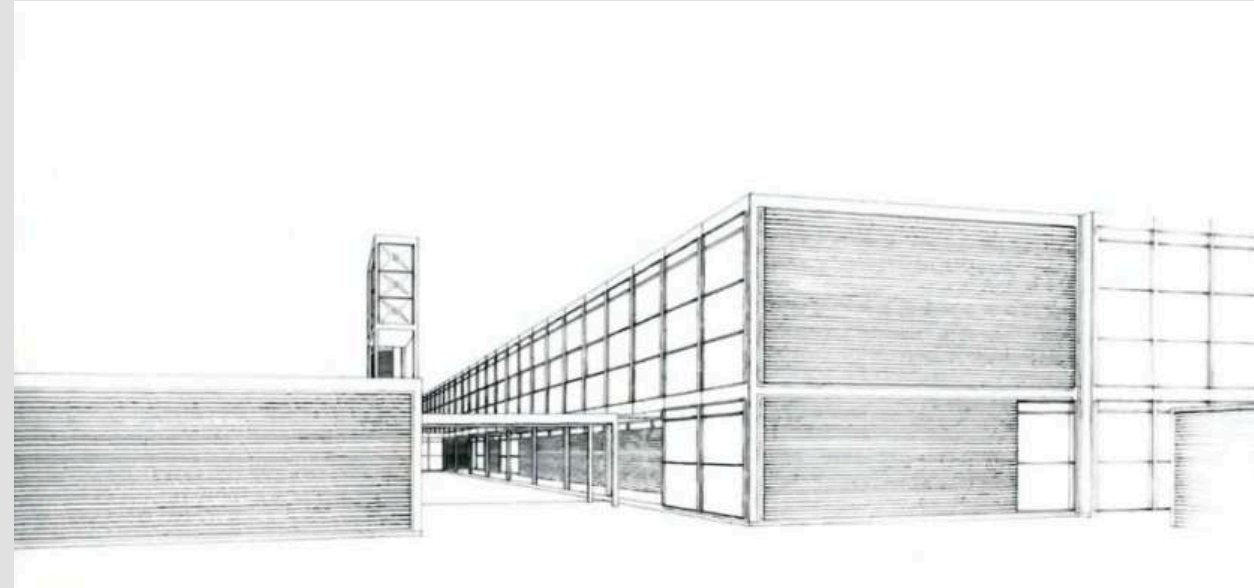
- Architecte : Arthur Erickson et Geoffrey Massey
- Année : 1965
- Localisation : Burnaby (Colombie-Britannique), Canada
- Résumé : Pensée comme une méga-structure s'intégrant au sommet d'une montagne. Au lieu d'avoir des pavillons dispersés, l'université est un seul organisme interconnecté par de vastes atriums vitrés et des esplanades en béton, favorisant l'interdisciplinarité.
- <https://drawingmatter.org/>



Hunstanton School

Photographe: Nigel Henderson - 01/07/2023

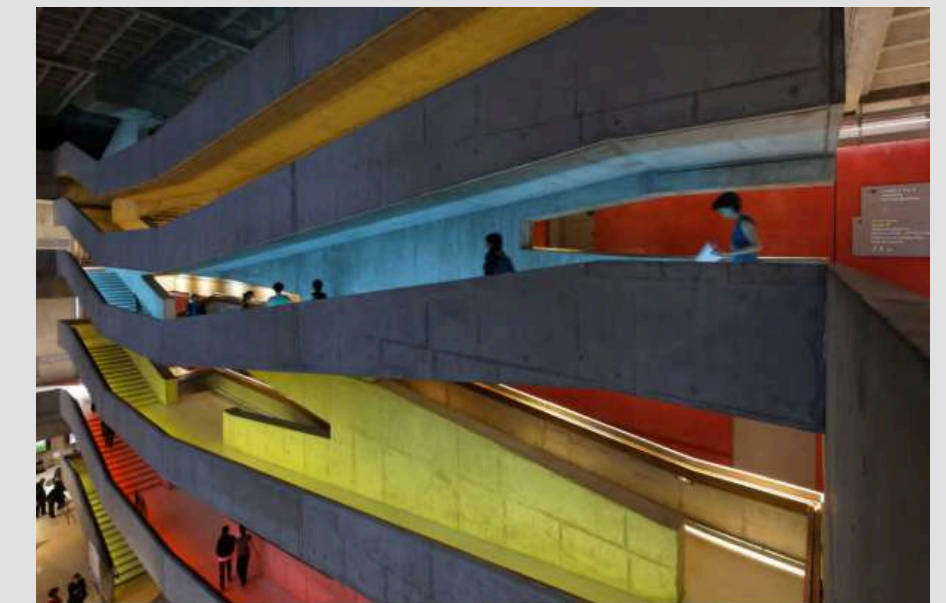
- Architecte : Alison et Peter Smithson
- Année : 1949-1954
- Localisation : Hunstanton, Royaume-Uni
- Résumé : Souvent considérée comme le premier véritable bâtiment "Néo-Brutaliste". Les Smithson y appliquent une honnêteté structurelle radicale : l'acier, la brique et les conduits sont laissés apparents. C'est une critique directe du modernisme raffiné des années 30
- <https://hicarquitectura.com/>



Centre National de la Danse

Photographe: Christophe Raynaud de Large - Thierry Allard

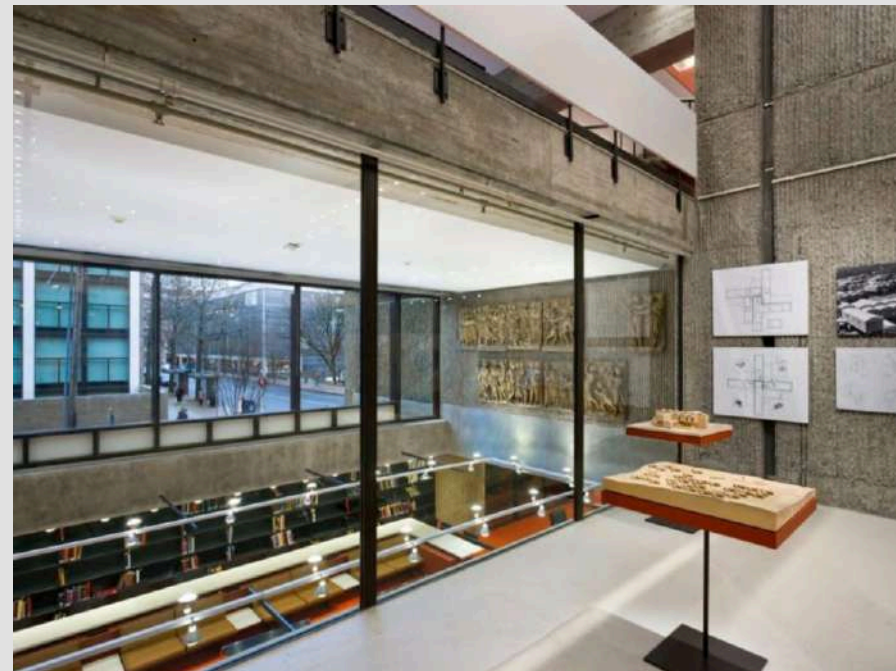
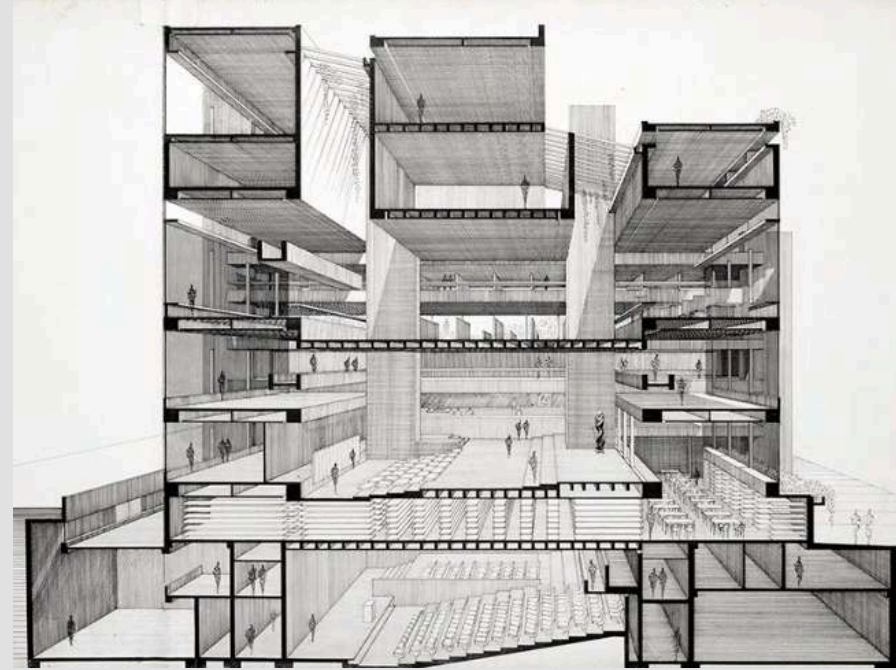
- Architectes : Jacques Kalisz (conception d'origine) / Antoinette Robain et Claire Guieysse (réhabilitation)
- Année : 1972 (inauguration) – 2004 (réhabilitation)
- Localisation : Pantin, France
- Résumé : Originellement construit comme centre administratif de la ville, ce bâtiment est l'un des exemples les plus magistraux du brutalisme en France. J. Kalisz y déploie une esthétique de béton monumentale, caractérisée par des lignes sculpturales, des motifs géométriques en relief et des rampes intérieures suspendues. Magnifiquement réhabilité en 2004 pour accueillir la danse, le lieu joue sur les contrastes entre la rudesse texturée du béton brut gris et des interventions contemporaines colorées, offrant un écrin brut, poétique et parfaitement adapté au mouvement des corps.
- <https://www.fondationentreprisehermes.org/>



Yale Art & Architecture Building

Photographe: Paul Rudolph Institute

- Architecte : Paul Rudolph
- Année : 1963
- Localisation : New Haven, Connecticut, États-Unis
- Résumé : Un monstre sacré du brutalisme américain. Le bâtiment est un complexe jeu de volumes imbriqués. Le béton, strié au marteau (béton corduroy), lui donne une texture rugueuse qui capte dramatiquement la lumière.
- <https://www.archdaily.com>
- <https://archeyes.com>



Cité des Arts et des Sciences

Photographe: ONLAVU - 20/03/2016

- Architectes : Santiago Calatrava et Félix Candela
- Année : 1996-2009
- Localisation : Valence, Espagne
- Résumé : Ce complexe architectural et culturel monumental au style futuriste et biomorphe est implanté dans l'ancien lit du fleuve Turia. S. Calatrava y déploie ses structures blanches iconiques évoquant des squelettes d'animaux, des yeux géants ou des coques de navires, tandis que F. Candela signe les voiles en béton paraboliques de l'Océanogràfic. Reflets dans d'immenses bassins d'eau, béton blanc, acier et verre se mêlent pour créer une cité suspendue entre terre et eau, transformant le paysage urbain en une véritable sculpture à ciel ouvert.

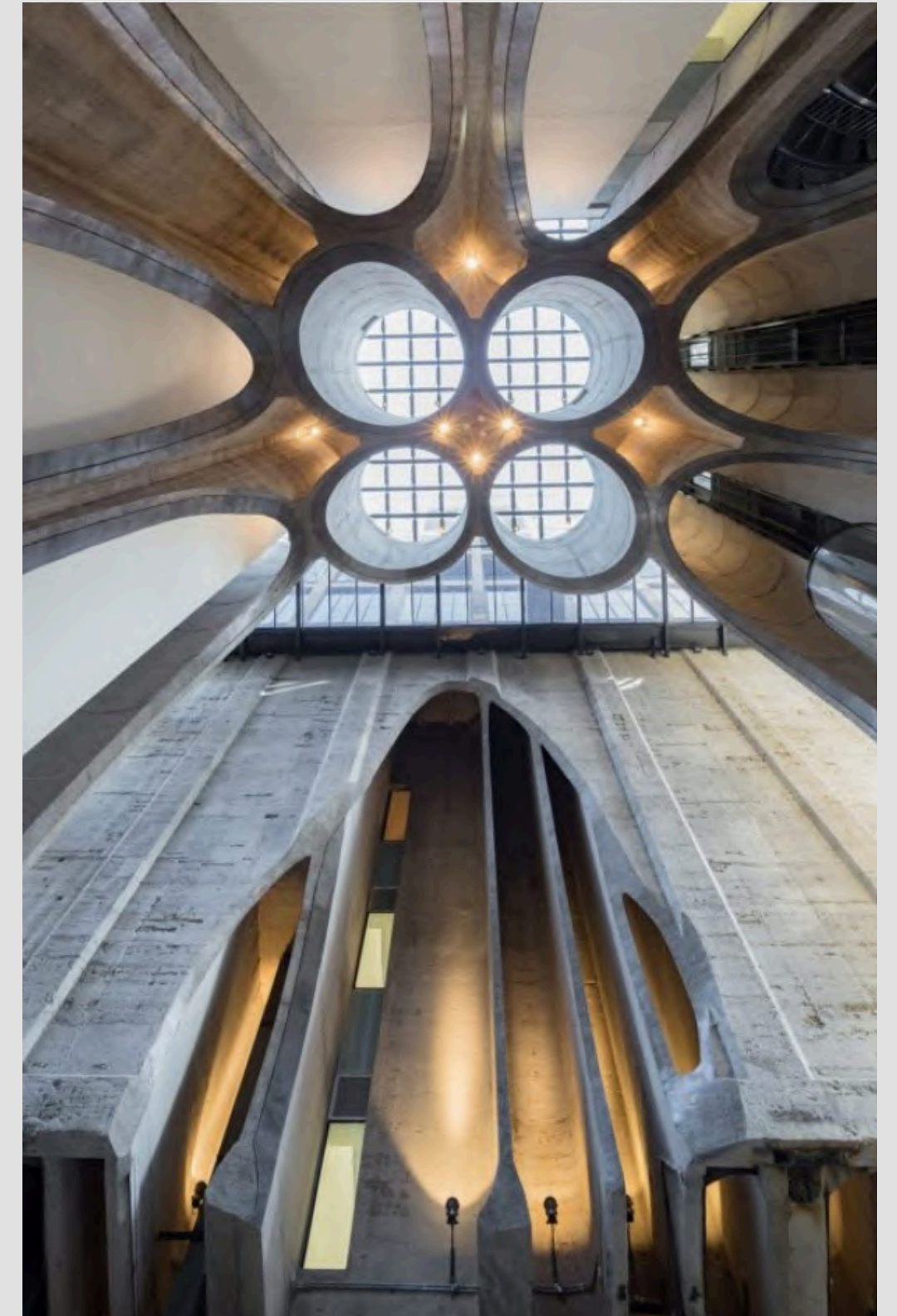
- <https://www.onlavu.com/>



Zeitz MOCAA

Photographe: Iwan Boan - 31/10/2024

- Architecte : Thomas Heatherwick
- Année : 2017
- Localisation : Le Cap, Afrique du Sud
- Résumé : Une intervention magistrale sur un ancien silo à grains monumental. Au lieu d'effacer le passé industriel, T. Heatherwick a sculpté le vide à l'intérieur des tubes de béton verticaux, créant un atrium organique de la forme d'un immense grain de maïs agrandi numériquement. L'industrie lourde est réimaginée comme une cathédrale d'art
- <https://archeyes.com>



Mäusebunker

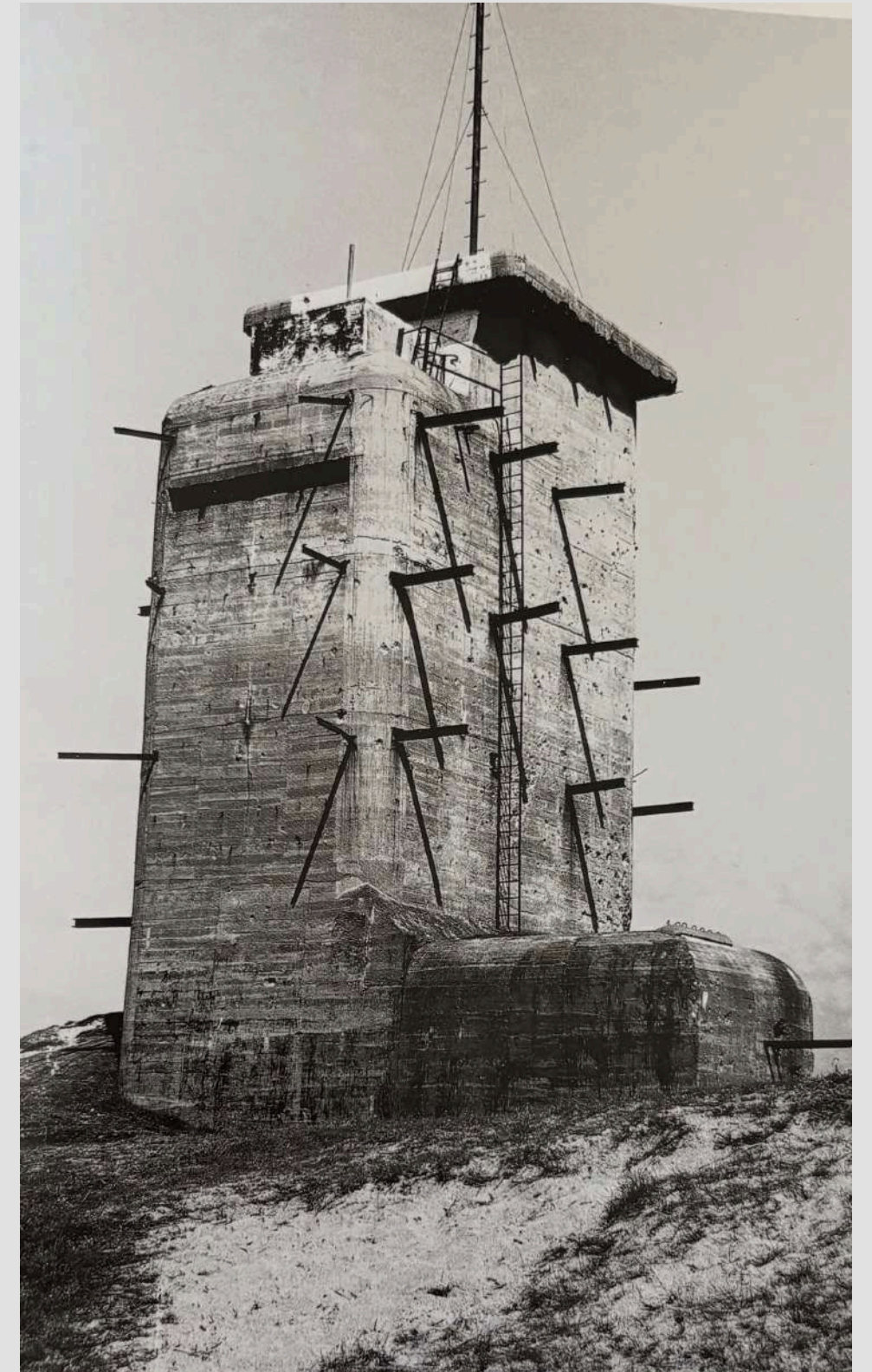
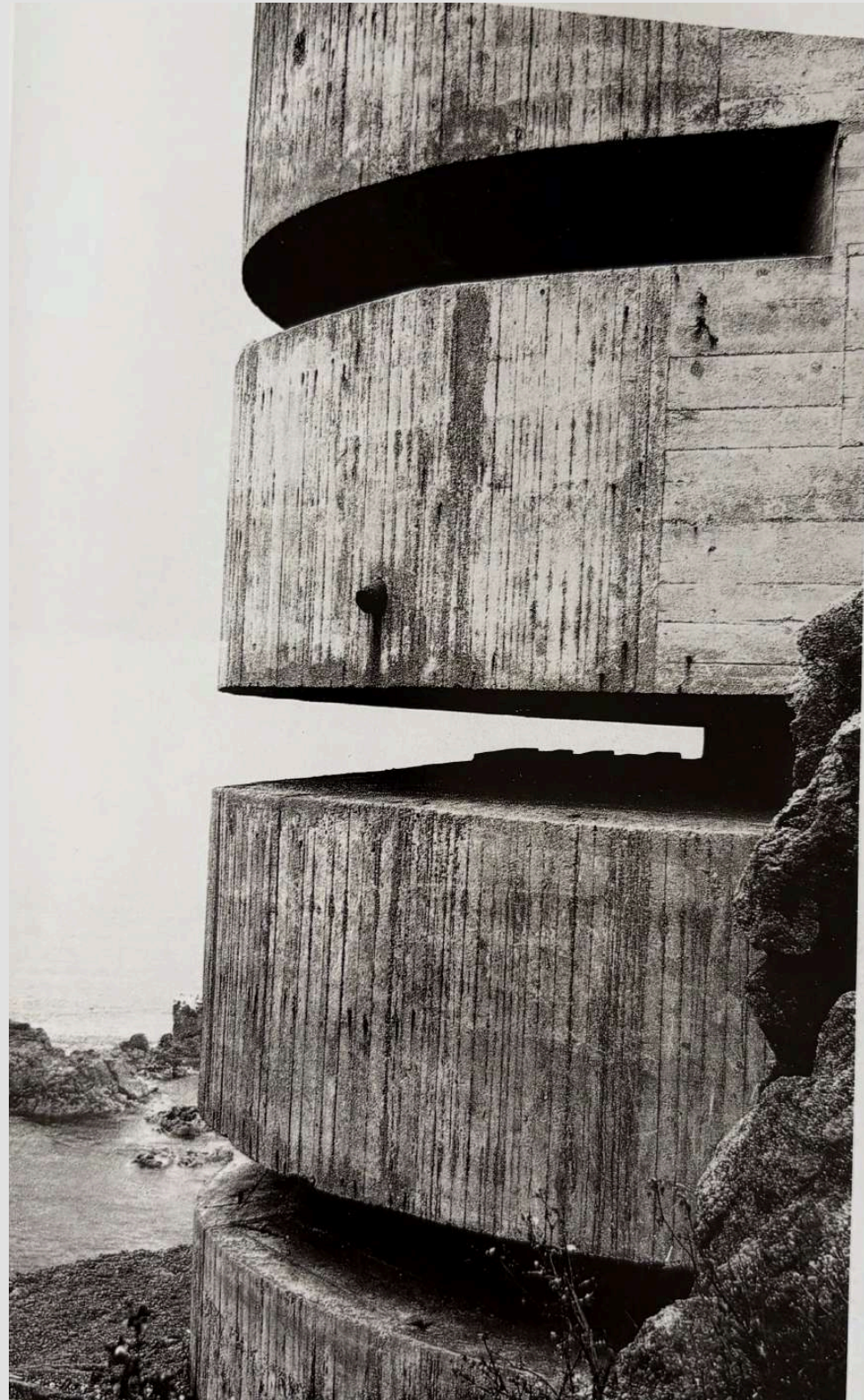
Photographe: Félix Torkar

- Architecte : Gerd Hänska
- Année : 1971-1981
- Localisation : Berlin, Allemagne
- Résumé : L'architecture brutaliste poussée à son paroxysme intimidant. Conçu pour ressembler à un croiseur de guerre, ses conduits de ventilation sortant de la façade pyramidale en béton rappellent des canons. La forme suit agressivement la fonction ultra-contrôlée du bâtiment (laboratoires de tests sur animaux).
- <https://www.sosbrutalism.org/>



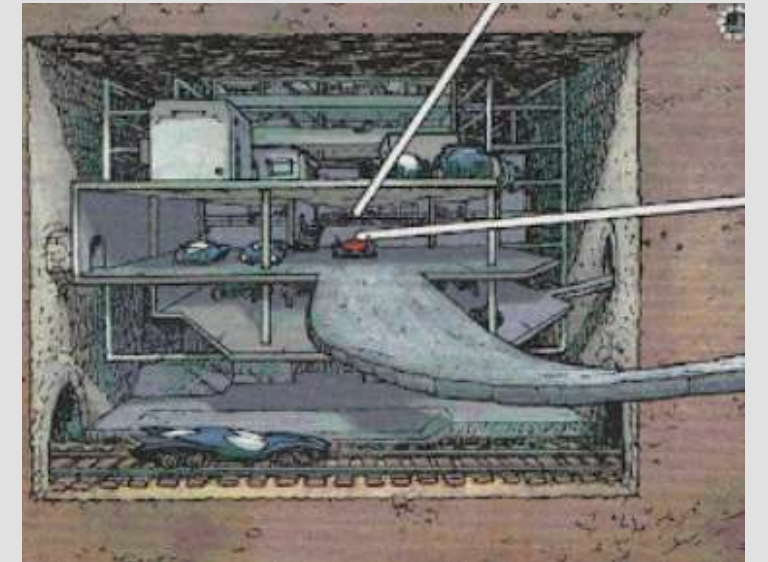
Paul Virilio

Photographe: Paul Virilio



Le Bunker / La Bat-cave Temporaire

- Architecte : Nathan Crowley (Chef décorateur, réalisation Christopher Nolan) / In-universe : Bruce Wayne / Wayne Enterprises.
- Année : 2008.
- Localisation : Sous-sols d'un terminal maritime, Gotham City.
- Résumé : Une rupture radicale avec la grotte organique habituelle de Batman. L'architecture se réduit à un immense caisson de béton armé brut, dominé par un plafond lumineux constitué d'une grille continue de dalles fluorescentes. Ce plafond supprime les ombres et rappelle la rigueur du Style International ou les espaces de bureaux ouverts des années 60. Cet espace froid, reflète parfaitement l'obsession utilitariste et l'état d'esprit implacable du justicier dans ce film.



IBM Tower

Photographe: Bluffon University

- Architecte : Ludwig Mies van der Rohe
- Année : 1973
- Localisation : Chicago, Illinois, États-Unis
- Résumé : L'incarnation du Style International et de l'architecture corporative. Un monolithe d'acier noir et de verre teinté. La rigueur absolue de sa trame structurelle en fait le contrepoint rationaliste aux élans expressifs du Brutalisme.
- <https://www.archdaily.com/>



City

Photographe: Tom Vinez

- Artiste/Architecte : Michael Heizer
- Année : 1970-2022
- Localisation : Désert du Nevada, États-Unis
- Résumé : Plus grande œuvre de Land Art au monde, City est une sculpture architecturale monumentale à l'échelle du paysage désertique. Inspiré des complexes cérémoniels antiques, M. Heizer a façonné le sable, la roche et le béton pendant plus de cinquante ans pour créer des structures géométriques abstraites, des monticules et des dépressions colossales. C'est une œuvre d'une puissance brute, conçue pour traverser les millénaires, où le visiteur fait l'expérience du vide, de la solitude et de l'immensité du temps à travers des formes architecturales pures.
- <https://www.ignant.com/>



Barrage de Sepulveda

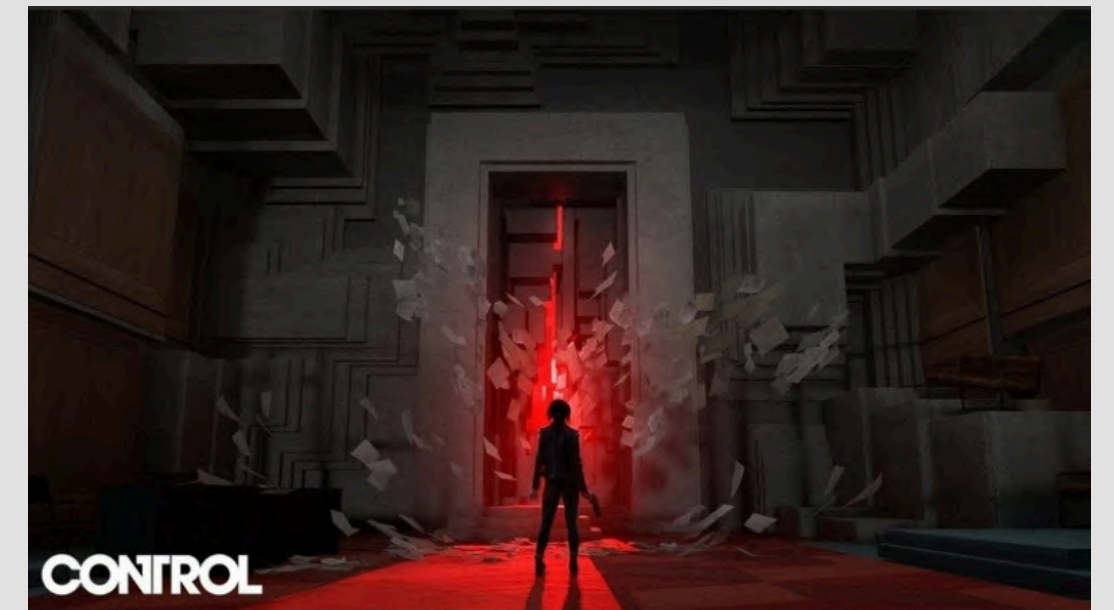
Photographe: Blake Gumprecht - Mokwella - 1977

- Architecte : US Army Corps of Engineers
- Année : 1941
- Localisation : Los Angeles, Californie, États-Unis
- Résumé : Une infrastructure d'ingénierie qui atteint le statut d'architecture par sa monumentalité pure. Ses déversoirs géométriques en béton brut ont une esthétique tellement minimaliste et puissante qu'ils ont servi de décor à d'innombrables films de science-fiction dystopique (Gattaca, Escape from New York, Blade Runner 2049).



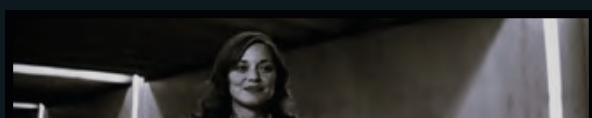
The Oldest House

- Architecte : Stuart Macdonald (Directeur artistique) et l'équipe de Remedy Entertainment
- Année : 2019.
- Localisation : Dissimulée au cœur de Manhattan, New York, abritant le Bureau Fédéral de Contrôle (FBC).
- Résumé : Sans doute la plus belle déclaration d'amour au Brutalisme dans l'histoire du jeu vidéo. Fortement inspiré du Boston City Hall et surtout du gratte-ciel sans fenêtres AT&T Long Lines Building à New York, le bâtiment utilise les codes de l'architecture gouvernementale des années 70 pour imposer l'autorité et le secret absolu. Tout n'est que béton brut de décoffrage, symétries oppressantes, moquettes de bureau austères et lignes dures. Le coup de génie architectural est d'en avoir fait un espace liminal et mouvant : cette architecture de béton, supposée être la plus inamovible et lourde qui soit, se disloque, flotte et se reconfigure sous les yeux du joueur, créant un contraste saisissant entre la masse matérielle et la distorsion spatiale.





LIVRET II



Sommaire

1	THE DARK KNIGHT BEGINS	p. 4
2	THE DARK KNIGHT	p. 5
3	THE DARK KNIGHT RISES	p. 12
4	TENET	p. 15
5	INCEPTION	p. 31
6	DUNE PARTIE 1	p. 54
7	BLADE RUNNER 2049	p. 67

Sommaire

8

BRAZIL

p. 4

9

STALKER

p. 5

THE DARK KNIGHT BEGINS -
CHRISTOPHER NOLAN - 2005

1

00.50.40



00.50.50



00.56.49



01.15.00



01.15.20



02.00.00



02.02.00



02.02.15



02.03.00



02.03.10



THE DARK KNIGHT - CHRISTOPHER

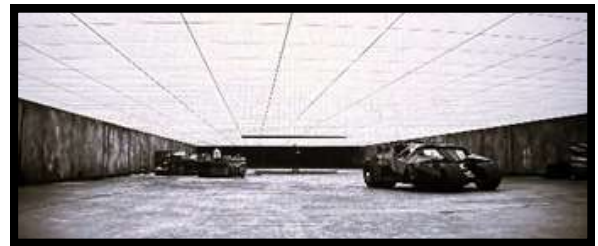
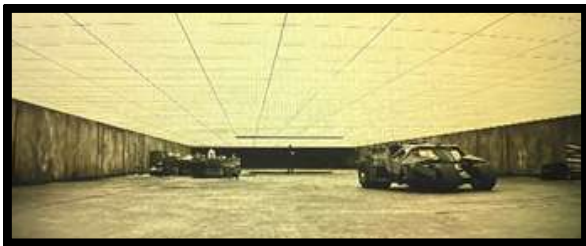
2

NOLAN - 2008

00.02.10



00.12.30



00.54.10



00.54.15



01.07.10

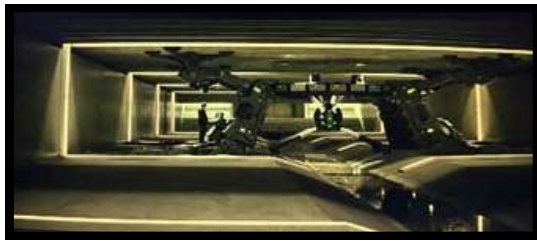


THE DARK KNIGHT RISES - CHRISTOPHER NOLAN - 2012

01.01.10



01.01.28



01.01.39



TENET - CHRISTOPHER NOLAN -

4

2020

00.00.25



00.00.40



00.01.50



00.02.20



00.06.10



00.20.00



00.20.20



00.34.42



00.35.08



02.03.20



00.38.25



02.01.15



02.04.30



02.05.15



02.09.23



INCEPTION - CHRISTOPHER NOLAN -

5

2010

00.30.11



00.40.17



01.41.20



01.42.09



02.04.12



DUNE PARTIE I - DENIS VILLENEUVE

6

- 2021

00.04.05



00.17.10



00.18.05



00.31.00



00.39.25



00.42.05



00.43.28



00.04.05



00.49.30



00.50.00



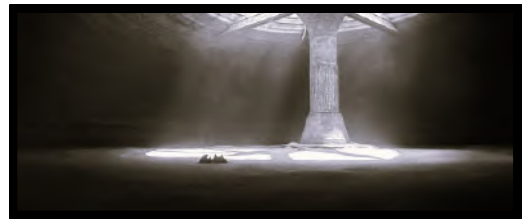
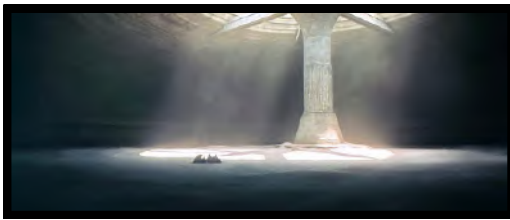
01.34.05



01.46.04



01.46.44



01.50.15



02.00.35



BLADE RUNNER 2049 - DENIS
VILLENEUVE - 2017

7

00.13.50



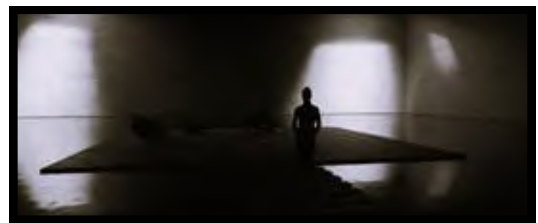
00.29.43



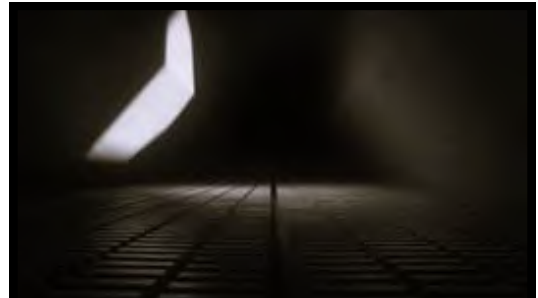
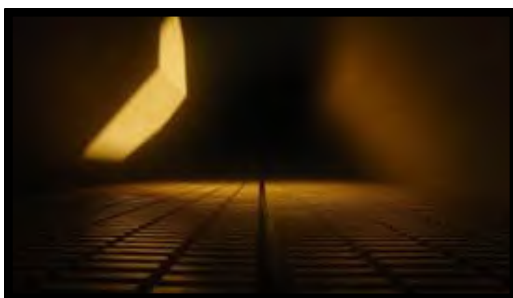
00.30.50



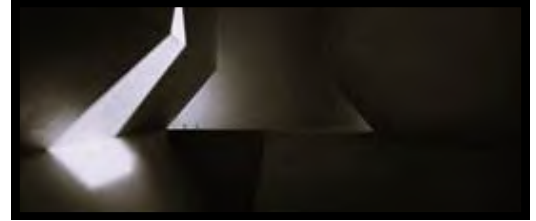
00.31.00



00.31.50



00.32.30



00.35.15



01.22.37



BRAZIL - TERRY GILLIAN - 1985

8

00.06.15



01.00.00



01.00.15



01.25.00



01.25.12



STALKER - ANDREĪ TARKOVSKI -

9

1979



01.50.20

UEM - 112A04 - Diagnostique sensible
de la ville aujourd'hui : art, son,
philosophie.

PIGNOL-MROCZKOWSKI Alexandra

TREMBLIN Mathieu

L'ESPACE BRUTALISTE AU CINÉMA



Strasbourg, École d'Architecture

2025-2026

MARGARIDO Thibault

Sommaire

1	AVANT-PROPOS	p. 4
2	INTRODUCTION	p. 5
3	PLAN	p. 13
4	I- LES FONDEMENTS DU BRUTALISME : MATIÈRE, POUVOIR ET IMAGE	p. 16
5	II- LE BRUTALISME DANS LE BLOCKBUSTER DE C. NOLAN À D. VILLENEUVE.	p. 45
6	III- APPROCHE SENSIBLE : LA PERCEPTION DU BÉTON PAR LE PUBLIC	p. 81
7	IV- REQUESTIONNER LE BRUTALISME : UN HÉRITAGE À RÉINVENTER	p. 98

Sommaire

8	CONCLUSION	p. 107
9	FIGURES	p. 112
10	SOURCES	p. 115
11	REMERCIEMENTS	p. 118

Ce mémoire est le fruit d'une maturation née à la croisée de deux passions structurantes : l'architecture et le cinéma. Ces deux disciplines, bien que différentes par leur matérialité et leur temporalité, partagent une capacité unique à engendrer des espaces qui modèlent nos perceptions, nos émotions et notre compréhension du monde. Mon intérêt s'est cristallisé autour de l'œuvre du cinéaste Christopher Nolan, dont la filmographie semble hantée par une obsession pour la construction spatiale. Chez C. Nolan, les bâtiments ne sont jamais relégués au rang de simples arrière-plans ; ils s'érigent en acteurs à part entière du récit, dictant le rythme de l'action et la profondeur psychologique des protagonistes.

C'est au fil de ses films, de la ville labyrinthique d'*Inception* aux infrastructures massives de *Tenet*, que j'ai été frappé par l'omniprésence du brutalisme. Ces masses de béton brut, ces géométries et cette monumentalité radicale m'ont poussé à interroger la persistance de cette esthétique au sein du blockbuster contemporain. Pourquoi C. Nolan choisit-il systématiquement des lieux marqués par cette éthique de la vérité constructive théorisée par Reyner Banham ?

Ce travail cherche à dépasser l'analyse purement visuelle pour explorer le brutalisme comme un langage de pouvoir, de contrôle et de temporalité. Les lectures de Paul Virilio sur la bunkerisation ou de Juhani Pallasmaa sur l'atmosphère ont été les piliers de cette réflexion. Pour donner de la perspective à cette étude, j'ai choisi de confronter la froideur brutaliste aux formes organiques de Santiago Calatrava et aux utopies théâtrales de Ricardo Bofill.

Enfin, ce mémoire marque un tournant dans ma pratique d'architecte-spectateur : il ne s'agit plus seulement d'observer le béton à l'écran, mais de réfléchir à son avenir réel. À travers l'étude du cas du Mäusebunker à Berlin, j'ambitionne de transformer cette fascination filmique en une réflexion éthique sur la réhabilitation de notre héritage matériel face aux enjeux écologiques et sociaux actuels.

L'architecture et le cinéma entretiennent un dialogue séculaire fondé sur l'organisation de l'espace et la direction du regard. Si l'architecte bâtit pour la permanence et l'usage, le cinéma, lui, s'approprie ces structures pour les inscrire dans une temporalité nouvelle. Il ne se contente pas de donner à voir des formes ; il les anime, les contextualise et les investit de significations narratives profondes. Comme le souligne J. Pallasmaa dans son ouvrage séminal *The Eyes of the Skin : Architecture and the Senses, 2005*, l'espace filmé est avant tout une expérience sensorielle et haptique : avant même d'en comprendre la fonction au sein de l'intrigue, le spectateur en ressent l'atmosphère par sa propre corporéité. Le cinéma possède ce pouvoir singulier de transformer les bâtiments en acteurs, capables de porter des états psychologiques, d'incarner des rapports de force sociopolitiques ou de matérialiser des visions du monde complexes. Comme l'a souligné Juhani Pallasmaa, « Plus important encore, le cinéma construit des espaces dans l'esprit du spectateur et projette une architecture faite d'imagerie mentale et de mémoire [...] » traduction de « More importantly cinema constructs spaces in the mind of the viewer and projects an architecture of mental imagery and memory[...] » *The Existential Image: Lived Space in Cinema and Architecture, Phenomenon, 2012 p. 157-174* . Cette idée est essentielle : elle implique que le cinéma ne représente pas simplement l'espace, mais le recompose perceptivement grâce aux ambiances et émotions des décors et scénarios en modifiant notre rapport sensoriel à celui-ci. Parmi les courants architecturaux du XXe siècle, le brutalisme occupe une place privilégiée dans cet imaginaire. Reconnaissable à ses masses monolithiques, à son béton brut exposé et à son esthétique de la vérité constructive. La vérité constructive est un concept éthique et esthétique central du mouvement Moderne et du Nouveau Brutalisme souvent associé à l'auteur et critique architectural R. Banham. C'est le principe selon lequel un bâtiment ne doit pas mentir sur sa nature. On doit pouvoir comprendre immédiatement comment il tient debout et de quoi il est fait. Si une poutre porte le toit, elle doit être visible. On refuse de cacher la structure derrière des artifices décoratifs. Il constitue un langage visuel d'une puissance rare, souvent associé à la monumentalité, à l'autorité ou à une certaine austérité institutionnelle. Dans le paysage du cinéma contemporain, C. Nolan s'est imposé comme un réalisateur mobilisant l'architecture avec une rigueur quasi-structurale.

Né à Londres en 1970, C. Nolan a baigné dans un univers où la technique et la précision cohabitent. Le corpus étudié sur ses œuvres de commence avec *Batman Begins* (2005) suivi de *The Dark Knight : Le Chevalier noir* (2008), *Inception* (2010), *The Dark Knight Rises* (2012), et *Tenet* (2020). L'architecture chez lui n'est jamais un simple décor; elle devient un moteur narratif, un dispositif temporel ou un signe politique de contrôle. Cette démarche est soutenue par une exigence technique radicale : le privilège accordé au tournage en pellicule et au format IMAX, qui magnifie la texture rugueuse du béton et impose une expérience immersive où la masse minérale semble peser physiquement sur le spectateur. L'IMAX sert le gigantisme, la précision et l'immersion. L'image est beaucoup plus haute, ce qui supprime les bandes noires et remplit tout le champ de vision. On y voit des détails que l'œil ne distingue pas d'ordinaire. Le but est de faire oublier que les spectateurs sont au cinéma. Le son est sculpté pour être ressenti physiquement, et la géométrie de la salle est pensée pour être plongé dans l'architecture du film. Cependant, cette fascination pour la puissance du béton brut s'étend aussi à l'œuvre de Denis Villeneuve. Dans des œuvres telles que *Blade Runner 2049* (2017) ou *Dune Partie 1* (2021), il utilise le brutalisme pour atteindre un registre différent : celui d'un sublime archaïque et sacré. Chez lui, le béton ne sert pas seulement la rationalité ; il évoque la spiritualité, la permanence et l'immobilité des structures face au temps.

Afin de comprendre les références, films et scènes étudiées, il est impératif de lire les résumés des films dans le Livret I, avoir accès aux références architecturales dans le Livret II inspirant ou faisant actes dans les films ainsi que le Livret III montrant le travail analytique des scènes choisies. De plus, afin d'avoir un visuel sur l'ensemble des références architecturales vues et mobilisées la créations d'une skyline sensibles a été nécessaire (voir p. 97).

Dans cette scène, au début du 1er film (voir figure 2 / voir Livret I, p. 16 et III, p. 12), on y voit Paul Atréides en train de s'entraîner dans une salle vide mais remplis de qualités architecturales. On peut y voir un sol en bois, le banchage du béton au plafond ainsi qu'une large ouverture avec un moucharabieh pouvant faire référence à la Cité du Monde Arabe de Jean Nouvel (voir figure 3 / voir Livret II, p. 25).



2: Photogramme d'une salle d'entraînement dans le palais d'Arakeen sur la planète Arakis dans *Dune Partie I* (voir Livret I, p. 16, - II, p. 22, - III, p. 12)

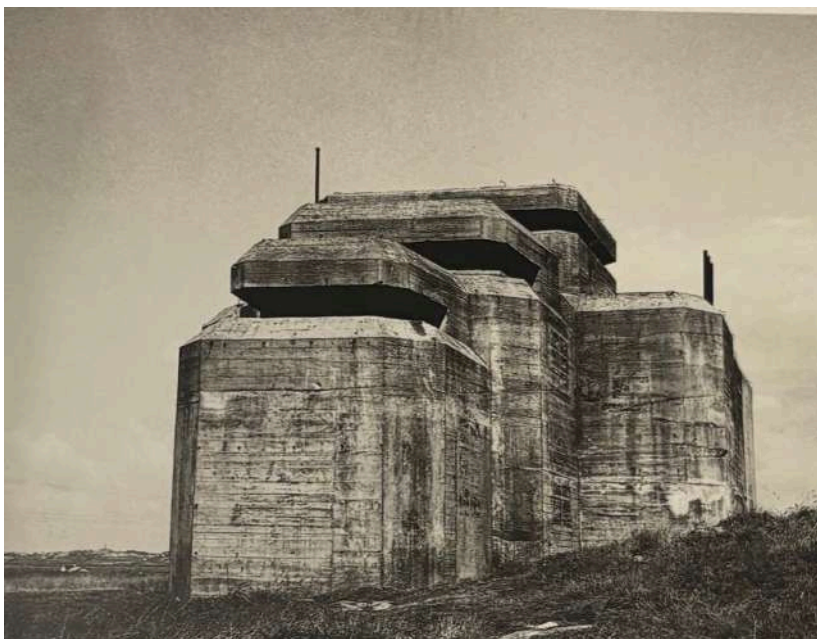


3: Photographie de l'intérieur de la Cité du Monde Arabe et de la lumière transperçant le moucharabieh (voir Livret II, p. 25).

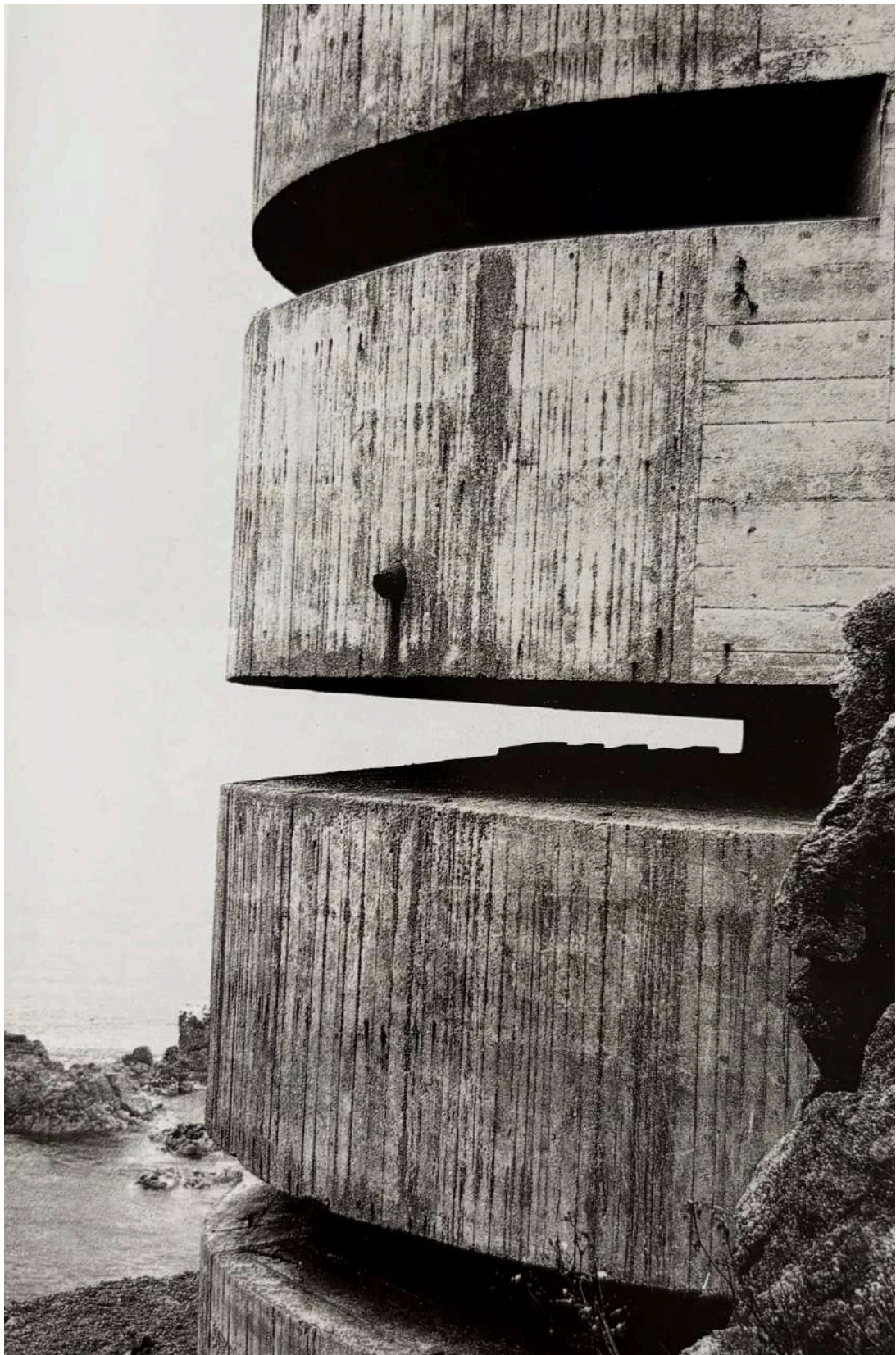
Pour analyser ces phénomènes, ce mémoire mobilise un cadre théorique pluridisciplinaire. Nous nous appuyons sur les travaux de R. Banham pour définir l'éthique matérielle du mouvement, ainsi que sur les réflexions de Paul Virilio développées dans *Bunker Archéologie*, qui nous permettent de comprendre la bunkerisation du béton comme une mémoire traumatique de la guerre et un symbole de surveillance permanente. Il est important de définir ce qu'est la bunkerisation. Il désigne, au sens propre comme au sens figuré, le processus par lequel un bâtiment, un quartier ou une institution se replie sur lui-même en adoptant les caractéristiques physiques d'un bunker : opacité, épaisseur des murs et rupture avec l'environnement extérieur. Ces approches seront complétées par les études d'Esen Gökçe Özdamar sur les représentations cinématographiques mondiales du béton. Enfin, pour définir par contraste la spécificité du brutalisme, nous ferons appel à deux contrepoints majeurs : R. Bofill, dont le postmodernisme théâtral propose une monumentalité poétique, et S. Calatrava, dont l'expressivité organique incarne une légèreté futuriste aux antipodes de la densité brutaliste.

Dès lors, la problématique qui guide ce mémoire est la suivante : **En quoi et comment l'architecture brutaliste en dialogue ou en rupture avec les esthétiques de Ricardo Bofill et Santiago Calatrava contribue-t-elle à modeler la narration et la symbolique des films de Christopher Nolan et Denis Villeneuve, et comment la perception sensible du public peut-elle aujourd'hui servir de levier pour la réhabilitation de cet héritage matériel ?**

L'approche de ce mémoire nécessite d'abord de clarifier un ensemble de notions fondamentales permettant d'articuler architecture et cinéma à partir d'un point de vue à la fois esthétique, spatial et symbolique. Le brutalisme, au cœur de cette recherche, ne se réduit ni à un style visuel ni à une période historique. Tel que l'a formulé R. Banham dans *The New Brutalism: Ethic or Aesthetic?* London: Architectural Press, 1966, il s'agit avant tout d'une éthique constructive fondée sur la sincérité des matériaux, l'exposition explicite de la structure et la recherche d'une présence architecturale forte. L'usage du béton brut, matériau à la fois expressif et politique, est central dans cette démarche : sa masse, sa rugosité, son inertie thermique et sonore lui confèrent une puissance esthétique singulière, capable de produire des ambiances d'une intensité rare. Comme l'a montré P. Virilio dans *Bunker Archéologie*, le béton n'est jamais neutre ; il porte avec lui une mémoire militaire, institutionnelle, parfois traumatique, qui associe sa matérialité à des enjeux de contrôle, de protection, voire de violence latente. Le brutalisme, en tant que mouvement, associe donc à la fois une matière, une forme et une idéologie, ce qui explique sa récurrence dans les représentations filmiques liées au pouvoir, à l'autorité ou à l'abstraction.



4: Photographie d'un poste de commandement (Sud-Bretagne).



5: Photographie d'une tour d'observation dans une île de la manche

Pour répondre à ces enjeux, l'étude se déploiera selon le plan suivant : Les fondamentaux du brutalisme : matière, pouvoir et image. Cette première partie posera le cadre théorique nécessaire à l'analyse. Nous explorerons l'éthique de la vérité constructive chez R. Banham, de la naissance du mouvement à l'utopie sociale d'après-guerre. Nous analyserons ensuite la symbolique de la masse avec P. Virilio, en interrogeant le concept de bunkerisation et le lien intrinsèque entre béton, protection et force institutionnelle. Enfin, nous aborderons l'architecture comme image mobile pour comprendre comment le cinéma transmute un bâtiment statique en un climat émotionnel.

Par la suite nous verrons le brutalisme dans le blockbuster de C. Nolan à D. Villeneuve. Nous engagerons une analyse comparative des deux maîtres du gigantisme hollywoodien. D'un côté, le béton de la raison chez C. Nolan, où le brutalisme devient un labyrinthe intellectuel et une métaphore du contrôle. De l'autre, le béton du sublime chez D. Villeneuve, où les structures de *Dune Partie 1* et *Blade Runner 2049* imposent une architecture sacrée sous une lumière zénithale. Cette partie sera enrichie par une confrontation avec la monumentalité postmoderne et théâtrale de R. Bofill (notamment à travers La Fábrica et Les Espaces Abraxas) ainsi qu'avec l'expressivité organique de S. Calatrava, afin de souligner le contraste entre la légèreté futuriste et la densité grise du brutalisme.

La troisième partie porte sur l'approche sensible : la perception du béton par le public. Ce volet empirique s'appuiera sur un protocole expérimental. Nous présenterons la méthodologie d'un questionnaire adressé à un panel de néophytes, extérieurs au monde de l'architecture et du cinéma. L'objectif sera d'analyser les émotions comme par exemple l'angoisse, la sécurité, la fascination et autre que le béton brut provoque chez le spectateur contemporain et de déterminer si l'imagerie de C. Nolan ou D. Villeneuve modifie leur regard sur le patrimoine brutaliste réel. Nous confronterons alors ces résultats aux théories de R. Banham et P. Virilio pour évaluer si ces concepts sont ressentis consciemment par le public.

Enfin nous requestionnerons le brutalisme comme un héritage à réinventer. Enfin, nous ouvrirons une réflexion prospective sur l'avenir du béton et notre rôle d'architecte. Après un constat sur le déclin historique et l'ambiguïté actuelle du mouvement entre rejet social et fascination esthétique, nous évaluerons les options opérationnelles : démolir, figer ou transformer. À travers le cas du Mäusebunker de Berlin, nous verrons comment recycler les imaginaires cinématographiques pour proposer des scénarios de transformation habitables, poreux et écologiques, réconciliant ainsi la masse monumentale avec les enjeux de la ville de demain.

PARTIE I – LES FONDEMENTS DU BRUTALISME : MATIÈRE, POUVOIR ET IMAGE

1. L'éthique de la vérité constructive

- A – Aux origines du mot : de la matière brute à l'éthique architecturale
- B – La sincérité du matériau et le refus de l'ornement
- C – L'utopie sociale d'après-guerre : construire pour le collectif

2. La symbolique de la masse: La Bunkerisation

- A – Le béton comme vestige et comme armure
- B – Formes du pouvoir : surveillance et force institutionnelle
- C – Le béton, matériau de la rationalité froide

3. L'architecture comme image mobile

- A – Du décor statique à l'acteur antagoniste : la dystopie du béton
- B – Cadrer l'idéologie : l'espace filmique comme construction de pouvoir

PARTIE II – LE BRUTALISME DANS LE BLOCKBUSTER : C. NOLAN VS D. VILLENEUVE

1. Christopher Nolan : Le béton de la raison

- A – L'architecture comme matrice physique et intellectuelle
- B – Analyse de la spatialité : *Inception*, *Tenet* et la trilogie *The Dark Knight*
- C – Le brutalisme comme métaphore du contrôle et de la bureaucratie

2. Denis Villeneuve : Le béton du sublime

- A – L'architecture comme expérience sacrée et archaïque
- B – Analyse de *Dune Partie 1* et *Blade Runner 2049*
- C – L'onirisme atmosphérique face à la précision technique

3. Synthèse comparative : Deux manières de filmer la masse

A - La bunkerisation : Surveillance vs Isolement sacré

B - L'IMAX et la matérialité haptique

4. La monumentalité en contrepoint : S. Calatrava et R. Bofill face au brutalisme

A - Le béton de la structure vs le béton de l'atmosphère

B - Ricardo Bofill : La monumentalité postmoderne et théâtrale

C - Santiago Calatrava : L'expressivité organique et le futurisme blanc

PARTIE III - APPROCHE SENSIBLE : LA PERCEPTION DU BÉTON PAR LE PUBLIC

1. Méthodologie : La segmentation des publics et le regard candide

2. Phénoménologie du béton : Entre angoisse clinique et mysticisme monumental

A - L'angoisse, le contrôle et l'écrasement (L'effet C. Nolan)

B - Le silence haptique et le sublime (L'effet D. Villeneuve)

3. La porosité perceptuelle : L'impact du cinéma sur la vision de la ville

PARTIE IV – REQUESTIONNER LE BRUTALISME : UN HÉRITAGE À RÉINVENTER

1. Le brutalisme comme héritage matériel et politique : Un paradoxe contemporain

2. Le dilemme de l'architecte : Entre éthique écologique et esthétique du sublime
 - A - La démolition : La faillite du cycle carbone
 - B - La muséification : Le piège de la «muséification Instagram»
 - C - La transformation : Vers une porosité nécessaire

3. Le cas du Mäusebunker de Berlin : Recycler les imaginaires

CONCLUSION GÉNÉRALE : LE BÉTON AU-DELÀ DE L'ÉCRAN, UN HÉRITAGE EN MUTATION

1. La transfiguration cinématographique : Du rationnel au sacré
2. Le paradoxe de la réception : Le hold-up esthétique
3. La responsabilité de l'architecte contemporain

OUVERTURES : PISTES POUR UNE RECHERCHE FUTURE

1. L'éthique de la vérité constructive

A - Aux origines du mot : de la matière brute à l'éthique architecturale

Pour appréhender le rôle de l'architecture brutaliste à l'écran, il convient au préalable de dissiper un malentendu sémantique tenace. Dans l'inconscient collectif, nourri par des décennies de représentations dystopiques au cinéma, le terme brutalisme résonne instinctivement avec l'idée de brutalité, d'agression ou d'inhumanité. Or, l'étymologie du mouvement est fondamentalement matérielle et technique. Le mot puise ses racines dans l'expression française béton brut, popularisée par Le Corbusier dans l'immédiat après-guerre, notamment lors de la réalisation de l'Unité d'habitation de Marseille. Le terme « brut » désigne ici l'état naturel, inachevé ou non traité de la matière.



6: Photographie de l'Unité d'habitation à Marseille (voir Livret II, p. 4)

Le brutalisme émerge au milieu du XXe siècle dans un contexte de reconstruction suite à la guerre, de la crise du mouvement moderne et de la recomposition des rapports entre architecture, technique et société. Loin d'être un simple style reconnaissable par son béton nu, il se constitue progressivement comme un langage qui articule matérialité brute, vérité constructive et ambition sociale tel que l'a formulé R. Banham dans *The New Brutalism: Ethic or Aesthetic? London: Architectural Press, 1966*.

Dans son ouvrage, il montre comment le « Nouveau Brutalisme » britannique naît à la fois d'une éthique et d'une esthétique. Éthique, car il défend la sincérité des matériaux et la lisibilité des structures et esthétique, parce qu'il produit des images puissantes et immédiatement mémorables. R. Banham insiste d'ailleurs sur cette «mémorabilité en tant qu'image» traduit de «*memorability as an image* », *The New Brutalism: Ethic or Aesthetic? London: Architectural Press, 1966 p.9*, capacité qu'a l'architecture brutaliste à générer des silhouettes et des atmosphères qui restent dans la mémoire. R. Banham précise que cette mémorabilité ne relève pas uniquement de la forme, mais d'une capacité à produire une image mentale persistante, proche de ce que Kevin Lynch nomme «L'imaginabilité est cette qualité d'un objet physique qui lui donne une forte probabilité d'évoquer une image marquante» traduit de «*Imageability is that quality in a physical object which gives it a high probability of evoking a strong image* » *The Image of the City, 1960, p. 9*.

K. Lynch (1918-1984) était un urbaniste et théoricien américain. Il est célèbre pour son livre, dans lequel il étudie la façon dont les individus perçoivent et se représentent mentalement l'espace urbain. Il a introduit des concepts clés comme la lisibilité de la ville.

Le brutalisme ou l'architecture en général devient ainsi un langage particulièrement compatible avec le cinéma comme par exemple la Geisel Library de William L. Pereira (voir figure 7), Les Espaces Abraxas de R. Boffil (voir figure 8) ou le musée Solomon R Guggenheim de F.L Wright (voir figure 9) car il produit des formes immédiatement reconnaissables et symboliquement chargées. «Ce qui caractérise le Nouveau Brutalisme, c'est précisément sa capacité à être immédiatement identifiable comme une image» traduit de «*What characterizes the New Brutalism is precisely its capacity to be immediately identifiable as an image* » *The New Brutalism: Ethic or Aesthetic? London: Architectural Press, 1966, p. 10*. Ce concept ouvre déjà un lien direct avec le cinéma, médium fondé sur l'empreinte visuelle et la persistance des images.



7: Photographie de la Geisel Library William L. Pereira (voir Livret II, p. 31).



8: Photogramme provenant du film Men in Black avec en arrière plan le célèbre Musée Solomon R. Guggenheim de F.L. Wright (voir Livret II, p. 27)



9: Photographie des Espaces d'Abraxas de R. Boffil (voir Livret II, p. 19)

B - La sincérité du matériau et le refus de l'ornement

L'essence du brutalisme réside dans une volonté d'honnêteté absolue envers l'usager. Les travaux récents rappellent que le brutalisme est d'abord une architecture de révolution constructive : il repose sur des cadres en béton armé massifs et peu ornés, sur des surfaces rugueuses, des ouvertures réduites et une volumétrie souvent monumentale. Le bâtiment manifeste une volonté de rompre avec l'ornementation historiciste, au profit d'une écriture directe, presque didactique de la structure et des matériaux.

Le béton y est montré dans son état originel, sans habillage. Les historiens William J. R. Curtis et Kenneth Frampton resituent cette démarche dans une généalogie plus large du modernisme

William J. R. Curtis (1948-) est un historien et critique d'architecture britannique. Son ouvrage magistral *Modern Architecture Since 1900* est la bible étudiée dans toutes les écoles d'architecture pour comprendre l'évolution, les courants et les enjeux du Mouvement Moderne à travers le monde.

Kenneth Frampton (1930-) est un architecte et historien britannique. Il est l'auteur de *Modern Architecture: A Critical History* et est particulièrement connu pour avoir théorisé le régionalisme critique, prônant une architecture moderne qui prendrait en compte la topographie, la lumière et la culture locales plutôt que d'imposer un style international uniforme.

Dans *Modern Architecture Since 1900*, W. J. R. Curtis montre comment le brutalisme apparaît comme une réaction à la standardisation du style international, en réintroduisant de la masse, de la texture, de la rugosité et une dramaturgie spatiale plus forte. K. Frampton, de son côté, lit le brutalisme comme une critique de la déshumanisation technocratique : en redonnant du poids aux matériaux et en exhibant la structure, le mouvement cherche à reconnecter l'architecture à une expérience physique et éthique du lieu.

En refusant les enduits, l'architecte laisse la matière s'exprimer avec ses cicatrices (les traces de coffrage en bois, les bulles d'air...). Cette texture vibrante, qui accroche la lumière, devient ainsi un dispositif visuel redoutable pour la caméra.



10: Photographie de la rampe du Tribunal Supérieur de la Justice Chandigarh en Inde (voir Livret II, p. 2).

De plus, cela peut aussi être montré par le biais de l'appareil photo car il est souvent encore plus absolu et radical qu'au cinéma avec une caméra. Cependant, l'impact visuel fonctionne différemment entre l'image fixe provenant d'une photographie et l'image animée d'une caméra de cinéma.

La différence entre ces deux objets reste paradoxale c'est-à-dire à la fois très proche mais aussi très opposé. La caméra se déplace (travelling, panoramique...). La lumière glisse sur les textures, révélant ses aspérités en mouvement. Cela donne de la vie au bâtiment. A contrario, l'appareil photo fige le temps. Sans l'urgence d'une intrigue à suivre, l'œil du spectateur est forcé de s'attarder sur les détails microscopiques. Les traces de coffrage en bois ou encore les bulles d'air ne sont plus un simple décor, elles deviennent le sujet principal. La photographie transforme l'architecture en un tableau abstrait. Le photographe recherche presque toujours la lumière rasante souvent à l'aube ou au crépuscule. C'est cette lumière qui crée des micro-ombres dans chaque aspérité, ou nervure de bois, révélant la rugosité de la matière.



11: Photographie intérieure montrant les effets lumineux du Tribunal Supérieur de la Justice à Chandigarh en Inde (voir Livret II, p. 2).

Ici, la lumière permet de voir la texture du béton mais aussi joue un rôle sur la structure du bâtiment. Elle agit sur le toit le rendant presque en lévitation. Ce sentiment de flotaison est marqué par les nervures du béton au plafond faisant accrocher la lumière révélant par la même occasion les ombres.

Lucien Hervé, photographe de Le Corbusier utilisait des cadrages très serrés et des contrastes en noir et blanc extrêmement violents. Sur ses photos de la Haute Cour de Chandigarh (voir figure 12) ou de l'Unité d'habitation de Marseille (voir figure 13), on voit parfaitement le grain des planches de bois imprimé dans le béton. La photographie rend la matière si présente qu'on a l'impression de pouvoir s'écorcher la main en la touchant.

L'importance de la photographie peut être vue également chez P. Virilio dans *Bunker Archéologie*, 1975. Il capture les bunkers en béton brut marqués par le temps, les éléments naturels et la guerre. Les cicatrices ici ne sont pas seulement celles de la construction, mais celles de l'histoire. L'image fixe enferme le bâtiment dans un silence mortuaire, accentuant son côté monolithique et dramatique.

Pour résumé, le médium change, mais le pouvoir du béton brut reste sa capacité à accrocher la lumière que ce soit par la photographie ou par le cinéma.



12: Photographie du balcon de l'Unité d'Habitation de Marseille (voir Livret II, p. 4).



13: Photographie de la Haute Cour de Chandigarh (voir Livret II, p. 2).



14: Photographie montrant les détails du béton brut du Modulor à l'Unité d'Habitation de Marseille (voir Livret II, p. 4).

C - L'utopie sociale d'après-guerre : construire pour le collectif

Il est crucial de rappeler que le brutalisme est indissociable d'enjeux sociaux et politiques : le logement collectif, les institutions publiques et les équipements massifs inscrivent dans la ville une certaine idée de l'État, du collectif et de la modernité technique. Des auteurs comme Barnabas Calder, dans *Raw Concrete: The Beauty of Brutalism*, rappellent que le recours au béton armé massif visait à répondre rapidement et efficacement à des besoins colossaux. Il est un historien de l'architecture britannique contemporain et l'un des plus grands défenseurs actuels du brutalisme. Son livre *Raw Concrete: The Beauty of Brutalism* réhabilite cette architecture en expliquant son histoire, son esthétique et sa valeur patrimoniale.

À ses débuts, le brutalisme est profondément optimiste : l'utilisation d'un matériau abordable et résistant devait symboliser la force d'une société égalitaire renaissant de ses cendres engendrées par les ruines et les destructions massives de la Seconde Guerre mondiale. Le béton devient alors l'outil d'un futur optimiste, transformant les cicatrices du conflit en piliers de la renaissance.

Cependant, dans ce cadre, le béton brut devient le vecteur privilégié d'une double tension : entre transparence et opacité, entre projet social et perception autoritaire. D'un côté, il rend visibles les processus de construction par une volonté de transparence architecturale avec le fait de ne rien cacher. De l'autre, son inertie, sa masse et son apparente froideur peuvent susciter des ressentis d'écrasement, de distance ou d'inhospitalité, surtout lorsque ces architectures se manifestent sous la forme de mégastructures.



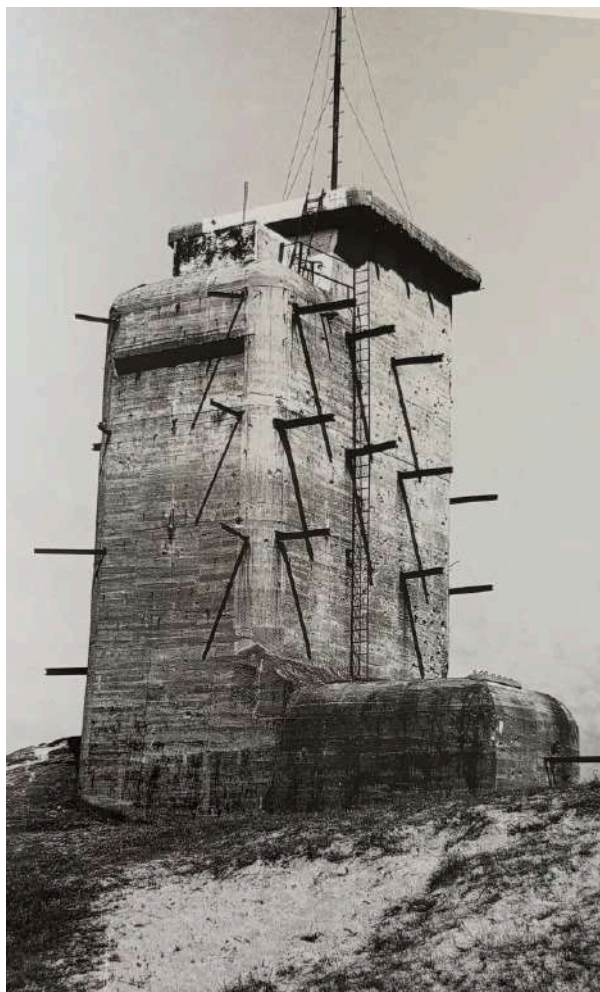
15: Photographie de la rue intérieure commercial de l'Unité d'habitation à Marseille (voir Livret II, p. 4).

Cette photographie accompagne la critique précédente sur la froideur d'un lieu avec de grandes perspectives, hauteurs ou encore le sentiment de contrôle. Ce qui est intéressant ici-même est l'association de couleur et de matériaux pouvant rassurer ou réchauffer un espace. Dans ce cas précis, les menuiseries bois ainsi que la couleur du carrelage et le mur du fond viennent scinder cette dureté brutaliste du bâtiment en contrastant avec le béton gris du lieu.

Cette ambivalence entre promesse égalitaire et soupçon d'autoritarisme est au cœur de la manière dont le brutalisme sera plus tard réinvesti par le cinéma. C'est précisément cette bascule sociétale qui intéressera les cinéastes, métamorphosant les idéaux sociaux des architectes en décors oppressants pour la science-fiction et le thriller dystopique



16: Photographie de la façade et escalier extérieur de l'Unité d'habitation à Marseille (voir Livret II, p. 4).



17: Photographie de la tour de direction de tir en Bretagne

2. La symbolique de la masse: La Bunkerisation

A - Le béton comme vestige et comme armure

Si le brutalisme naît d'une volonté de reconstruction sociale, il porte en lui, de manière indélébile, les stigmates de la Seconde Guerre mondiale. Pour comprendre l'attrait du cinéma pour le béton, il faut se référer aux travaux de P. Virilio, notamment dans son ouvrage séminal *Bunker Archéologie* (1975). Il y analyse les structures du Mur de l'Atlantique non pas comme des ruines militaires, mais comme des objets architecturaux porteurs d'une esthétique nouvelle : celle de la survie, de l'enfouissement et de la protection absolue. Pour lui, « Une des caractéristiques essentielles du bunker c'est qu'il s'agit d'une des rares architectures monolithiques modernes. » et

« La machine à survie » *Bunker Archéologie*, 1975, p. 37 et p. 41 . Cette lecture permet de comprendre pourquoi le béton, au cinéma, dépasse sa matérialité pour devenir une forme idéologique.

Le béton n'est jamais neutre ; il charrie une mémoire de guerre.

Le béton ici répond donc à deux sens:

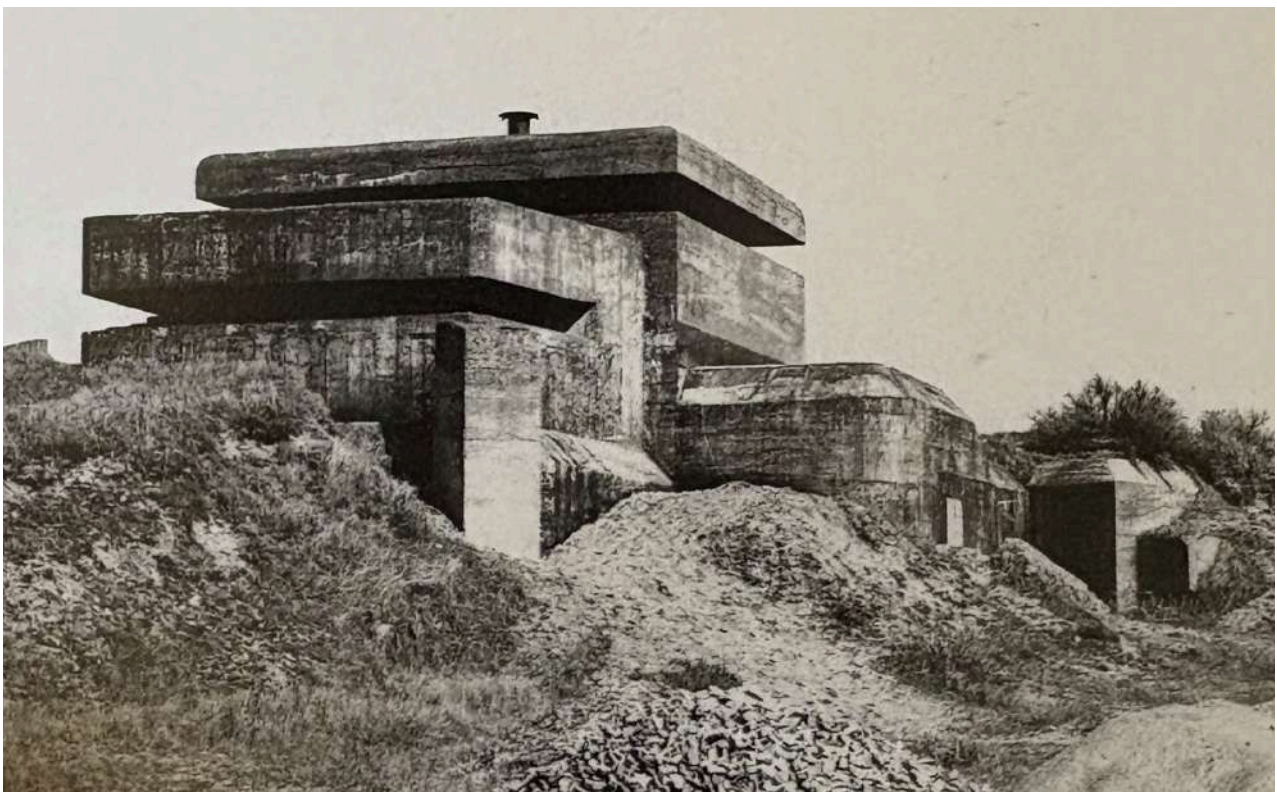
- Le sens symbolique comme point central de la citation. P. Virilio explique que depuis la Seconde Guerre mondiale, le béton a perdu son innocence architecturale. Même si un architecte utilise du béton pour faire une école, l'inconscient collectif y voit la trace du bunker. C'est ce qu'on appelle l'imprégnation : la matière porte en elle le spectre de la guerre.
- Le sens idéologique agit sur le fait que le béton devient idéologique car il ne dit plus seulement «je suis un mur», il dit «je suis une protection contre une menace».

C'est parce que le béton a servi à construire les bunkers qu'il est aujourd'hui saturé par l'imaginaire de la forteresse.

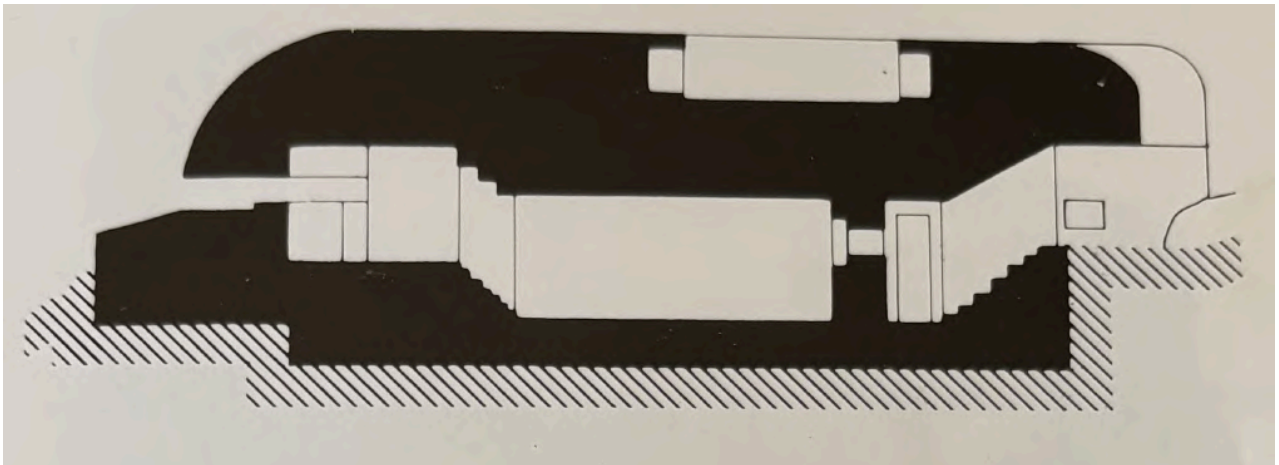
Comme le note P. Virilio, le bunker est l'expression d'une architecture de l'événement, c'est-à-dire une architecture dont la forme est dictée non par l'esthétique, mais par la menace et la nécessité de survie. C'est cette charge mémorielle qui permet au cinéma contemporain d'utiliser le béton comme un outil narratif pour exprimer la finitude ou le pouvoir.

Cette expression est fondamentale chez P. Virilio. Elle signifie que le bunker n'a pas été dessiné pour être beau ou pour suivre une mode comme le style Haussmannien ou Gothique, mais qu'il a été dicté par un événement précis : la guerre totale et le bombardement. C'est une architecture qui surgit de l'urgence. Sa forme avec les angles arrondis pour faire ricocher les obus, l'épaisseur des murs sont les résultats directs de la violence de l'époque.

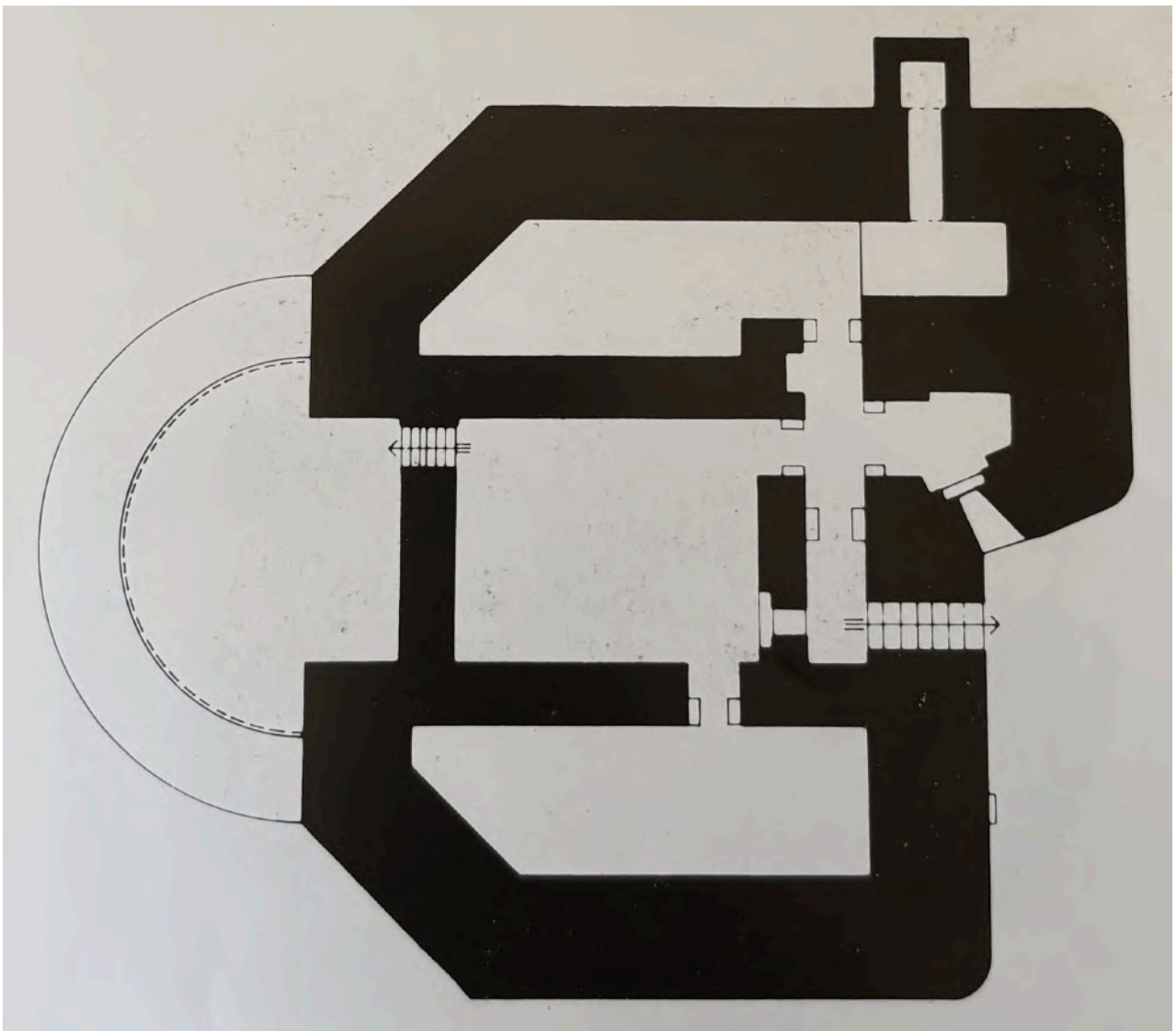
Au cinéma cela explique pourquoi ces décors fonctionnent si bien. Ils ne sont pas là pour faire joli, ils sont là pour répondre à une tension narrative immédiate.



18: Photographie montrant les épaisseurs démesurées, des ouvertures réduites à des fentes de tir et une absence totale d'ornement qui renvoie à une fonction de défense.



19: Plan et coupe d'un poste d'observation sur une plage de l'océan Atlantique montrant l'épaisseur des murs et dalles



B - Formes du pouvoir : surveillance et force institutionnelle

Au-delà de la protection, la masse bétonnée incarne la force de l'institution. Jonathan Ashbach, dans *The Political Philosophy of the Dark Knight Trilogy*, souligne que l'usage du brutalisme chez C. Nolan sert à matérialiser l'autorité de l'État ou des grandes organisations. La densité du matériau suggère une permanence immuable, une structure que rien ne peut ébranler, ni le temps, ni la contestation sociale.

Cette symbolique s'articule autour de trois axes

- L'opacité : Le mur de béton brut ne laisse rien deviner de ce qui se passe à l'intérieur. Il protège le secret comme les bases de *Tenet* (voir figure)



20: Photogramme montrant l'épaisseur du mur béton cachant les oeuvres d'art dans un long couloir vide dans le film *Tenet* (voir Livret I, p. 12 - III, p. 8).

- L'écrasement : La verticalité des monolithes brutalistes crée un rapport de force inégal entre le bâtiment et l'humain. L'individu est réduit à une silhouette insignifiante face à la puissance de la structure.
- La surveillance : Paradoxalement, cette architecture aveugle suggère une présence panoptique. On ne voit pas l'institution, mais on se sent observé par elle.



21: Photogramme de la tour Wayne en contre-plongée dans *The Dark Knight Begins* (voir Livret I, p. 4 - III, p. 4).

Ici, la tour joue un rôle narratif. En effet, dans le film *The Dark Knight Begins* (voir Livret I, p. 4 - III, p. 4) le personnage de Batman est dans une situation complexe et tendue. L'antagoniste s'apprête à faire écraser un métro contenant une bombe chimique dans la tour afin de propager un agent dans l'eau potable de la ville. La tour Wayne est donc ici posée comme un phare observant ce qui est en train de se passer. La tour suggère par son architecture et sa façade illuminée sa puissance et son contrôle de la skyline de la ville de Gotham.

Ici, le cadrage joue un rôle essentiel, la scène est filmée en contre-plongée, plaçant la tour Wayne au centre de l'arrière-plan, dominant l'ensemble de la ville (voir figure 21). Ce point de vue oriente naturellement le regard vers le haut et confère à la tour une position de supériorité visuelle. La contre-plongée accentue ainsi une impression de domination : le bâtiment semble écraser son environnement et imposer sa présence.

Ce choix de cadrage évoque à la fois la puissance, l'intimidation, mais aussi une forme d'héroïsme teintée de menace. La tour est elle même associée au personnage de Batman et de Bruce Wayne. Donc, lorsque l'on aperçoit la tour avec le nom WAYNE le spectateur voit en la tour l'identité secrète de Bruce Wayne sauvant les habitants. Il permet à l'architecture de devenir un véritable symbole de pouvoir. La tour, entièrement éclairée d'une lumière presque clinique, s'ancre dans le paysage urbain comme un repère absolu à la fois mirador et phare, surveillant silencieusement la ville.

La superposition des plans architecturaux crée un effet de stratification visuelle du pouvoir : chaque couche de bâtiments renforce l'idée d'un système structuré, hiérarchisé et omniprésent.

Cette image illustre parfaitement ce que J. Ashbach analyse dans l'usage du brutalisme chez C. Nolan : une manière de matérialiser l'autorité institutionnelle. La densité des formes, leur rigidité et leur apparente inébranlabilité suggèrent une permanence qui dépasse l'échelle humaine. L'architecture cesse alors d'être un simple décor pour devenir l'incarnation physique d'un pouvoir abstrait, symbolisant stabilité, contrôle et résistance face au chaos.

C - Le béton, matériau de la rationalité froide

Le brutalisme au cinéma ne se contente pas d'être un décor ; il devient la manifestation physique d'une rationalité poussée à l'extrême. Comme l'indiquent Thomas B. Lawrence, Roy Suddaby et Bernard Leca dans leurs travaux sur le travail institutionnel dans *Institutions and institutional work (2006)*, les structures de pouvoir ne reposent pas seulement sur des règles, mais sur des environnements qui pérennisent leur autorité. Au cinéma, l'architecture brutaliste incarne cette institutionnalisation : elle devient le théâtre d'une logique bureaucratique ou totalitaire, dépouillée de toute empathie humaine. de l'ordinaire et la sincérité du matériau. Pourtant, dans l'imaginaire cinématographique, cette absence de revêtement et de décor est perçue comme un refus de confort et de chaleur humaine.

Ce passage de l'architecture au symbole s'opère par une réinterprétation de la matière. Le concept du béton « tel quel » traduit de « as found » de R. Banham qui prônait initialement une éthique de l'honnêteté où la matière brute est montrée sans fard ni décoration pour révéler sa vérité constructrice est ici détournée par l'œil de la caméra. Chez R. Banham, le « As Found » visait à célébrer la poésie. Cette vérité matérielle est ainsi réinterprétée comme un béton froid.

Cette froideur n'est pas qu'une métaphore; elle s'ancre dans des caractéristiques physiques et psychologiques précises :

- Sur le plan thermique et tactile : Le béton possède une forte inertie. Il absorbe la chaleur sans la restituer, restant littéralement froid au toucher, ce qui l'oppose aux matériaux organiques comme le bois.
- Sur le plan optique : Sa teinte grise et sa surface mate absorbent la lumière au lieu de la refléter, évoquant la minéralité stérile ou le ciel couvert, des codes visuels liés à la mélancolie ou à la rigueur.
- Sur le plan symbolique : Coulé en blocs monolithiques, le béton suggère l'immuabilité. Il ne respire pas.

En rejoignant la pensée de Michel Foucault sur la discipline, on comprend que ce béton froid sert à édifier ce que Max Weber appelait la cage de fer de la bureaucratie : un espace où l'efficacité technique prime sur l'individu. La caméra capte alors cette texture vibrante, chargée de marques de coffrage, non plus pour en louer l'honnêteté artisanale, mais pour souligner l'indifférence d'une institution qui, à l'image de son architecture, reste sourde et insensible à la vie de ceux qu'elle abrite ou surveille.

Là où l'architecte voyait de la sincérité, le cinéaste voit de l'austérité. Le passage de la vérité constructive à la froideur bureaucratique permet de mettre en scène des personnages en lutte contre des systèmes (qu'ils soient temporels, juridiques ou technologiques). Le béton devient l'expression matérielle d'une logique implacable contre laquelle le protagoniste doit s'entrechoquer.

3. L'architecture comme image mobile : théoriser la rencontre architecture/cinéma

Par la suite, nous nous appuyerons sur la perception haptique et l'image existentielle théorisée par J. Pallasmaa. Pour lui, une image existentielle s'oppose radicalement à une simple image visuelle ou rétinienne dans, *The Existential Image: Lived Space in Cinema and Architecture, Phenomenon, 2012, p. 159*. Pour comprendre comment une structure statique devient un climat émotionnel à l'écran, il faut d'abord s'interroger sur la manière dont le spectateur perçoit l'espace filmé. Dans son ouvrage *The Eyes of the Skin (1996)*, l'architecte et théoricien J. Pallasmaa remet en cause le primat absolu de la vision dans notre appréhension de l'architecture, au profit d'une expérience multisensorielle et haptique. Selon lui, nous ne nous contentons pas de regarder un bâtiment : notre corps tout entier en ressent la texture, la température, l'inertie et l'acoustique. Il insiste sur le fait que «La peau est notre organe le plus ancien et le plus sensible...» traduit de «*The skin is the oldest and most sensitive of our organs...*», *The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses. Chichester: Wiley, 1996, p. 10-11*, ce qui explique la puissance du béton brut au cinéma avec sa texture visuelle qui agit comme une illusion tactile.

Cette approche phénoménologique trouve une résonance puissante dans son essai ultérieur, *The Existential Image: Lived Space in Cinema and Architecture, 2012*. À l'écran, l'expérience haptique du brutalisme est recréée par des dispositifs audiovisuels. Les jeux d'ombres portées sur le béton strié, le son des pas qui résonnent dans un hall monolithique, ou la lumière froide qui glisse sur une surface grise transmettent physiquement la rugosité du matériau au spectateur. J. Pallasmaa y démontre que le cinéma et l'architecture partagent un but commun : articuler et structurer l'espace vécu.

L'architecture filmée devient ainsi une image symbolique: elle ne relève plus du simple plan d'architecte, mais se mue en une projection mentale et corporelle qui prépare le terrain psychologique du récit.



22: Photogramme de *Dune Partie 1* montrant le ressenti possible par la lumière, les ombres et les textures d'un espace filmé. (voir Livret I, p. 16 - II, p. 22)

Dans cette séquence (voir figure 22), la Révérende Mère Gaius Helen Mohiam et Dame Jessica traversent un couloir monumental du palais d'Arrakeen. D. Villeneuve utilise cette architecture non comme un simple décor, mais comme une scène forte qui matérialise l'état d'âme et le destin des personnages.

La Révérende Mère, autorité suprême du Bene Gesserit (Culte religieux), avance avec un calme impérial, tandis que Jessica la suit, l'expression tendue et préoccupée. La tension est palpable : le destin de Paul (Fils de Dame Jessica et Prince de la famille Atréides) et l'avenir de l'Empire sont en jeu.

Le mur massif et aveugle en arrière-plan bloque la vue, forçant le spectateur à se concentrer sur la texture rugueuse du béton. Le spectateur sent le poids et le froid du matériau. La fente horizontale profonde qui divise le mur crée une obscurité mystérieuse. Ce dispositif architectural suggère, de manière paradoxale, une présence, un lieu inconnu caché derrière cette masse monolithique.

La silhouette de Jessica se détache contre un patch de lumière intense qui filtre d'une ouverture invisible. Ce contraste radical entre la lumière vive et les ombres profondes accentue son isolement et sa vulnérabilité face à l'ordre inflexible incarné par la Révérende Mère.

En conclusion, par ce cadrage et cette architecture, D. Villeneuve nous offre une véritable atmosphère. La lourdeur du béton et la lumière dramatique ne décrivent pas seulement l'espace, elles dictent l'enjeu émotionnel de la scène : le silence glacé de la prophétie et le poids écrasant de l'histoire qui est en train de se jouer.

A - Du décor statique à l'acteur antagoniste : la dystopie du béton

Si le cinéma donne vie au bâtiment, il oriente également sa symbolique. Le cinéma contemporain exploite précisément l'échec perçu de l'utopie sociale initiale du brutalisme. En isolant les édifices brutalistes de leur contexte urbain ou en les plongeant dans des lumières artificielles et froides, la caméra métamorphose le béton de l'État-providence en un symbole d'aliénation.

Cette capacité du cinéma à détourner la fonction originelle du bâtiment est souvent de paire avec le brutalisme qui dépasse le statut de toile de fond pour devenir un antagoniste. La masse minérale s'oppose physiquement aux protagonistes. Les lignes dures, l'absence de porosité et l'échelle non-humaine des structures brutalistes filmées incarnent des systèmes abstraits comme l'État, les corporations, la technologie contre lesquels les personnages se heurtent. Le bâtiment ne contient plus seulement l'action : il la contraint.



23: Photogramme montrant un bâtiment brutaliste isolé avec comme inspiration le Théâtre National de Londres dans *Blade Runner 2049* (Voir Livret I, p. 14 - II, p. 28 - III, p. 15).

Cette scène montre l'inspecteur K descendant les marches d'un immense et oppressant complexe en béton brut, sous un ciel gris et enneigé. Il se dirige seul vers son spinner futuriste stationné au pied du bâtiment (voir figure 23).

L'ambiance est lourde de désolation et de froideur. L'architecture monolithique et utilitaire, dépourvue de toute humanité, écrase le personnage par sa masse. Il y a une tension latente, K est un étranger, un exécutant, dans un monde immense et indifférent. Les sentiments dominants sont l'isolation extrême, l'oppression et un sentiment de solitude profonde face à l'immensité de son environnement.

Le cadrage est crucial ici. D. Villeneuve utilise un plan d'ensemble en plongée pour délibérément rapetisser K et sa voiture contre l'échelle titannique de l'architecture. Cela renforce visuellement la thématique du film : l'individu n'est rien face aux structures monumentales et systémiques qu'il sert. La composition oppose la petite figure humaine à la masse de béton, soulignant son insignifiance. Les marches agissent comme une ligne directrice, attirant l'œil vers K, mais aussi comme un dénivelé à franchir, un obstacle de plus dans son parcours.

L'architecture brutaliste, par sa radicalité matérielle et son refus de l'ornement, s'est imposée dans l'imaginaire cinématographique comme le langage privilégié de la dystopie. Dans *Blade Runner 2049*, la séquence de l'arrivée devant l'orphelinat offre un cas d'étude exemplaire de la réinterprétation des codes de ce mouvement, et plus particulièrement de l'héritage de Denys Lasdun.

D'un point de vue formel, la filiation avec le Théâtre National de Londres (voir Livret II, p. 28) est immédiate. On y retrouve ce jeu de strates horizontales massives et ces porte-à-faux audacieux qui caractérisent l'œuvre de D. Lasdun. Cependant, si l'architecte britannique concevait son édifice comme une topographie urbaine visant à fluidifier l'espace public et à inviter le citoyen sur ses terrasses, D. Villeneuve et son équipe détournent cette intention. Ici, le béton ne sert plus de socle à la vie démocratique, mais de mausolée à la mémoire. La structure devient le paysage lui-même : les volumes opaques, à la rugosité exacerbée par le climat neigeux, créent un environnement monochrome où la distinction entre le ciel, le sol et le bâti s'efface au profit d'une masse écrasante.

Dans cette séquence, l'architecture brutaliste remplit une fonction sémiotique. L'échelle monumentale réduit l'individu à l'état de silhouette négligeable, soulignant son anonymat et son isolement. Ce gigantisme exprime la déshumanisation d'une société où l'orphelinat n'est plus un lieu de protection, mais une machine industrielle. En définitive, là où le brutalisme historique de D. Lasdun cherchait l'honnêteté des matériaux pour servir l'usage humain, le cinéma de science-fiction utilise ce même béton brut pour illustrer une ère post-humaniste. Le bâtiment devient alors une manifestation physique du trauma, un futur-passé monolithique qui semble survivre au temps tout en emprisonnant ceux qui l'occupent.



24: Photographie du Théâtre National de Londres (voir Livret II, p. 28).



25 : Photographies révélant la géométrie qui a inspiré la scène en figure 23 du Théâtre National de Londres (voir Livret II, p. 28).

B- Cadrer l'idéologie : l'espace filmique comme construction de pouvoir

Enfin, théoriser la rencontre entre architecture et cinéma nécessite d'analyser la grammaire visuelle, c'est-à-dire la manière dont la caméra sculpte la matière. E. G. Özdamar est une architecte et chercheuse turque. Ses publications académiques se concentrent souvent sur l'intersection entre l'architecture, le cinéma, les nouveaux médias et l'expérience corporelle. Dans son étude *The Cantilever City: Brutalist Architecture in Soviet Cinema East European Film Bulletin*, 2021, elle analyse comment les réalisateurs utilisent les spécificités du brutalisme, comme les porte-à-faux et les volumes suspendus afin d'exprimer un poids idéologique. En recourant à des contre-plongées ou à des plans larges décentrés, les cinéastes accentuent l'écrasement de la figure humaine sous le poids des dalles de béton.

Le cinéma, en tant qu'architecture en mouvement par la grâce du montage et du cadrage, réorganise les rapports d'échelle. Chez des réalisateurs comme C. Nolan ou D. Villeneuve, cette grammaire est poussée à son paroxysme (notamment via l'usage du format IMAX). Le cadre filmique agit comme un outil d'amplification des propriétés théorisées par P. Virilio, R. Banham ou encore E. G. Özdamar. Le spectateur n'observe plus l'institution de l'extérieur; il est piégé à l'intérieur de sa logique géométrique. Ainsi, par la manipulation de la lumière, de l'échelle et du son, le cinéma transmute l'esthétique statique du brutalisme en une dynamique narrative. Dans le cinéma contemporain, il convient de distinguer clairement le CGI (Computer Generated Imagery) et l'IMAX, deux dispositifs souvent confondus mais relevant de logiques distinctes : le premier concerne la production de l'image, le second sa captation et sa réception.

Le CGI désigne l'ensemble des images générées par ordinateur, permettant de représenter des espaces impossibles ou altérés. Comme le souligne Lev Manovich dans *The Language of New Media*, le numérique transforme l'image filmique en un espace programmable, où la réalité peut être reconstruite selon des logiques propres. Dans *Avatar* de James Cameron, le monde de Pandora illustre cette capacité à produire une spatialité totale, cohérente mais entièrement synthétique. Le CGI devient ainsi un outil privilégié pour amplifier ou reconfigurer des formes architecturales, notamment dans des logiques de monumentalité ou de dystopie.

À l'inverse, l'IMAX ne fabrique pas l'image mais en intensifie la perception. Basé sur un format de pellicule large et une projection à très haute résolution, il modifie le rapport du spectateur à l'espace filmique. Comme l'explique David Bordwell, les formats larges participent à un cinéma d'attraction sensorielle, où le visuel prime sur la narration stricte. Dans *Dune Partie 1* de D. Villeneuve, l'usage de l'IMAX renforce la sensation de grandeur et d'immersion, donnant à l'image une dimension presque physique.



26: Comparaison entre IMAX et représentation filmique standard

La distinction peut alors se formuler ainsi : le CGI construit l'espace, l'IMAX en intensifie l'expérience et l'immersion. Dans une perspective architecturale notamment dans l'étude du brutalisme au cinéma cette opposition est centrale. Le CGI permet de manipuler les formes, d'exagérer leur échelle ou leur répétition, tandis que l'IMAX accentue leur présence sensible, leur poids visuel et leur effet d'écrasement sur le spectateur.

Comme le résume Giuliana Bruno (professeure et théoricienne à Harvard, son ouvrage explore la « géographie émotionnelle ». Elle y cartographie les liens intimes entre le voyage intérieur et l'espace traversé) dans *Atlas of Emotion: Journeys in Art, Architecture, and Film*, New York : Verso, 2002, le cinéma est un espace habité par le regard, où technique et perception sont indissociables.

Le format IMAX se distingue par sa capacité à offrir une image considérablement plus haute et immersive que le cinéma standard (voir figure 26), un atout technique qui redéfinit la perception spatiale à l'écran. Loin d'être uniforme, ce format se décline principalement en deux configurations selon qu'il s'appuie sur la tradition analogique ou les standards contemporains.

D'une part, l'IMAX Traditionnel avec une pellicule 70mm ou projection Laser GT, plébiscité par des cinéastes comme C. Nolan ou D. Villeneuve pour des séquences clés, incarne le format historique le plus immersif. Avec une proportion de 1,43:1 (soit 10/7), sa forme visuelle s'apparente presque à un carré très proche du format académique ou des anciens téléviseurs 4/3 offrant une image environ 1,4 fois plus large que haute.

D'autre part, l'IMAX Numérique, qui s'est imposé comme le standard le plus répandu dans la majorité des salles de cinéma commerciales actuelles équipées de projecteurs xénon ou laser classiques. Il adopte une proportion de 1,90:1 (soit 119/10). Ce rectangle élargi s'avère très proche de nos téléviseurs 16/9 actuels qui équivalent à un ratio de 1,77:1, affichant une image presque deux fois plus large que haute.

Pour mesurer l'impact de ces géométries sur l'analyse scénographique, il convient de les confronter au cinéma standard, souvent projeté au format Cinemascope 2,39:1. Ce dernier se caractérise par un rectangle très allongé le fameux format à bandes noires qui privilégie délibérément la largeur et l'horizontalité. En basculant de ce scope standard au format IMAX 70mm (1,43:1), le cadre cinématographique subit une expansion verticale spectaculaire, capturant jusqu'à 40% d'image en plus dans la hauteur.

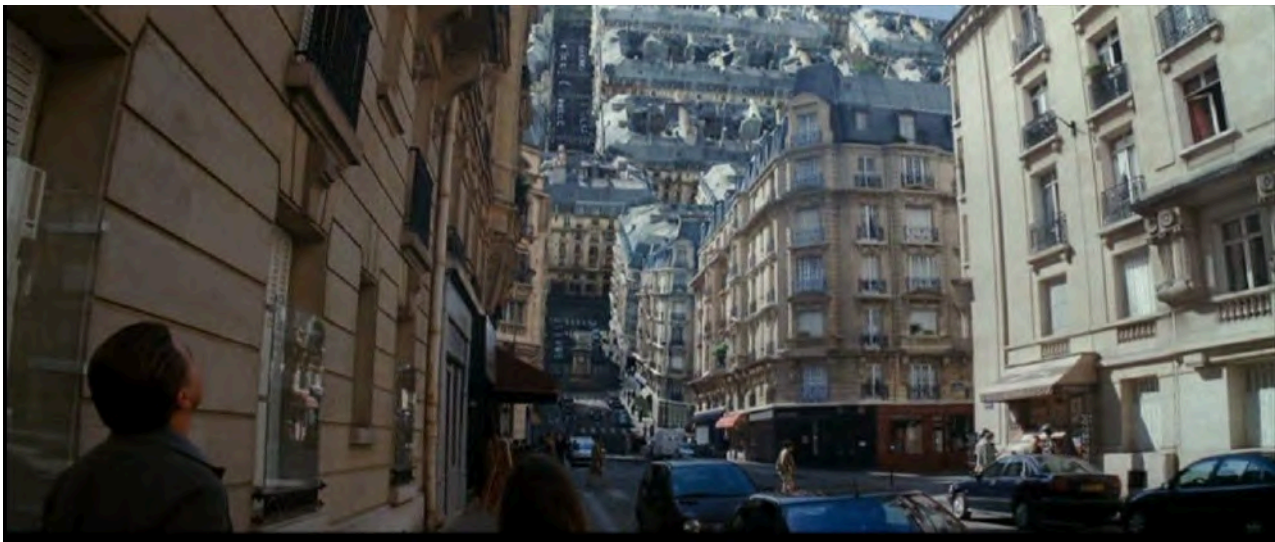
Au cinéma, ce gain n'est pas qu'une simple démonstration technique : c'est précisément ce surplus de verticalité qui permet à D. Villeneuve, dans *Blade Runner 2049* ou *Dune Partie 1* (voir Livret I, p. 14 - p. 16), de s'affranchir des limites du cadre classique. En étirant l'image vers le haut, la composition magnifie le gigantisme des structures architecturales et confère un aspect authentiquement colossal et écrasant aux monolithes de béton, accentuant par ricochet l'insignifiance des figures humaines placées à leur pied.

Ainsi, CGI et IMAX ne s'opposent pas, mais participent conjointement à la construction d'un imaginaire architectural, entre fabrication et expérience (voir figure 26 - 27). Après avoir défini les fondements éthiques et symboliques du brutalisme, il convient d'analyser la manière dont le cinéma contemporain à grand spectacle s'en empare. Le blockbuster hollywoodien, par ses moyens techniques colossaux et sa portée mondiale, constitue un terrain d'étude privilégié pour observer la mutation de l'architecture en outil narratif.

Les deux cinéastes s'illustrent dans cette esthétique du gigantisme. Si tous deux utilisent la masse architecturale pour écraser ou fasciner le spectateur, leurs intentions divergent radicalement. Chez C. Nolan, le béton est l'instrument de la raison, de la bureaucratie et du contrôle temporel ; chez D. Villeneuve, il devient le vecteur d'une expérience sublime et sacré. En exploitant le gigantisme des monolithes et la poésie du vide, le cinéaste confronte le spectateur au sentiment de son infinie petitesse. Les décors, épurés et monumentaux, adoptent la solennité de temples ou de cathédrales, où de rares rais de lumière divine percent l'obscurité. Le matériau ne sert plus à enfermer ou administrer l'humain, mais devient le réceptacle d'un mystère transcendant et d'une force mystique qui le dépasse.



27: Backstages d'une maquette miniature de Paris animé et motorisé et d'une boîte rotative sur fond vert pour le CGI dans le film Inception (voir Livret I, p.10).



28: Photogramme d'une Scène en CGI où Paris se replie sur elle-même dans *Inception* (Voir Livret I, p. 10 - III, p.11).

Dans la célèbre séquence d'*Inception* (voir Livret I, p. 10 - III, p.11), où Paris se plie sur elle-même (voir figure 28), C. Nolan pousse à son paroxysme l'idée d'une architecture malléable par l'esprit humain, transformant la ville en un espace purement plastique. Alors que Cobb initie la jeune architecte Ariadne aux règles de la création onirique, celle-ci prend conscience de sa toute-puissance et décide de replier un quartier haussmannien entier, engendrant un cube de rues suspendues. Cette métamorphose urbaine suscite un profond sentiment de vertige existentiel chez le spectateur, qui oscille entre la fascination face à la plasticité du monde et l'anxiété latente de voir la réalité géométrique se rompre.

Pour orchestrer ce bouleversement, C. Nolan adopte un plan large fixe au niveau du sol, ancrant d'abord l'action dans le réalisme quotidien de la capitale. Cependant, lorsque la ville bascule, la ligne d'horizon s'efface au profit d'une verticalité totale où le ciel est littéralement avalé par les façades en pierre. Ce cadrage provoque une désorientation spatiale immédiate : les personnages, devenus minuscules au bas de l'écran, apparaissent écrasés par cette boîte monumentale. Enfin, cette prouesse visuelle repose sur un usage rigoureux des effets numériques (CGI) qui, loin de verser dans un fantastique abstrait, cherchent paradoxalement à rationaliser le rêve

1. Christopher Nolan : Le béton de la raison

A - L'architecture comme matrice physique et intellectuelle

L'obsession de C. Nolan pour l'espace bâti n'est pas fortuite. Comme le souligne Tom Shone dans *The Nolan Variations (2020)*, l'esthétique du réalisateur a été durablement marquée par ses années de formation au University College London, dont les infrastructures ont servi de laboratoire à ses premiers courts-métrages. Chez C. Nolan, l'architecture n'est jamais un fond vert numérique ; elle est une réalité physique, lourde et tangible, ainsi l'architecture nolanienne n'est jamais décorative : elle est isomorphe au récit.

Son refus viscéral du tout-numérique (CGI) et son choix de filmer en pellicule grand format (IMAX) s'inscrivent directement dans la pensée phénoménologique de J. Pallasmaa. En captant la texture réelle du béton, la lumière naturelle qui le frappe et l'acoustique de la scène, C. Nolan impose au spectateur une véritable image existentielle. Le béton brut n'est plus une simple image, il acquiert un poids. Cette matérialité sert un cinéma qui se veut avant tout cérébral et hyper-rationnel : la logique implacable de la structure architecturale devient le miroir de la logique narrative du film. Il rentre dans la tête du spectateur par le biais de ces idées, il opte pour des scénarios rigoureux proche d'une rigueur scientifique. Chez lui, l'esprit humain fonctionne comme une machine logique, et le béton brut devient la matérialisation physique de cette pensée ordonnée. Dès lors, les angles droits et les symétries des structures cessent d'être de simples décors pour devenir les rouages d'une mécanique scénaristique implacable, où l'espace construit dicte, valide et verrouille la progression du récit.

B - Analyse de la spatialité : *Inception*, *Tenet* et la trilogie *The Dark Knight*

Dans l'œuvre de C. Nolan, le brutalisme se manifeste à travers des typologies spatiales précises qui répondent aux enjeux de ses scénarios.

Dans la trilogie *The Dark Knight* (voir Livret I, p. 4 - p. 6 - p. 8), l'architecture monumentale sert à spatialiser les rapports de force. Comme l'analyse J. Ashbach *The Political Philosophy of the Dark Knight Trilogy in The Dark Knight Trilogy, 2017*, C. Nolan évite la représentation gothique traditionnelle de Gotham City pour lui substituer une esthétique moderniste et brutaliste, s'inspirant des métropoles nord-américaines comme Chicago ou encore New-York. Les institutions comme les commissariats, tribunaux, prisons etc; sont filmées comme des monolithes de béton froid. Ce choix esthétique matérialise l'autorité d'un État luttant pour maintenir l'ordre face au chaos. Le béton devient l'armure de la loi. Le personnage de Batman est paradoxal, il est un justicier qui se permet de faire des écarts de conduites et de morale. Son action clandestine et extra-légale devient alors le complément indispensable de ce béton bureaucratique : Batman est le bras armé mobile et nocturne qui protège un ordre institutionnel figé dans sa propre lourdeur architecturale.



29: Photogramme montrant le chaos architectural avec des blocs de béton structurant la scène dans *The Dark Knight Begins* (voir Livret I, p. 4 - III, p. 4).

Dans la représentation de Gotham City (voir figure 29), C. Nolan s'éloigne de l'imagerie gothique traditionnelle pour cartographier la corruption à travers l'architecture insalubre des Narrows. Ce quartier insulaire, véritable bidonville vertical saturé de taudis, de tôles froissées et de câbles électriques anarchiques, baigne dans une atmosphère de pluie torrentielle et de brume toxique. Le décor y génère un profond sentiment d'asphyxie et de pourriture morale, matérialisant visuellement une zone de non-droit abandonnée par les institutions publiques. La tension y est permanente, installant un climat de fatalisme social où la ville apparaît comme une poudrière prête à exploser sous l'effet de la peur.

Pour traduire cette fracture sociétale, C. Nolan recourt à des plans d'ensemble qui saturent le cadre par l'horizontalité chaotique et étouffante des Narrows, tout en laissant poindre, à l'arrière-plan, la verticalité arrogante et lumineuse des gratte-ciel luxueux. Ce choix de cadrage produit un effet de claustrophobie paradoxal en extérieur, enfermant le regard dans un dédale de béton crasseux et de vapeur poisseuse. En écrasant la structure du bidonville sous le poids lointain des centres du pouvoir, la mise en scène légitime l'émergence du vigilante : face à une prison urbaine aussi malade et impénétrable pour la justice ordinaire, seul le Batman, capable de survoler et de fracturer ce labyrinthe architectural, peut espérer restaurer l'ordre. (Voir figure 29 - 30)



30: Photogramme montrant le chaos architectural avec des blocs de béton structurant la scène dans le quartier des Narrows *The Dark Knight Begins* (voir Livret I, p. 4 - III, p. 4).

Dans *Inception*, l'architecture devient littéralement un labyrinthe mental. Les « architectes » du film (voir livret I, p. 10) construisent des mondes oniriques à partir de souvenirs spatiaux. Les bâtiments universitaires et les forteresses de béton enneigées illustrent la volonté de l'esprit rationnel de contrôler le subconscient. Les lignes droites, les volumes géométriques et la nudité des murs brutalistes offrent un contraste saisissant avec l'imprévisibilité du rêve. Le béton est ici l'outil de l'ordre imposé à l'illusion. Il est pensé comme un objet malléable, puissant et imaginaire. Il compose les espaces avec de vrais éléments et non des fonds verts rajoutés en post-production (voir figure 31).



31: Photogramme montrant les backstages de la forteresse enneigée avec comme inspiration la Geisel Library dans *Inception* (Voir Livret I, p. 10 - II, p. 31 - III, p. 11)

Ici, nous pouvons voir que C. Nolan utilise une maquette avec une forte inspiration militaire, brutaliste et soviétique.

Avec *Tenet*, C. Nolan pousse cette logique à son paroxysme. L'architecture massive y est omniprésente : opéras colossaux, ports francs bunkerisés, éoliennes géantes et villes soviétiques abandonnées (faisant écho aux travaux d'E. G. Özdamar sur le cinéma soviétique). Dans un film où le temps lui-même peut être inversé, les structures de béton agissent comme des points d'ancrage inamovibles. Les murs épais et sans ornement des ports francs ne protègent pas seulement des œuvres d'art ; ils cloisonnent la réalité. L'architecture devient un dispositif technologique et temporel. Dans ce film C. Nolan imagine un monde où chaque entropie d'objet est modifiée. Cela favorise la curiosité et l'incompréhension direct des scènes mises en places.



32: Photogramme du Linnahall transformé en opéra dans *Tenet* (voir Livret I, p. 12 - II, p. 18 - III, p. 8).

Le Linnahall de Tallinn en Estonie, vestige du brutalisme soviétique de 1980, est réinvesti par la caméra de C. Nolan dans *Tenet* comme symbole d'un espace institutionnel fortifié (voir Livret I, p. 12 - II, p. 18 - III, p. 8). Construit à l'origine par l'architecte Raine Karp pour les Jeux Olympiques de Moscou en 1980 lorsque l'Estonie était sous contrôle soviétique, ce bâtiment ressemble à un bunker symétrique à moitié enterré. C'est l'illustration parfaite du croisement entre architecture monumentale de l'Est et fonctionnalité militaire. C. Nolan l'utilise pour sa géométrie rectiligne et ses escaliers massifs qui théâtralisent l'assaut militaire. (Voir figure 32)



33: Photogramme de la bataille final montrant la complexité du scénario avec l'entropie du bâtiment se réparant dans *Tenet* (voir Livret I, p. 12 - III, p. 8).



Dans *Tenet* de C. Nolan, le choix du Linnahall de Tallinn (voir Livret II, p. 18) comme décor de la scène d'ouverture (voir figure 33) s'inscrit dans une logique à la fois narrative et esthétique profondément liée à son architecture. Construit à l'époque soviétique, ce bâtiment incarne une forme de brutalisme tardif caractérisé par l'usage du béton massif, une géométrie rigide et une monumentalité horizontale. Loin d'une architecture spectaculaire ou décorative, le Linnahall se présente comme une structure austère, dont la fonction semble primer sur toute dimension expressive.

Dans le film, ce lieu destiné à accueillir un opéra devient le théâtre d'une prise d'otages, transformant un espace culturel en zone de crise. Ce basculement est renforcé par l'ambiguïté même du bâtiment : bien qu'il soit conçu pour le rassemblement du public, son apparence évoque davantage une infrastructure de contrôle qu'un lieu de spectacle. Cette dualité permet à C. Nolan de jouer sur une tension entre visibilité et opacité, entre ouverture et enfermement.

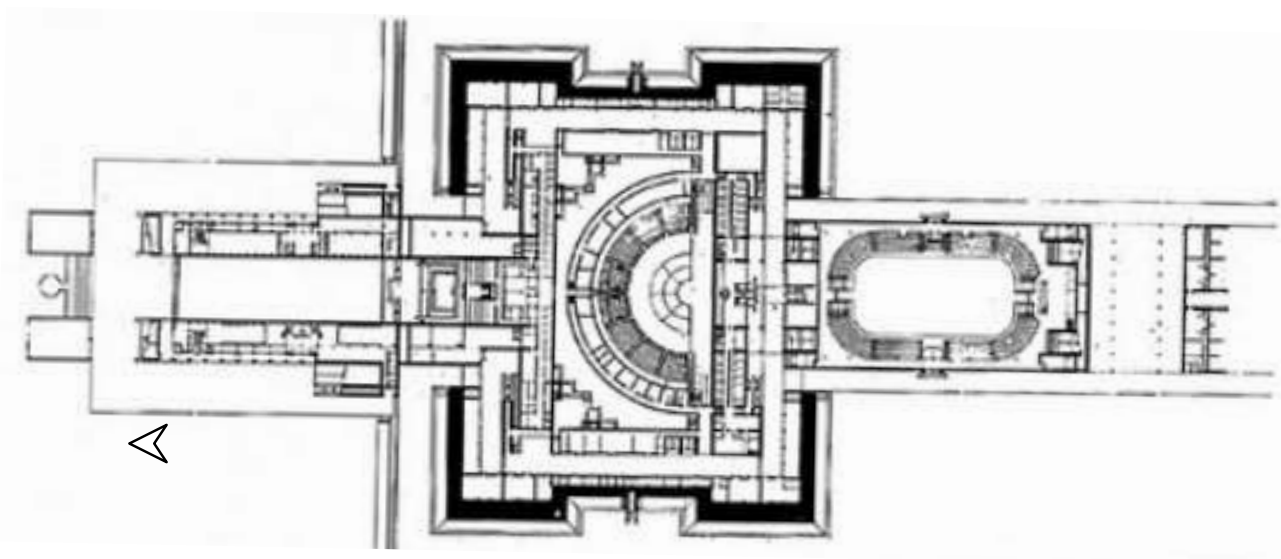
Le cadrage accentue cette lecture. En effet, les plans larges mettent en évidence la répétition des lignes, la dureté des formes et la densité des volumes. Les personnages y apparaissent souvent réduits à des silhouettes, absorbés par l'échelle du bâtiment. Contrairement à une domination verticale, comme celle des gratte-ciel dans d'autres films, le Linnahall impose une domination horizontale, plus diffuse, qui enveloppe l'espace et enferme les corps dans une structure presque labyrinthique.



34: Photographie du Linnahall à Tallinn en Estonie avec son paysage urbain proche dévoilant ses grandes esplanades publiques (voir Livret II, p. 18).

Cette configuration spatiale suggère également une forme de surveillance omniprésente (voir figure 35). Bien que le bâtiment soit visuellement fermé, ses multiples niveaux, escaliers et points de vue en font un espace où tout peut potentiellement être observé (voir Livret II, p. 18). Elle devient ainsi un dispositif de contrôle silencieux, où l'individu évolue sous une pression constante sans jamais identifier clairement son origine.

Ainsi, dans *Tenet*, le Linnahall ne se limite pas à un simple décor : il participe activement à la construction du sens. Par son héritage soviétique, sa matérialité brute et son traitement visuel. L'architecture devient alors le prolongement du récit, traduisant visuellement les enjeux de contrôle, de chaos et de manipulation qui traversent le film.



35: Plan intérieur de Linnahall à Tallinn en Estonie (voir Livret II, p. 18).

À l'observation de ce plan d'étage (voir figure 35), l'architecture du Linnahall se révèle non pas comme un espace d'accueil public, mais comme une véritable machine géométrique. Le premier élément frappant est la symétrie axiale stricte et la rigidité orthogonale qui dictent l'ensemble de la composition. Les murs extérieurs épais (poché en noir), confèrent au bâtiment l'aspect d'un bunker ou d'une forteresse impénétrable. L'espace est hiérarchisé, segmenté. Le parcours de l'individu y est canalisé : de longs couloirs rectilignes et des escaliers monumentaux (visibles sur les axes Nord-Sud) agissent comme des entonnoirs forcés. Ils dirigent inexorablement le flux humain vers le cœur du bâtiment, représenté par l'amphithéâtre en demi-cercle. L'utilisateur est écrasé par la masse, privé de libre arbitre spatial, et assigné à une trajectoire géométrique dictée par le béton.



36: Photogramme première scène dans le Linnahall dans le film *Tenet* (voir Livret I, p. 12 - II, p. 18 - III, p. 8).

L'action se déroule à l'intérieur de l'Opéra de Kiev (voir figure 36). Alors que l'orchestre s'accorde et que le public, dense et insouciant, attend le début du concert, un commando terroriste s'infiltré silencieusement dans la salle ; cette image fige ainsi l'instant précis du basculement, où les assaillants pénètrent dans les gradins et émergent de l'obscurité pour surplomber la foule éclairée avant de lancer leur attaque aux gaz. L'atmosphère bascule alors violemment de la culture et du raffinement vers une violence, tandis que l'architecture intérieure, avec ses immenses plafonds nervurés et ses gradins courbés en béton, perd sa fonction d'accueil pour devenir une arène fermée. Le sentiment dominant devient celui d'une imminence fatale, instaurant la sensation oppressante d'un piège qui s'est déjà refermé avant même que le premier coup de feu ne retentisse.

Pour orchestrer cette rupture, C. Nolan choisit un cadrage en légère plongée et place sa caméra en retrait, derrière les assaillants plongés dans l'obscurité totale et utilisés comme amorces au premier plan. La perspective souligne les lignes convergentes ainsi que la lourdeur du plafond brutaliste qui presse le public vers le bas, réduisant les milliers de spectateurs à une masse homogène et sans défense. Les individus ne sont plus seulement écrasés par l'échelle des bâtiments à l'extérieur, mais se retrouvent piégés à l'intérieur réduits à de simples variables dans la mécanique scénaristique du film.



37: Photogramme montrant une intervention policière qui révèle également les proportions Humain-Bâtiment devant le Linnahall dans *Tenet* (voir Livret I, p. 12 - II, p. 18 - III, p. 8).

Dans la séquence d'ouverture de *Tenet* (voir figure 36), C. Nolan orchestre un assaut tactique coordonné sur le Linnahall de Tallinn (voir Livret II, p. 18), qui incarne à l'écran l'Opéra de Kiev. En effet, les premières séquences nous montre que l'opéra est pris en otage avec des poseurs de bombe aux pieds de civils évanouies par un gaz toxique.

Ce plan moyen-large capture le déploiement rapide d'une unité d'intervention spéciale d'élite qui s'élançe depuis des fourgons noirs vers une structure massive en béton brutaliste, sous le regard froid de tireurs d'élite alignés stratégiquement sur la corniche supérieure. La tension dramatique naît de l'urgence absolue de cette opération chirurgicale, une mission d'infiltration sous faux drapeau où chaque seconde s'avère cruciale. L'atmosphère lourde est accentuée par l'esthétique soviétique du décor, insufflant un sentiment de menace; loin de basculer dans un chaos désordonné, c'est une véritable mécanique scénaristique implacable qui se déploie à l'écran.

Ce choix de cadrage, dicté par la nécessité d'englober simultanément la dynamique humaine et le monumentalisme architectural, génère une dichotomie visuelle écrasante : l'échelle colossale du bâtiment réduit les silhouettes des agents en fuite à des figures minuscules. Les lignes de force du pavé, des véhicules et des escaliers convergent toutes vers l'entrée du monolithe, entraînant le spectateur dans une trajectoire visuelle irréversible. En enfermant ainsi le regard dans ce dédale minéral, la mise en scène procure un profond sentiment d'asphyxie, matérialisant la petitesse de l'homme face au système.

C - Le brutalisme comme métaphore du contrôle et de la bureaucratie

En définitive, le cinéma de C. Nolan transforme l'éthique de la vérité constructive de R. Banham en une esthétique de la rationalité implacable. Les structures de C. Nolan ne sont jamais accueillantes (voir figure 38). Elles représentent des systèmes auxquels les personnages doivent se soumettre ou qu'ils doivent infiltrer. L'architecture s'affirme comme une structure de pouvoir anti-humaniste, rejetant toute forme d'accueil ou de confort par le biais de volumes disproportionnés. Les individus se retrouvent systématiquement écrasés et réduits à de simples variables spatiales. Les personnages n'ont alors d'autre choix que de se soumettre aveuglément à la discipline rigide de ces systèmes monumentaux, ou d'en exploiter les failles tactiques pour espérer s'y infiltrer et y survivre.

Les personnages nolaniens, souvent des professionnels en costume (espions, policiers, voleurs de rêves, super-héro...), évoluent dans ces espaces sans jamais s'y reposer. Les couloirs géométriques, les esplanades minérales et les architectures d'enfermement traduisent visuellement l'enjeu dramatique principal de sa filmographie : la tentative de l'homme de maîtriser son environnement, le temps et son propre esprit, à travers des règles strictes et des structures impénétrables.



38: Photogramme montrant l'ambiance filmique grâce à la mise en place du CGI dans cette scène, de l'architecture brutaliste austère représentant un bunker soviétique dans le film *Tenet* ressemblant à Geisel Library (voir Livret I, p. 10 - II, p. 31 - III, p. 11).

Cette scène (voir figure 38) d'un plan d'ensemble capture la forteresse de glace fortifiée, décor principal du troisième niveau du rêve dans le film *Inception* (voir Livret I, p. 10). Perchée sur un pic montagneux isolé et enneigé, cette structure colossale en béton brutaliste se dresse comme un monolithe impénétrable, ancrée dans le paysage accidenté sous un ciel froid et couvert.

La tension dramatique provient de la monumentalité même de cette structure, point d'impact d'une mission d'infiltration d'une complexité absolue où l'esprit du rêveur doit être fracturé pour y introduire une idée. L'architecture, avec ses blocs modulaires répétitifs et ses tours bétonnées, génère un sentiment de menace, d'observations pouvant être associés à des miradors.

Pour matérialiser ce bastion de l'inconscient, C. Nolan choisit un plan d'ensemble élevé et éloigné, dicté par la nécessité de capturer l'échelle colossale du bâtiment au sein de son environnement alpin isolé.

Ce positionnement de la caméra en retrait souligne le gigantisme de la structure par rapport au paysage naturel, créant une séparation visuelle écrasante. Les lignes de force géométriques convergent toutes vers le centre de la structure, entraînant mécaniquement le spectateur dans une trajectoire visuelle irréversible vers le cœur du dédale. En imposant ce point de vue surplombant et distant, ce cadrage suscite un profond sentiment de rapport d'échelle et de claustrophobie. La silhouette peut également faire penser à un pénitencier.

Nous passons maintenant au second pilier de cette analyse comparative. Si chez C. Nolan le béton est l'outil d'une logique implacable, chez D. Villeneuve, il devient le réceptacle d'une métaphysique. Là où C. Nolan construit un espace à résoudre, D. Villeneuve construit un espace à contempler. Cette distinction renvoie à deux régimes perceptifs fondamentaux : l'espace opératoire contre l'espace phénoménologique.

2. Denis Villeneuve : Le béton du sublime

A - L'architecture comme expérience sacrée et archaïque

À l'inverse de la précision chirurgicale de C. Nolan qui qualifie son approche purement analytique, froide et mathématique de la mise en scène et de l'espace, D. Villeneuve utilise le brutalisme pour atteindre ce que les théoriciens de l'esthétique comme Edmond Burke et Emmanuel Kant, nomment le « Sublime » : un sentiment de fascination mêlé d'effroi face à ce qui nous dépasse « Le sublime se trouve dans un objet sans forme, en tant que nous y représentons l'illimité... », *Kant, Emmanuel, Critique de la faculté de juger, 1790* et « Tout ce qui est propre à exciter les idées de douleur et de danger, c'est-à-dire tout ce qui est d'une manière quelconque terrible [...] est une source du sublime ; c'est-à-dire qu'il est producteur de la plus forte émotion que l'esprit soit capable de sentir. », Burke, Edmund, *Recherche philosophique sur l'origine de nos idées du sublime et du beau, 1757*.

En s'appuyant sur les concepts de J. Pallasmaa dans *The Existential Image: Lived Space in Cinema and Architecture. Chichester: Wiley, 2012*, D. Villeneuve ne filme pas seulement des bâtiments, il filme le vide, le silence et la résonance de la matière sur l'âme humaine. Dans son cinéma, le béton brut perd sa connotation purement bureaucratique pour redevenir une matière élémentaire, voir géologique. Les structures de D. Villeneuve semblent avoir toujours été là et destinées à rester après la disparition de l'humanité. Cette permanence confère au brutalisme une dimension sacrée, rappelant les monolithes de Stonehenge, les pyramides d'Égypte ou encore Maya (voir figure 39 - 40 - 41), mais réinterprétés à travers la rigueur du modernisme. Cela peut être aussi remarqué avec le travail City de Michael Heizer (voir Livret II, p. 42).



39: Photographie de Chichen Itza au Mexique inspirant Arakeen dans *Dune Partie 1* (voir Livret II, p. 22).



40: Photogramme du palais d'Arakeen (voir Livret II, p. 22) inspiré par les pyramides Maya (voir figure 39).

Située dans le désert du Nevada, City de M. Heizer (voir figure 41) est une œuvre de Land Art pharaonique s'étendant sur plus de deux kilomètres. Façonnée durant cinquante ans, cette structure vide de béton et de roche déploie une géométrie chirurgicale et monumentale qui refuse délibérément toute échelle humaine. Sans aucune fonction d'accueil, ses monolithes et ses fosses isolent le visiteur du reste du monde pour l'enfermer dans un dédale stérile et intemporel. City matérialise ainsi dans le monde réel le concept du « Sublime », provoquant un vertige esthétique absolu où la fascination se mêle à l'effroi face au gigantisme architectural.



41: Photographie de City montrant les formes pures et bétonnées de M. Heizer (voir Livret II, p. 42).

Dans *Dune Partie 1*, le palais royal d'Arakeen (voir Livret II, p. 22) s'inscrit dans une logique architecturale qui évoque clairement les grandes pyramides mayas, telles que celles de Chichén Itzá ou de Tikal. Cette influence se manifeste avant tout par la géométrie massive et hiératique du bâtiment : une structure monolithique, aux volumes simples et écrasants, qui semble émerger du sol désertique comme une extension minérale du paysage.

D. Villeneuve ne reproduit pas littéralement l'architecture maya, mais en retient des principes fondamentaux : la monumentalité, la verticalité et le rapport sacré entre le pouvoir et l'élévation. C'est ainsi que les pyramides mésoaméricaines font référence au palais d'Arakeen qui apparaît comme un lieu de domination et de transcendance, où l'autorité politique se confond avec une forme de sacralité. Cette analogie est renforcée par l'usage de matériaux bruts, qui confèrent à l'édifice une dimension intemporelle.

Cependant, là où les pyramides mayas étaient des lieux rituels ouverts, structurés par des marches et des parcours ascensionnels, Arakeen se distingue par son caractère fermé et défensif. Le palais devient une forteresse, traduisant un pouvoir non seulement sacré, mais aussi militaire et oppressif. Cette hybridation entre inspiration ancienne et brutalité moderne permet à D. Villeneuve de créer une architecture à la fois familière et étrangère, inscrivant son film dans une continuité historique tout en projetant une vision dystopique du pouvoir.

Ainsi, le palais d'Arakeen ne se contente pas d'être un décor : il agit comme une synthèse visuelle entre héritage archaïque et autorité futuriste, où la référence aux pyramides mayas sert à ancrer le pouvoir dans une dimension à la fois terrestre, monumentale et mythologique (voir figure 42).

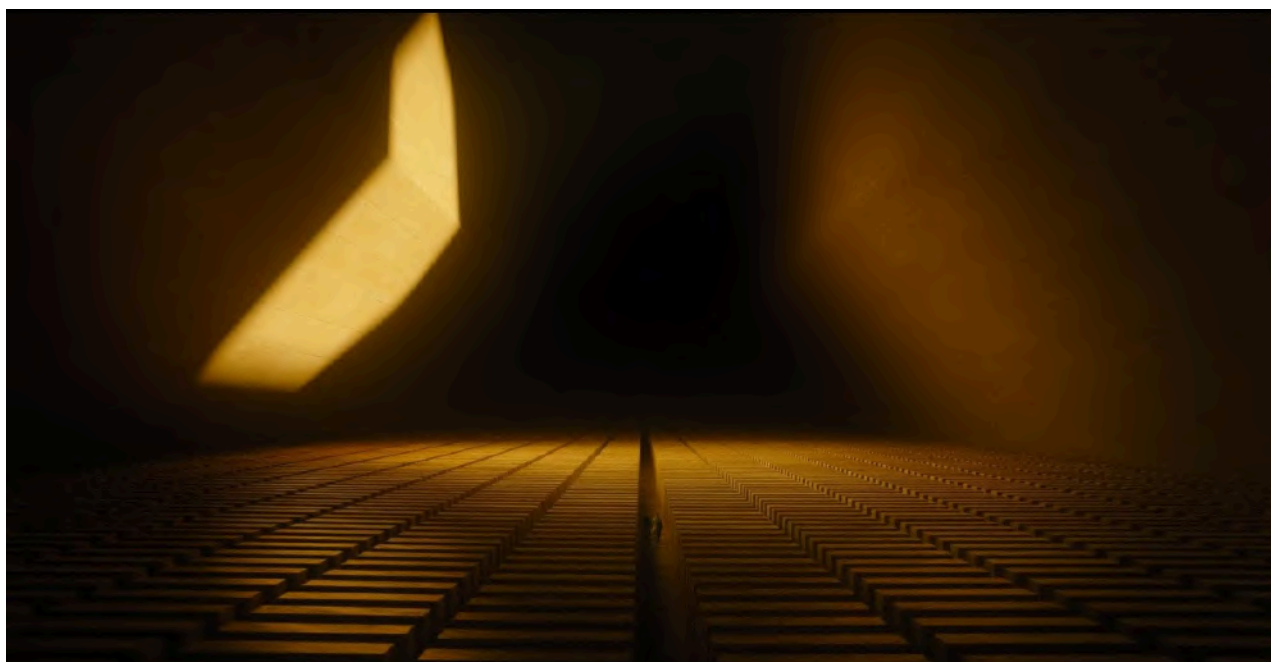


42: Photogramme du Palais d'Arakeen et de sa forme pyramidale venant mélanger inspiration Maya et béton dans *Dune Partie 1* (voir *Livret II*, p. 22).

B - Analyse de Dune Partie 1 (Arrakeen) et Blade Runner 2049

L'usage du brutalisme par D. Villeneuve se déploie à travers deux visions spatiales distinctes mais complémentaires.

Dans *Blade Runner 2049* (voir Livret I, p. 14), l'architecture du siège de la Wallace Corporation est l'exemple paroxystique du béton du sublime. Inspiré par l'architecture monumentale et les jeux de lumière zénithale, D. Villeneuve et son chef opérateur Roger Deakins créent des espaces où le béton semble flotter sur l'eau. Ici, la masse n'est pas seulement une protection à l'instar de la pensée de P. Virilio, elle est un temple dédié à la création et au pouvoir divin du créateur de répliquants: Niander Wallace. Le silence acoustique des salles de béton souligne l'isolement quasi-divin du personnage. Ainsi, l'architecture ne se limite jamais à un simple décor : elle constitue une véritable matrice perceptive qui structure à la fois le récit et l'expérience du spectateur. À travers les scènes proposées, D. Villeneuve met en place une mise en scène où le cadrage, la lumière et l'échelle transforment l'espace en dispositif émotionnel et symbolique (voir figure 43). En effet, on se voit pas cette ouverture mais lorsque la lumière vient se poser contre le mur le ressenti est proche d'une cérémonie religieuse comme dans les églises.



43: Photogramme révélant l'ambiance et l'échelle de l'espace de la Wallace Corporation dans *Blade Runner 2049* (voir Livret I, p. 14 - III, p. 15).

Dans cette séquence de *Blade Runner 2049* (voir Livret I, p. 14), l'officier K, escorté par Luv qui s'enfonce dans les profondeurs de la Wallace Corporation (voir figure 43) pour y consulter les archives physiques des anciens modèles de répliquants. Traversant une immense salle pyramidale plongée dans les ténèbres, ils cheminent au milieu d'interminables rangées de tiroirs de stockage sous une unique lumière dorée.

L'atmosphère de la scène est d'une solennité absolue, presque mortuaire : ce lieu s'apparente à une véritable nécropole, un tombeau silencieux enfermant la mémoire d'une espèce artificielle entière. La tension dramatique ne provient pas d'une menace physique imminente, mais du poids écrasant du passé, des secrets enfouis mis en place par le scénario, un vertige métaphysique et sacré face à l'immensité du savoir accumulé qui souligne la mégalomanie de Niander Wallace, érigé en dieu régnant sur la mémoire de ses créations.

Pour matérialiser cet espace démesuré, D. Villeneuve et son chef opérateur R. Deakins optent pour un plan d'ensemble en perspective frontale stricte avec un point de fuite central, associé à un clair-obscur radical. Un unique faisceau de lumière zénithale, géométrique et tranchant, vient alors scinder l'obscurité totale des murs obliques (voir figure 43).

Ce choix technique engendre une géométrie visuelle dévorante où la répétition des blocs de données et les lignes de fuite infinies réduisent les deux personnages à des silhouettes microscopiques au centre du cadre. La lumière ne cherche pas à réchauffer, mais à découper l'espace pour transformer le décor en une matrice abstraite. En confrontant le spectateur à ce vide monumental, ce cadrage suscite un profond sentiment d'écrasement, d'humilité et de révérence forcée. C'est l'illustration de l'architecture, où l'individu est littéralement avalé par l'échelle colossale de l'institution, imposant un contrôle absolu où l'homme n'est plus qu'une anomalie tolérée au milieu de l'éternité des données.

L'espace devient alors dominant, écrasant, instaurant un rapport de force asymétrique entre l'individu et la structure. Le récit s'inscrit dans cette logique : il ne se déplace pas librement, il évolue dans un environnement qui impose ses propres règles, traduisant une forme de déterminisme spatial.

La seconde scène introduit une variation importante dans le traitement de l'espace. Le cadrage, centré et symétrique, s'accompagne d'une lumière dorée et de la présence de l'eau, dont les reflets viennent animer les murs. Cette composition crée une atmosphère contemplative, presque méditative, où le temps semble suspendu. L'architecture ne s'impose plus par la contrainte directe, mais par une forme d'enveloppement sensoriel.

Cette ambiance s'explique aussi par les inspirations architecturales mobilisées par D. Villeneuve. L'espace évoque à la fois les compositions géométriques et une influence plus spirituelle issue d'une architecture plus calme comme certain travaux de Tadao Ando comme l'Église sur l'eau ou encore l'Église de la lumière (voir figure 45 - 46). Ici, l'usage de l'eau, de la lumière filtrée et de la symétrie renforce cette dimension presque sacrée, transformant le lieu en un sanctuaire contemporain où le béton brutaliste est adouci par une approche plus sensorielle (voir figure 44).

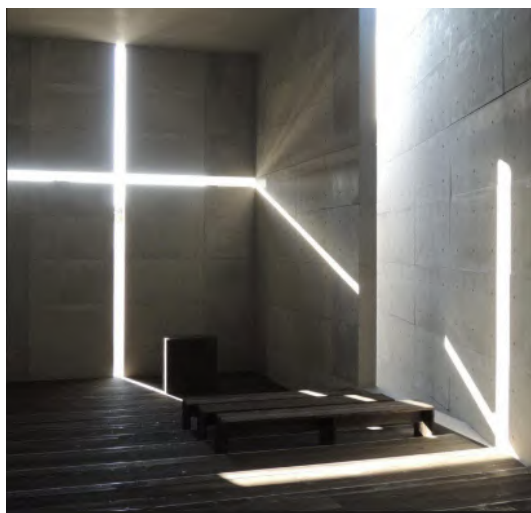
Pourtant, cette douceur apparente n'annule pas la dimension de pouvoir : elle la rend plus diffuse, plus insidieuse. Le personnage qui progresse vers le centre de l'image semble guidé par une logique invisible, comme s'il participait à un rituel spatial codifié.



44: Photogramme faisant apparaître les textures et reflets de l'eau sur les surfaces béton dans *Blade Runner 2049* (voir Livret I, p. 14 - III, p. 15).

Dans cette séquence de *Blade Runner 2049* (voir Livret I, p. 14 - III, p. 15), Luv traverse une passerelle rectiligne au-dessus d'une nappe d'eau pour rejoindre son créateur, Niander Wallace, installé sur une plate-forme (voir figure 44). Cet espace, qui sert de centre de commandement à la Wallace Corporation. Le brutalisme de T. Ando peut aussi avoir une certaine forme d'inspiration (voir figure 45 - 46). La tension dramatique naît du vide vertigineux et de l'austérité sacrale qui s'en dégage : ce n'est pas un lieu conçu pour l'homme, mais un temple destiné à la puissance de Niander Wallace. Le sentiment dominant est celui d'une révérence forcée et d'un malaise de l'ordre du « Sublime » de E. Burke et E. Kant. Niander Wallace s'y érige en divinité technologique aveugle, isolée du reste du monde par une barrière aquatique, distillant une atmosphère de surveillance absolue où l'intrus est instantanément exposé et mis à nu.

Pour traduire cette domination par l'espace, D. Villeneuve et son équipe choisissent un plan d'ensemble frontal et symétrique, plaçant la caméra à hauteur des yeux de Luv, en amorce de dos, face à la plate-forme baignée de reflets dorés. Ce choix de composition transforme le corps de Luv en une silhouette sombre, littéralement diluée dans l'immensité du décor. La ligne d'horizon parfaitement plane de l'eau coupe l'écran en deux, tandis que la perspective force le regard à converger vers l'autel central, accentuant l'effet de vide architectural qui entoure l'antagoniste. En imposant cette échelle, le cadrage provoque chez le spectateur un sentiment de calme et d'aération d'espace.

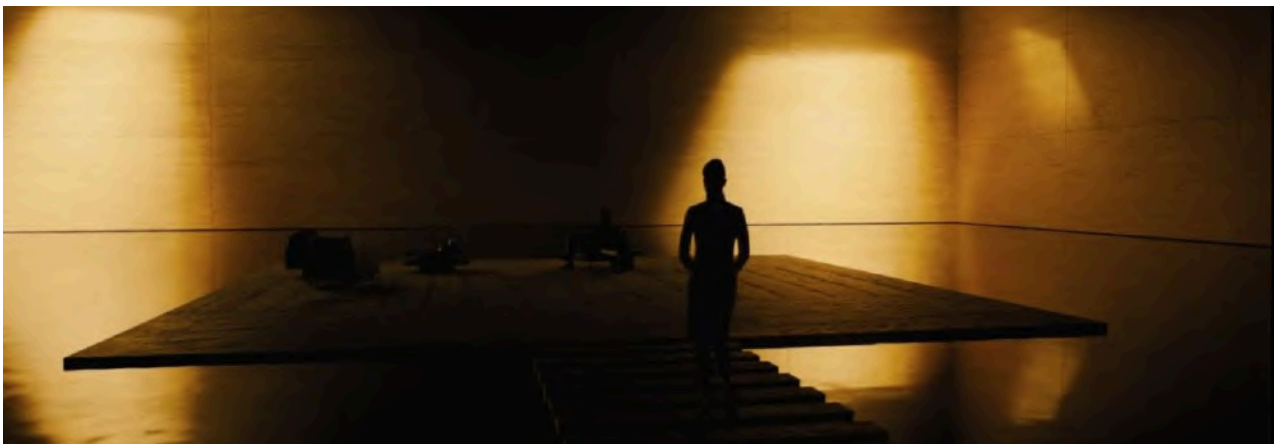


45: Photographie de l'Église de la lumière et de ses jeux de lumière sur les murs (voir Livret II, p. 16).



46: Photographie de l'Église sur l'eau montrant le rapport dalle-eau (voir Livret II, p. 17).

Enfin, la troisième image radicalise cette approche en réduisant la figure humaine à une simple silhouette face à une surface lumineuse. Le cadrage joue ici sur un contraste marqué entre ombre et lumière, tandis que la géométrie épurée de l'espace élimine toute distraction (voir figure 47). L'effet produit est profondément introspectif: le personnage paraît absorbé par l'architecture, comme si celle-ci devenait une extension de son état intérieur. L'espace n'est plus seulement physique, il devient mental. Le spectateur ressent alors une forme de solitude, renforcée par la froideur et l'abstraction du lieu. Elle fait progresser l'histoire et éclaire les thèmes profonds du film comme la quête d'identité, la déshumanisation, la perte d'empathie et le silence.



47: Photogramme montrant la différence avec la figure 44 entre les reflets et les lumières à différents moments ne reproduisant pas les mêmes sensations et émotions au sein du récit dans *Blade Runner 2049* (voir Livret I, p. 14 - III, p. 15).

À travers ces trois scènes, D. Villeneuve développe une approche que l'on peut qualifier de phénoménologique. Elles placent le corps et les sens au centre de l'expérience spatiale. Le cadrage privilégie la lenteur, la frontalité et la symétrie, tandis que le récit passe par la perception de l'espace plutôt que par l'action. L'architecture de lumière et de matière, ne se contente pas de représenter un pouvoir ou un système: elle produit une expérience sensible. Ainsi, l'espace filmique ne s'oppose pas frontalement aux personnages comme un antagoniste classique, mais agit comme un milieu existentiel dans lequel ils sont immergés, révélant une tension constante entre contemplation et aliénation. La force de cette immersion, c'est qu'elles se nourrissent l'une de l'autre. Plus l'espace est monumental et abstrait, plus il aliène le personnage en l'écrasant. Mais plus il l'écrase, plus cet espace s'élève au rang de chef-d'œuvre esthétique qu'il est impossible de quitter des yeux.

Dans *Dune Partie 1* (voir Livret I, p. 16 - III, p. 12) : D. Villeneuve a exigé des structures massives capables de résister aux vents de sable et à la chaleur. Ici, la forme est dictée par la fonction environnementale on a donc ces volumes intérieurs colossaux qui utilisent la lumière comme seul décor.

Cette première scène met en lumière l'image de Paul Atréides face à la gigantesque fresque du Ver des sables (voir figure 48) et démontre comment D. Villeneuve parvient à faire fusionner le brutalisme avec l'idée d'un art total.

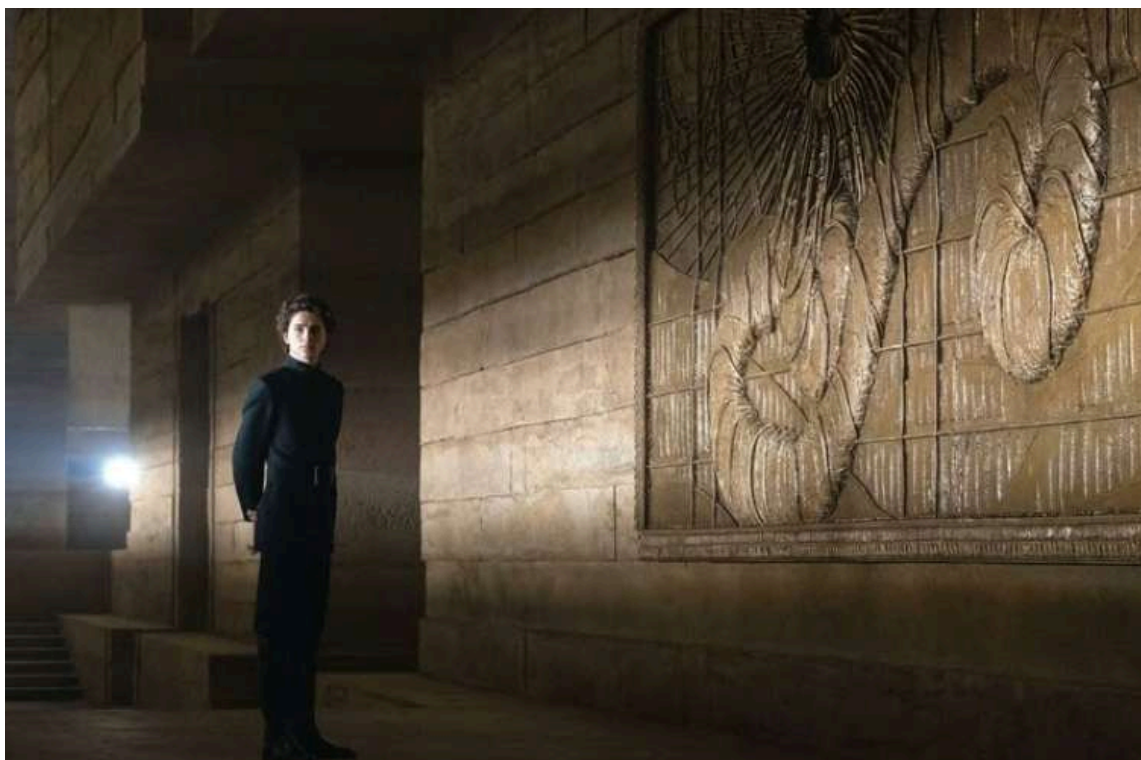
L'art total est un concept hérité du romantisme allemand développé par Richard Wagner qui désigne une œuvre qui fusionne plusieurs disciplines artistiques indépendantes comme l'architecture, la sculpture, la peinture, la musique et la poésie pour les fondre dans un tout unique, cohérent. Au cinéma, l'art total est atteint lorsque le décor, le son, la lumière et le récit cessent d'être des éléments séparés pour devenir un seul organisme vivant.

Le bas-relief n'est pas un élément décoratif rapporté sur le mur ; il semble au contraire émerger organiquement de la pierre, rappelant l'intemporalité des temples monolithiques de l'Égypte antique.

Ce cadrage, qui confronte le jeune héritier à l'iconographie religieuse et menaçante de sa nouvelle planète, fige visuellement la dimension prophétique de son parcours déjà tracé. La poussière en suspension, visible dans les faisceaux lumineux, introduit une texture qui vient adoucir la dureté du béton. En dotant ses murs d'une telle patine et d'une telle mémoire, D. Villeneuve s'éloigne définitivement de la froideur clinique souvent propre à la science-fiction, pour faire de cette architecture du silence un véritable acteur de la tragédie.

Cette architecture est qualifiée du silence car, en remplaçant les dialogues et les explications par les strates historiques et la patine des murs, elle laisse l'espace s'exprimer par lui-même. Ce vide texturé suspend le temps, forçant les personnages et le spectateur au recueillement face au décor. L'architecture devient ainsi un témoin muet qui matérialise la fatalité de la tragédie sans qu'aucun mot ne soit prononcé. Dans cette séquence de *Dune Partie 1* (voir Livret I, p. 16 - III, p. 12), le jeune Paul Atréides explore les espaces monumentaux du palais d'Arrakeen (voir Livret II, p. 22) et s'arrête devant un bas-relief colossal sculpté à même la pierre, représentant le Ver des sables (voir figure 48) , la divinité redoutée du désert.

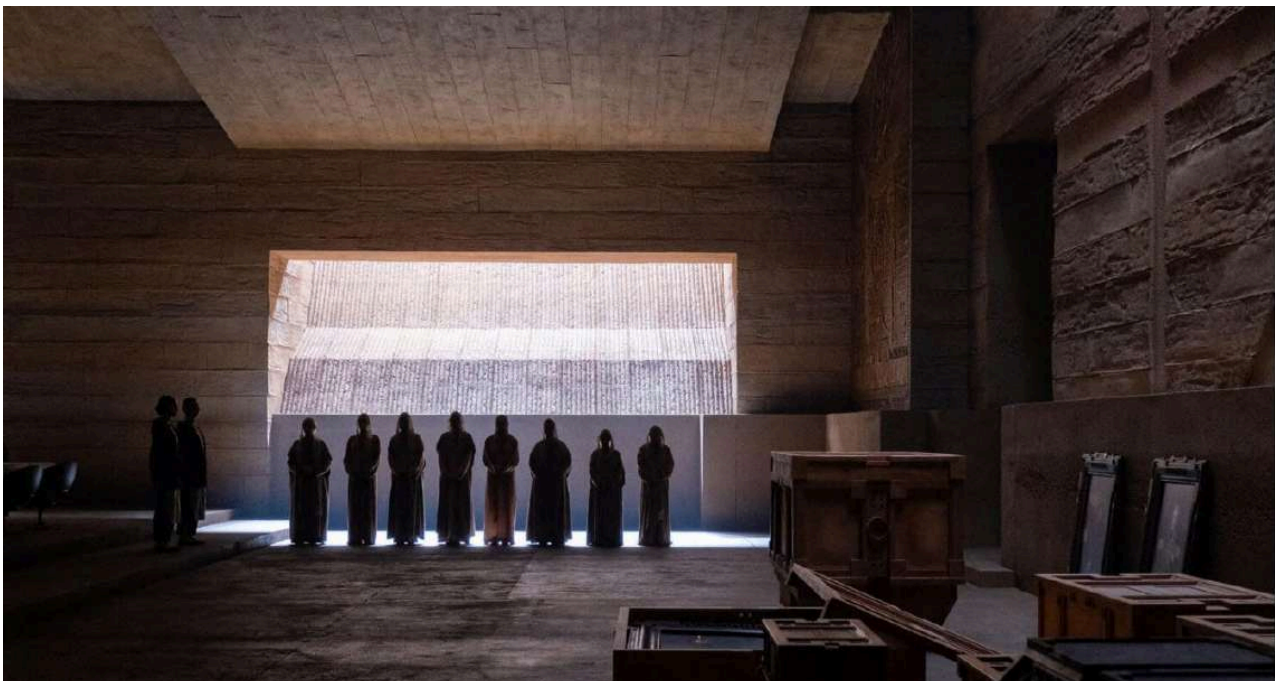
Scénaristiquement, ce moment marque la confrontation silencieuse de Paul avec le mythe de la planète qu'il est appelé à gouverner, l'instant précis où son destin messianique bascule d'un apprentissage théorique à une réalité physique, minérale et inévitable. La scène baigne dans une atmosphère de solennité quasi religieuse et d'isolement psychologique, où la tension découle exclusivement de la charge mythologique qui pèse sur les épaules du protagoniste. Face à ce mur immense, Paul semble pris au piège de l'histoire et des prophéties semées sur Arrakis; le spectateur ressent alors une profonde mélancolie mêlée d'inquiétude face à ce personnage tragiquement seul, détaché de son monde d'origine et confronté à un avenir mystique qui menace de l'absorber. Pour traduire visuellement ce fardeau, D. Villeneuve et son directeur de photographie Greig Fraser choisissent un plan fixe, décentré sur la gauche, où une lumière latérale rasante vient découper les textures massives de la roche tout en plongeant le reste de la pièce dans une pénombre dorée. L'architecture cesse d'être un simple décor pour devenir une allégorie visuelle de la prédestination, transformant une notion narrative abstraite en un écrasement physique et psychologique immédiat.



48: Photogramme montrant les textures et gravure murales accompagné d'un faisceau lumineux illuminant ce que doit voir le spectateur dans *Dune Partie 1* (voir Livret I, p. 16 - II, p. 22 - III, p. 12).

Cette logique de l'écrasement s'accroît dans la scène où plusieurs figures se tiennent alignées, réduites à l'état de silhouettes anonymes face à une ouverture lumineuse colossale (voir Livret I, p. 16 - III, p. 12). La paroi de béton au fond, dont le spectateur perçoit la texture brute et striée malgré le contre-jour, agit comme un écran massif absorbant toute individualité. L'espace valide ici la théorie de R. Banham sur la vérité constructive; dépouillé de tout détails et ornements parasite, le lieu tire sa force dramatique et sa tension de l'unique rapport de proportion entre la fragilité du corps humain et l'immuabilité de la matière.

Dans cette séquence de *Dune Partie 1* (voir Livret I, p. 16 - III, p. 12), la transition de la maison Atréides vers la planète hostile d'Arrakis se matérialise au cœur des espaces d'habitation d'Arrakeen, où des serviteurs et locaux s'alignent silencieusement (voir figure 49) face aux nouveaux dirigeants. Au sein du scénario, cette scène consacre l'installation officielle de la famille Atréides dans sa nouvelle forteresse, marquant un instant de trêve politique suspendu qui précède le piège inéluctable tendu par leurs ennemis.



49: Photogramme révélant les textures murales ainsi que les proportions humain-espace faisant de cette scène une ambiance calme et relaxante dans *Dune Partie 1* (voir Livret I, p. 16 - III, p. 12).

Les personnages alignés en arrière-plan se dressent comme une barrière humaine passive, forçant le spectateur à ressentir leur profonde inquiétude: ce palais fortifié n'est pas un havre de paix, mais un tombeau de pierre qui isole et expose la lignée des Atréides à son tragique destin (voir figure 49).

Pour orchestrer visuellement ce sentiment d'enfermement, le cinéaste met en place un plan d'ensemble qui compose et structure la volumétrie par de massifs blocs horizontaux et verticaux.

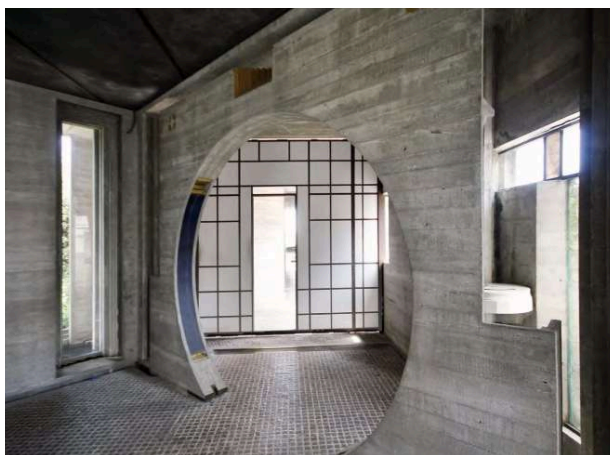
La lumière, provenant d'une ouverture rectangulaire en arrière-plan, crée un contre-jour tranchant qui transforme le groupe de silhouettes en une frise uniforme et impersonnelle, tandis que le premier plan est laissé dans une pénombre parsemée de caisses de transport.

Ce choix de cadrage et de composition fragmente l'espace, écrasant les individus sous la lourdeur du plafond et des murs fortifiés qui s'imposent à l'écran. En reléguant les figures humaines au rang de motifs graphiques et répétitifs intégrés à la structure, la mise en scène suscite un sentiment illustrant parfaitement la rencontre brutale entre l'intimité humaine et la fatalité d'un empire.

Le cadrage de cette chambre utilise une perspective centrale qui met en scène un vide immense. La cause de ce choix est d'illustrer l'isolement du jeune héritier : la pièce est davantage une cellule de haute sécurité qu'un lieu de repos. La conséquence visuelle est la mise en avant de l'inertie thermique du bâtiment ; les murs massifs et le plafond strié suggèrent une protection absolue contre l'hostilité du désert, tout en instaurant une distance entre le personnage et son environnement. L'émotion dominante est une mélancolie contemplative : le luxe n'est plus dans le mobilier, mais dans la maîtrise de la lumière, du silence et des matériaux. Les références architecturales pointent vers le travail de Louis Kahn pour l'utilisation des formes géométriques pures présentent notamment dans la bibliothèque de Phillips Exeter (voir Livret II, p. 10), ainsi que vers Carlo Scarpa (voir figure 50 - 51) pour le soin apporté aux détails des seuils et des parois comme pour la porte blindée aux motifs géométriques.



50: Photogramme de la chambre de Paule Atréides dans *Dune Partie 1* inspiré par le Tombeau Brion en Italie de Carlo Scarpa (voir Livret I, p. 16 - II, p. 24).

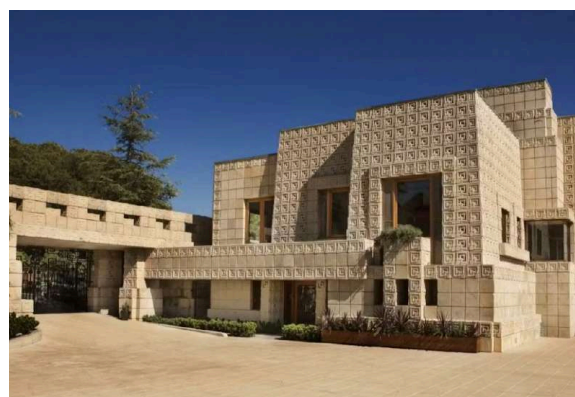


51: Photographies du Tombeau de Brion inspirant la chambre de Paul Atréides (voir figure 50) grâce aux formes géométriques, matériaux et seuils dans *Dune Partie 1* (fait partie d'un lieu de tournage dans *Dune Partie 2* (voir Livret I, p. 16 - II, p. 24).

Dans cette séquence de rituel, le cadrage en plan moyen place le spectateur au cœur d'une assemblée où l'architecture et l'humain fusionnent par le biais de la texture (voir figure 52). La cause de ce cadrage est de souligner l'aspect cérémoniel et hiératique de la société d'Arrakis; les personnages sont disposés comme les éléments d'une frise vivante. La conséquence directe est une abolition de la profondeur technologique au profit d'une matérialité organique: le plafond, orné de motifs cunéiformes ou de tablettes de pierre, semble peser sur l'assemblée, renforçant l'idée d'un destin pré-écrit. Ce genre d'élément renvoi à la Maison Énnis (voir Livret II, p. 26). Les émotions procurées sont celles d'une solennité sacrée et d'une certaine anxiété claustrophobique ; le spectateur ressent le poids des siècles et de la tradition.



52: Photogramme montrant une cérémonie avec un plafond sculpté de motifs dans *Dune Partie 1* (voir Livret I, p. 16)



53: Photographies de la maison Ennis de F.L. Wright montrant l'inspiration des blocs texturés (voir figure 52) dans *Dune Partie 1* (voir Livret I, p. 16 - II, p. 16).

C - L'onirisme atmosphérique face à la précision technique

Si C. Nolan cadre le béton pour en montrer la structure et la logique, D. Villeneuve le cadre pour en montrer l'immensité et la texture. Là où C. Nolan privilégie le mouvement et l'action au sein de l'architecture, D. Villeneuve privilégie la contemplation. L'usage de la lumière zénithale chez D. Villeneuve; ces puits de lumière tombant du plafond transforment les salles de béton en espaces de recueillement. Le béton n'y est plus un instrument de contrôle, mais un miroir de l'insignifiance de l'homme face aux enjeux scénaristiques. Cette approche atmosphérique, très proche des réflexions de J. Pallasmaa sur l'espace vécu, montre que le brutalisme peut aussi être une architecture de l'émotion pure, et non seulement de la raison froide.

Cette scène dans *Dune* de David Lynch (voir Livret I, p. 22). sur la planète Kaitain, est l'antithèse absolue du vide contemplatif de D. Villeneuve. Le décor est un remplichement d'ornementations avec des colonnes dorées colossales, des trônes surélevés, du velours (voir figure 54). Ici, l'architecture est pure vanité. Elle n'écrase pas l'Empereur face au cosmos ; au contraire, elle est l'outil même de son arrogance. C'est un espace théâtral conçu pour impressionner les visiteurs.



54: Photogramme de la salle du trône dans *Dune* de D. Lynch révélant la différence d'utilisation d'architecture entre D. Lynch et D. Villeneuve (voir Livret I p. 16 - p. 22).



55: Photogramme montrant le style filmique de D. Villeneuve dans *Dune Partie 1* (voir Livret I, p. 16 - III, p. 12).

Dans cette séquence de *Dune Partie 1* (voir Livret I, p. 16 - III, p. 12), les personnages s'enfoncent dans l'immensité d'une ancienne station de recherche écologique désaffectée, dissimulée sous la roche d'Arrakis. Ce moment marque la découverte des secrets profonds de la planète et du projet d'unification écologique initié bien avant l'arrivée des Atréides, transformant l'intrigue politique en une quête mystique et planétaire à grande échelle.

Pour matérialiser la sacralité de cette révélation, le cinéaste emploie un plan fixe d'ensemble extrême et hautement contrasté, centré sur une colonne colossale qui soutient une coupole d'où s'échappent de puissants faisceaux de lumière zénithale. Ce choix de cadrage a pour conséquence directe de dilater l'espace à l'infini et de réduire les figures humaines à l'état de silhouettes microscopiques au sol, totalement englouties par la pénombre et la poussière en suspension. L'émotion immédiate qui traverse cette image est un sentiment de vertige, de vide et d'isolement. En élevant l'architecture de béton nu au rang monolithe sacralisé par la lumière, la mise en scène confronte le spectateur au concept du «Sublime» .

Dans cette scène l'action du scénario est proche de celle vue précédemment (voir figure 33). La tension dramatique est maximale, dictée par un compte à rebours inexorable et l'omniprésence du danger dans un environnement totalement dévasté. Pour retransmettre la violence et la complexité de cet assaut, C. Nolan et son directeur de la photographie Hoyte van Hoytema privilégient un plan mobile et dynamique à hauteur d'homme (voir figure 56), combinant une focale large avec l'utilisation d'effets pyrotechniques réels en arrière-plan.

Ce choix de cadrage a pour conséquence de couper l'image en deux dynamiques : la rigidité froide des structures en béton brutaliste à droite sert de point d'ancrage, tandis que la gauche s'ouvre sur le chaos d'une explosion et le déploiement massif des troupes. En faisant jaillir un soldat au premier plan en pleine course, la composition brise la distance avec le spectateur et l'immerge de force dans la poussière du champ de bataille.

Ce cadrage purement physique génère un sentiment d'urgence absolue, de désorientation et d'adrénaline viscérale, traduisant graphiquement l'idée d'une guerre moderne et mécanique où l'humain n'est plus qu'un pion projeté au milieu d'une matrice temporelle qui le dépasse.



56: Photogramme montrant le style filmique de C. Nolan dans *Tenet* (voir Livret I, p. 12 - III, p. 8)

3. Synthèse comparative : Deux manières de filmer la masse

La confrontation entre C. Nolan et D. Villeneuve révèle que le brutalisme au cinéma n'est pas un bloc monolithique de significations, mais une matière plastique que la mise en scène peut charger d'intentions opposées. Si tous deux partagent une fascination pour la monumentalité, l'usage qu'ils font de la masse répond à des logiques narratives divergentes.

A - La bunkerisation : Surveillance vs Isolement sacré

En reprenant le concept de Bunkerisation de P. Virilio, on observe une nuance capitale :

a) Chez C. Nolan, le bunker est un dispositif de pouvoir institutionnel. Comme l'analyse J. Ashbach, le béton symbolise la clôture de l'État ou de la bureaucratie comme on peut le voir dans la trilogie *The Dark Knight*. C'est une masse qui surveille et qui enferme (voir figure 57). Pour P. Virilio, il s'agit d'une carapace militaire protégeant l'humain des destructions extérieures, chez C. Nolan, le béton devient un instrument de contrôle interne comme la Bat-cave qui reprend les codes du bunker classique avec des murs épais, sous-terre et dissimulé de tous. L'architecture ne sert plus à survivre à un cataclysme, mais à surveiller et enfermer le citoyen.



57: Photogramme de l'intérieur de la Bat-cave avec un poste de surveillance dans *The Dark Knight* (voir Livret I, p. 6 - II, p. 40).

b) Chez D. Villeneuve, le bunker devient un espace de recueillement. La masse sépare ici le personnage du bruit du monde pour le confronter à sa propre finitude ou à sa destinée. Les volumes vides et massifs de D. Villeneuve avec le bureau de Wallace dans *Blade Runner 2049* ou le palais d'Arrakeen dans *Dune Partie 1* évoquent moins la caserne militaire que le temple.

C - L'IMAX et la matérialité haptique

L'usage du format IMAX par les deux réalisateurs joue un rôle crucial dans cette synthèse. Cette technologie permet de rendre au brutalisme sa qualité haptique telle que définie par J. Pallasmaa dans *The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses*. Chichester, Wiley, 1996. Le spectateur ne voit pas seulement le mur ; par la précision du grain de l'image, il en touche la rugosité du bout des yeux. Cette immersion renforce l'idée que le brutalisme est un acteur du film : il impose son échelle non-humaine à l'écran, forçant le public à se situer physiquement par rapport à ces monolithes

4. La monumentalité en contrepoint : S. Calatrava et R. Bofill face au brutalisme

Pour parfaire cette analyse, il est essentiel de confronter ce gigantisme gris à d'autres formes de monumentalité cinématographique qui utilisent le béton et la structure de manière radicalement différente.

A - Le béton de la structure vs le béton de l'atmosphère

Pour C. Nolan, l'architecture est une extension de la géométrie mentale. Chez lui, la masse de béton est analytique. La caméra est souvent en mouvement par travellings, caméras portées ou encore des zooms et cherche à cartographier l'espace, à en montrer les articulations et les limites. Le brutalisme y est un labyrinthe: un espace où l'on s'infiltrer, où l'on calcule, où l'on se bat. Ici, le béton est le support d'une tension cinétique.

Dans *The Dark Knight* (voir Livret I, p. 6 - II, p. 40), le choix de la Bat-cave temporaire est un immense entrepôt souterrain en béton brut, baigné d'une lumière blanche (voir figure 58), clinique et parfaitement quadrillée. Comme l'analyse l'historien de l'architecture au cinéma Steven Jacobs dans *The Wrong House: The Architecture of Alfred Hitchcock, 2007*, l'espace perd tout son mystère traditionnel pour devenir un laboratoire purement fonctionnel. Les travellings horizontaux qui longent les structures de béton rectilignes miment visuellement la méthode du protagoniste : un calcul froid, technologique et méthodique destiné à cartographier et empêcher le chaos de Gotham.



58: Photogramme de la Bat-cave dans *The Dark Knight* (voir Livret I, p. 6 - II, p. 40 - III, p. 6).

À l'inverse, D. Villeneuve s'inscrit dans la lignée de la phénoménologie de J. Pallasmaa. Dans *The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses*. Chichester: Wiley, 1996, il affirme que «l'architecture renforce l'expérience existentielle, le sentiment d'être au monde» traduit de «Architecture strengthens the existential experience, one's sense of being in the world », p. 41. D. Villeneuve applique cette maxime à la lettre. Chez lui, la masse est atmosphérique, la caméra est souvent statique ou progresse par des zooms lents, laissant le spectateur absorber la texture, la poussière et la pesanteur du lieu. Le béton de D. Villeneuve n'est pas là pour être résolu par l'action, mais pour être ressenti par le corps. C'est une statique contemplative.

B - Ricardo Bofill : La monumentalité postmoderne et théâtrale

Contrairement au brutalisme de C. Nolan et de ces chefs décorateurs comme Nathan Crowley et Guy Hendrix Dyas dans *Inception* et penseur des décors en mouvements qui cherchent l'efficacité et la froideur, l'œuvre de R. Bofill, notamment sa célèbre Fábrica ou la Cité Abraxas (voir Livret II, p. 19 - p. 20) présente dans *Hunger Games* de Francis Lawrence ou chez Terry Gilliam dans *Brazil*, propose un béton habité et idyllique (voir figure 59). Comme l'indique Robert Klanten dans *Visions d'architecture (2019)*, R. Bofill réintroduit des codes classiques avec des colonnes, des frontons et une forme de théâtralité dans le béton massif. Son architecture est une architecture du palais, c'est-à-dire qu'elle n'écrase pas par sa fonctionnalité, mais par son exubérance surréaliste. La Cité Abraxas, a été décrite comme une ruine anticipée d'une utopie classique. Au cinéma, R. Bofill sert souvent à représenter des utopies dévoyées ou des sociétés qui se rêvent plus grandes qu'elles ne sont, là où le brutalisme représente la réalité brutale du contrôle.



59: Photographies des Espaces d'AbraXas montrant les œuvres monumentales de R. Bofill dans le cinéma (voir Livret II, p. 19 - p. 20).



C - Santiago Calatrava : L'expressivité organique et le futurisme blanc

S. Calatrava est un architecte, ingénieur civil et plasticien espagnol, ses structures blanches se trouvent partout dans le monde (voir figure 61). Il est le maître de l'architecture biomorphique. Ses structures imitent des squelettes d'oiseaux, des ailes en mouvement ou des vagues. Elles sont aériennes, lumineuses, transparentes et dynamiques. Il offre le contrepoint le plus radical au brutalisme de D. Villeneuve. Si lui cherche le poids et l'ancrage géologique, S. Calatrava cherche la légèreté et l'envol. Ses structures, sont utilisées au cinéma pour incarner un futurisme optimiste, technologique et propre (ex: *Doctor Who*, *Westworld* etc.) (voir figure 60-61).



60: Photogramme avec en arrière plan la Cité des Arts et des Sciences dans la série *Doctor Who* Saison 10, ep Smile, (voir Livret I, p. 26 - II, p. 36).



61: Photogramme avec en arrière plan la Cité des Arts et des Sciences dans la série *Westworld* Saison 3 (voir Livret I, p. 28 - II, p. 36).

Dans *Docteur Who* (voir figure 60), l'épisode se déroule sur Gliese 581d, l'une des premières planètes colonisées par l'humanité pour y bâtir un nouveau monde parfait. L'architecture immaculée de S. Calatrava matérialise l'espoir d'un nouveau départ architectural pour l'humanité : une cité aérienne, pacifique, en harmonie avec la lumière, gérée par des nanorobots censés assurer le bonheur perpétuel de ses habitants.

Dans cette troisième saison de la série *Westworld* (voir figure 61) l'architecture de S. Calatrava y incarne le siège de la société technologique Delos. Ici, le béton blanc et les bassins d'eau reflètent une utopie de surface : un monde hyper-moderne, propre et ordonné, mais dont la perfection formelle cache en réalité un contrôle algorithmique total sur la population.

S. Calatrava utilise le béton non pas pour sa masse, mais pour sa capacité à devenir un squelette dynamique (voir figure 62). Il revendique une inspiration biomorphique : «Un bâtiment n'est pas seulement une image visuelle mais un objet dynamique» traduit de «A building is not just a visual image but a dynamic object.» *Santiago Calatrava: Structure and Expression, Calatrava, Santiago, New York: Princeton Architectural Press, 2000, p. 12.*

Son expressivité est une démonstration de force technique qui se veut élégante, tandis que le brutalisme est une démonstration de force matérielle qui se veut honnête d'après Jodidio dans *Structure and Expression, 2023.*

Cette distinction permet de conclure que le choix du brutalisme par C. Nolan et D. Villeneuve est un acte délibéré de rejet du lisse et de l'élégant au profit du rugueux et de l'imposant, signifiant ainsi une volonté de revenir à une matérialité plus vraie et plus menaçante.



62: Photographie montrant le principe de légèreté de la Cité des Arts et des Sciences à Valence (voir Livret II, p. 36).

L'analyse théorique et filmique ayant posé les jalons d'une dualité entre le béton de structure avec le rationalisme de C. Nolan et le béton d'atmosphère pouvant associé le mysticisme de D. Villeneuve, il convient désormais d'éprouver ces concepts face à la réalité de la réception. Le cinéma, en tant qu'art de l'espace et du temps, agit-il comme un modificateur de notre perception architecturale ? Cette partie s'appuie sur une enquête empirique qualitative et quantitative. Les entretiens ont été menés à partir d'un dispositif visuel strict : des planches de photogrammes tirés des films étudiés, volontairement passés en noir et blanc, afin de confronter le public à la matière pure. De plus, afin d'avoir un visuel sur l'ensemble des références architecturales vues et mobilisées, la création d'une skyline sensible a été nécessaire.

1. Méthodologie : La segmentation des publics et le « regard candide »

Pour mener à bien cette étude sensible, l'homogénéité du panel a été refusée. L'objectif était d'isoler l'expérience pure en comparant différents niveaux de lecture de l'architecture. Le panel a donc été divisé en trois groupes distincts :

- Groupe 1 (Cinéphiles, profanes en architecture) : Pour comprendre comment la culture visuelle influence la perception spatiale.
- Groupe 2 (Étudiants en architecture, connaisseurs des films) : Pour observer le regard des amateurs face à la stylisation cinématographique.
- Groupe 3 (Public néophyte total, sans contexte filmique) : Pour capter le ressenti organique instinctif face à l'image décontextualisée.

Le choix du noir et blanc répond à une nécessité méthodologique cruciale. Il s'agit de neutraliser l'effet «blockbuster» avec la colorimétrie pouvant être propre à la science-fiction moderne pour forcer l'œil à se concentrer sur les volumes, la lumière, la géométrie et la rugosité. Comme l'affirme Maxime (25 ans, Groupe 1) : *Sans la couleur, le mot 'brutalisme' porte bien son nom : ça évoque quelque chose de direct, une silhouette indélébile qui n'a pas besoin d'artifice pour exister.*

Groupe 1 – Cinéphiles, profanes en architecture

Profil : Maxime, 25 ans, monteur vidéo, grand consommateur de films de science-fiction.

Question : As-tu déjà entendu le mot «brutalisme» avant ce questionnaire ? Si oui, qu'est-ce que ça évoque pour toi ?

Maxime : *Oui, je l'ai beaucoup entendu dans des vidéos d'analyse sur YouTube, souvent liées à la science-fiction. Pour moi, le mot porte bien son nom : ça évoque quelque chose de **brutal**, d'**agressif**. Je visualise tout de suite d'énormes **blocs de béton** gris, sans aucune décoration. Ça me fait penser aux décors de Orange Mécanique ou de Blade Runner. Dans ma tête de cinéphile, «brutalisme» est presque devenu un synonyme de «dystopie» ou de film d'espionnage comme les vieux James Bond sans Daniel Craig. C'est l'architecture des méchants dans les films, ou des gouvernements qui écrasent la population.*

Cette Première réponse illustre comment la culture populaire a sémantiquement dérapé. Le terme original de R. Banham (issu du «béton brut», signifiant brut de décoffrage) a été réinterprété par le grand public à travers le prisme de la violence et de la brutalité autour de la dystopie.

Profil : Sarah, 29 ans, directrice artistique junior, passionnée par le cinéma contemplatif (Denis Villeneuve, Ridley Scott).

Question : As-tu déjà entendu le mot «brutalisme» avant ce questionnaire ? Si oui, qu'est-ce que ça évoque pour toi ?

Sarah : *Oui, je connais le terme, surtout parce que c'est devenu très à la mode sur les réseaux sociaux grâce à Pinterest ou Instagram avec des hashtags ou des publications. Pour moi, le brutalisme, ce n'est pas forcément négatif, c'est avant tout une **esthétique** très forte, très **visuelle**. Ça m'évoque d'immenses murs **vides** en béton, des jeux d'ombres hyper tranchés, quelque chose de très **froid**, de presque sacré, mais où l'humain n'a pas vraiment sa place. C'est l'architecture parfaite pour le palais d'un empereur galactique ou le siège d'une multinationale du futur.*

Question : Dans ces films, est-ce que les bâtiments te font penser à des lieux réels que tu connais, des lieux purement de science-fiction, une sorte de mélange des deux ?

Sarah : *C'est vraiment un mélange des deux. Quand je regarde Blade Runner 2049 ou Dune Partie 1, je sais au fond de moi que ce sont souvent des vrais bâtiments qui ont été construits dans les années 60 ou 70, mais la façon dont la lumière est gérée ou dont le cadrage est fait les transforme totalement. Ça donne l'impression d'un futur du passé. Ce sont des lieux réels, mais filmés comme s'ils venaient d'une autre planète.*

Ce témoignage est idéal pour illustrer la fétichisation esthétique du brutalisme par la culture de l'image et le Hold-Up esthétique, où le béton brut perd sa fonction sociale pour devenir un pur décor atmosphérique. Ici on peut constater aussi la naïveté sur le fait de croire à une réelle existence des bâtiments.

Thomas, 24 ans, ingénieur système, gros consommateur de la filmographie de Christopher Nolan et de thrillers d'anticipation.

Question : As-tu déjà entendu le mot «brutalisme» avant ce questionnaire ? Si oui, qu'est-ce que ça évoque pour toi ?

Thomas : *J'ai découvert le terme en lisant un article. Avant ça, quand j'étais plus jeune j'appelais juste ça, des gros blocs de l'Est ou des **blokos**. Le mot lui-même sonne dur. Ça m'évoque l'autorité, de la **violence**, un contrôle sans visage. C'est gris, c'est lourd, ça ne laisse passer aucune émotion. C'est typiquement l'endroit où on imagine des gouvernements cacher des secrets d'État ou des expériences louches.*

Question : Dans ces films, est-ce que les bâtiments te font penser à des lieux réels que tu connais, des lieux purement de science-fiction, une sorte de mélange des deux ?

Thomas : *Pour moi, c'est du réel pur et dur, mais du réel oppressant. Quand je regarde les films de C. Nolan, les décors en béton me font un peu penser au quartier d'affaires de La Défense ou à d'**énormes parkings souterrains**, mais poussés à l'extrême, sans aucune âme . Ce n'est pas de la science-fiction avec des vaisseaux spatiaux, c'est notre monde à nous, mais dans sa version la plus cauchemardesque.*

Cette réponse fait directement écho aux concepts de bunkerisation de P. Virilio et d'oppression institutionnelle on ressent une certaine animosité en vers le brutalisme.

Profil : Chloé, 23 ans, étudiante en lettres modernes, amatrice de cinéma de genre et d'univers dystopiques.

Question : As-tu déjà entendu le mot «brutalisme» avant ce questionnaire ? Si oui, qu'est-ce que ça évoque pour toi ?

Chloé : *J'en ai entendu parler vite fait. Franchement, le mot en lui-même sonne comme de la violence physique. Dans brutalisme, on entend **brutalité**. Du coup, ça me fait visualiser des endroits hyper hostiles : des barres d'immeubles immenses, des prisons, des zones industrielles abandonnées ou des zones de guerres. Au cinéma, j'ai l'impression que c'est toujours le repaire du cartel, ou l'endroit que les méchants ont et qui vient écraser le héros dans les films dystopiques comme Hunger Games ou Divergente.*

Question : Dans ces films, est-ce que les bâtiments te font penser à des lieux réels que tu connais, des lieux purement de science-fiction, une sorte de mélange des deux ?

Chloé : *Je dirais que ça me rappelle des lieux réels, comme certaines banlieues ou des campus universitaires un peu glauques, mais que le cinéma a transformés pour les rendre effrayants. En fait, ils prennent une architecture qui existe déjà chez nous, mais ils la filment sous des angles qui te font comprendre que tu es dans une dictature. C'est très familier, et c'est justement pour ça que ça marche bien et que ça fait peur.*

Ce témoignage consolide l'argument central du Groupe 1 : le public cinéphile traduit le mot brutaliste par brutal souvent associé à violent, montrant comment le septième art a piraté l'intention originelle des architectes.

Groupe 2 – Étudiants en architecture, connaisseurs des films

Profil : Lucas, 23 ans, étudiant en Master 1 d'Architecture, passionné par le travail de Tadao Ando et Peter Zumthor.

Question : Est-ce que tu identifierais certains lieux comme «brutalistes»? Sur quels indices tu t'appuies ?

Lucas : *Absolument, surtout chez D. Villeneuve. Le bureau de Wallace dans Blade Runner 2049 ou le palais dans Dune Partie 1 sont de pures références brutalistes ou peuvent le devenir. Les indices sont évidents : l'omniprésence du béton brut, on sent presque les traces de coffrage, et le travail sur la masse. C'est une architecture qui joue sur l'épaisseur du mur, la stéréotomie, et la façon dont la lumière zénithale vient lécher la matière pour révéler sa rugosité.*

Question : Comment juges-tu la manière dont ces films traduisent l'architecture à l'écran ?

Lucas : *C'est très stylisé, presque sacré. Le cinéma gomme tous les défauts du réel. Dans la vraie vie, un bâtiment en béton brut vieillit, il y a des coulures d'eau, de la mousse, c'est parfois triste. Dans le film, avec la photographie le béton devient un matériau de luxe, hyper dramatique, baigné dans une lumière dorée ou un brouillard parfait. C'est un brutalisme idéal, de laboratoire.*

Question : Est-ce que ces films influencent ta manière de voir les bâtiments réels ?

Lucas : *Complètement. L'autre jour, je traversais le parking souterrain de mon immeuble à 19h. D'habitude, je trouve ça juste glauque. Mais là, avec les néons qui clignotaient et le silence, j'ai tout de suite eu l'impression d'être dans un plan de Tenet. Ces films nous apprennent à regarder l'infrastructure banale comme quelque chose de potentiellement **poétique** ou cinématographique.*

Ce témoignage est parfait pour illustrer que même les initiés subissent l'influence de l'image cinématographique, qui sublime le béton et lui rend ses lettres de noblesse esthétiques.

Profil : Léa, 24 ans, étudiante en Master 2 d'Architecture

Question : Est-ce que tu identifierais certains lieux comme «brutalistes»? Sur quels indices tu t'appuies ?

Léa : *Oui, le Linnahall dans Tenet est le cas d'école parfait. On y retrouve l'**échelle monumentale**, la répétition stricte de la trame structurelle, et cette lecture soviétique où la fonction dicte la forme. On est face à une méga structure typique de l'époque, conçue pour affirmer la puissance publique à travers la lourdeur des matériaux.*

Question : Comment juges-tu la manière dont ces films traduisent l'architecture à l'écran ?

Léa : *Je dirais que c'est souvent caricatural, voire un peu injuste historiquement. C. Nolan, par exemple, utilise le brutalisme uniquement pour signifier le pouvoir, le contrôle, froide ou la dystopie. En tant qu'étudiante en archi, ça m'agace un peu parce qu'à la base, le brutalisme des Smithson en Angleterre, c'était une **utopie sociale** ! C'était fait pour créer des **communautés** lumineuses et **égalitaires**. Le cinéma a complètement effacé cette dimension sociale pour n'en retenir que l'aspect bloc soviétique angoissant.*

Question : Est-ce que ces films influencent ta manière de voir les bâtiments réels ?

Léa : *Oui, ça me frustre presque, parce que je me rends compte du décalage avec le grand public. Quand je vois une barre brutaliste comme en Suisse, je vois un geste architectural audacieux des Trente Glorieuses. Mais à cause des films de science-fiction, les gens passent devant et disent : «On se croirait dans Hunger Games ou à la guerre, il faut raser ça.» Le cinéma donne des arguments à ceux qui veulent détruire ce patrimoine.*

Léa illustre la perte du sens originel du brutalisme avec l'utopie sociale et impérative du a la guerre au profit du stéréotype hollywoodien, soulignant le danger de la fiction pour la préservation du patrimoine.

Groupe 3 - Public néophyte total, sans contexte filmique

Profil : Martine, 58 ans, retraitée de la fonction publique.

Question : Que ressens-tu en regardant ces lieux ?

Martine : *De l'angoisse et du froid.*

Question : Est-ce que tu aimerais te trouver dans ces espaces ? Pourquoi ?

Martine : *Absolument pas. On se sent tout petit, comme une fourmi. C'est **gris**, il n'y a pas de fenêtres, pas de vie. J'aurais l'impression d'étouffer ou d'être enfermée dans un immense sous-sol dont on ne peut pas sortir.*

Question : Penses-tu que ce sont des lieux réels, ou inventés pour un film ?

Martine : *J'espère que c'est inventé ! Ça ressemble à des dessins par ordinateur pour des films catastrophes comme la 5ème Vagues. Mais bon, quand je vois certains hôpitaux ou parkings modernes, je me dis que des architectes sont capables du pire dans la vraie vie.*

Question : Que peux-tu dire des proportions entre les humains et les bâtiments ?

Martine : *C'est **disproportionné**. L'humain n'existe plus. On dirait que les bâtiments ont été construits pour des géants ou pour des machines, pas pour des gens qui doivent y vivre ou se déplacer on y perd de la place.*

Profil : Kevin, 19 ans, livreur, amateur de jeux vidéo d'action.

Question : Que ressens-tu en regardant ces lieux ?

Kevin : Du **vide** et de la **solitude**.

Question : Est-ce que tu aimerais te trouver dans ces espaces ? Pourquoi ?

Kevin : Pour l'aventure, peut-être, mais pas pour habiter. C'est trop sec. Il n'y a rien pour se poser, aucune déco, juste des murs immenses. C'est le genre d'endroit où tu as l'impression qu'on t'observe de partout mais que tu ne vois personne. On dirait qu'on fait partie du jeu vidéo Control.

Question : Penses-tu que ce sont des lieux réels, ou inventés pour un film ?

Kevin : C'est un mélange. Les murs en béton ont l'air vrais, mais l'échelle est tellement énorme que je pense que c'est retouché. Ça fait trop propre pour être des vieux bâtiments des années 70, mais trop bizarre pour être des immeubles d'aujourd'hui.

Question : Que peux-tu dire des proportions entre les humains et les bâtiments ?

Kevin : L'humain est minuscule. C'est fait pour te faire sentir que tu n'es rien. C'est l'architecture qui commande, pas toi.

Question : Si tu devais imaginer une histoire qui se passe là, ce serait quel type ?

Kevin : Un jeu d'infiltration ou une histoire d'**espionnage**. Genre un mec qui doit s'introduire dans une base secrète hyper protégée pour voler des données.

Profil : Sylvie, 42 ans, aide-soignante.

Question : Que ressens-tu en regardant ces lieux ?

Sylvie : *De l'indifférence et de l'isolement.*

Question : Est-ce que tu aimerais te trouver dans ces espaces ? Pourquoi ?

Sylvie : *Non, ça manque de nature, de bois, de chaleur de vie. On dirait une usine désaffectée ou un centre de tri. C'est le genre d'endroit où on travaille par obligation mais où on ne reste pas une minute de plus après avoir fini sa journée.*

Question : Penses-tu que ce sont des lieux réels, ou inventés pour un film ?

Sylvie : *Ça ressemble à des vraies infrastructures, comme des barrages des bases militaires ou des centrales nucléaires . Des trucs techniques qu'on n'est pas censés visiter normalement. Le cinéma a dû juste rajouter un peu de brume pour que ça fasse plus mystérieux. J'aime les grandes hauteurs mais je trouve ça trop exagéré.*

Le concept de bunker revient systématiquement, illustrant une dualité fondamentale. Ils évoquent un sentiment contradictoire: D'un côté, on se sent totalement en sécurité car on est face à des murs d'un mètre d'épaisseur qui ne bougeront jamais. Mais de l'autre, on s'y sent un peu enfermé, comme dans une grotte mais artificielle. Le béton est perçu à la fois comme l'ultime rempart contre un monde extérieur chaotique et comme une prison. D'après ces entretiens, nous pouvons questionner aussi le fait d'associer le béton au contrôle et à la protection mais le cinéma ne facilite pas le béton ou le brutalisme dans la culture populaire. De plus, le bunker comme endroit de protection face à des catastrophes climatiques, politiques ou militaires se transforme d'un espace de survie en un espace de peur et d'oppression. On peut donc s'interroger dessus comme étant un paradoxe entre tombeau ou refuge

2. Phénoménologie du béton : Entre angoisse clinique et mysticisme monumental

Le dépouillement des entretiens révèle une palette émotionnelle extrêmement polarisée (voir figure 63). Le béton brut n'est jamais perçu comme neutre ; il déclenche des réactions physiques intenses qui valident les théories de l'espace vécu comme l'écrasement, la sécurité, la sensation et l'expérience.

A - L'angoisse, le contrôle et l'écrasement : L'effet C. Nolan

Face aux espaces géométriques de *Tenet* ou de *The Dark Knight*, le ressenti dominant est celui de l'urgence et de l'exclusion. Sarah (Groupe 1) exprime un malaise face à ces structures: *Tout est droit, lisse, carré... ça respire l'urgence. On sent qu'on n'a pas le droit d'être là. La lumière artificielle au-dessus est agressive, ça fait salle d'interrogatoire.*

L'absence de détail, d'ornementation est perçue comme une perte totale d'humanité. Le béton de C. Nolan est identifié comme l'architecture transformant le bâtiment en un organe froid. La tension cinétique des films se transmet ici par la rigidité même du cadre architectural.

B - Le silence haptique et le sublime: L'effet D. Villeneuve

Paradoxalement, face aux espaces épurés de *Dune Partie 1*, l'angoisse se mue en une fascination contemplative. C'est ici que la théorie de J. Pallasmaa sur l'architecture multisensorielle prend tout son sens. Sylvie (Groupe 3) ne voit pas seulement une image, elle ressent l'acoustique du lieu :

C'est marrant parce que ce sont des images fixes, mais j'ai l'impression d'entendre un écho. La brume qu'on devine dans les rayons de lumière rend la pierre presque douce... ce n'est pas froid, on pourrait ressentir la chaleur des rayons du soleil. La démesure, lorsqu'elle est sculptée par la lumière zénithale, n'ennuie pas ; elle impose une majesté qui touche au sacré. Le béton n'y est plus le matériau du parking souterrain, mais une pierre primitive, porteuse d'un mystère profond.

3. La porosité perceptuelle : L'impact du cinéma sur la vision de la ville

L'un des résultats les plus cruciaux de cette enquête réside dans la capacité du cinéma à modifier, a posteriori, la perception de la réalité urbaine quotidienne. Le cinéma agit comme une lentille esthétisante. L'imaginaire hollywoodien a littéralement enjolivé la texture du béton. Maxime (Groupe 1) admet que *Blade Runner 2049*, a changé son regard : il photographie désormais des façades brutalistes qu'il négligeait auparavant. Le cinéma de C. Nolan et D. Villeneuve a transféré l'aura de l'épopée ou de la dystopie sur l'infrastructure urbaine banale. Pour Lucas, *un bâtiment administratif massif n'est plus une simple mairie, mais devient instinctivement un laboratoire gouvernemental ou un décor de science-fiction*. Le public projette la tension dramatique des films sur la massivité bien réelle des bâtiments qui l'entourent.

Cet effet et ces emplois peuvent donc changer drastiquement la nature et les ambiances d'un bâtiment. Le cinéma investit donc des bâtiments pour en changer les usages réels en usages fictifs. C'est le cas du Linnahall (voir Livret II, p. 18) vu précédemment mais aussi sur des échelles urbaines plus petites et avec d'autres types de cinéma qui ne sont pas des grandes productions hollywoodiennes comme la série *César Wagner* (voir Livret I, p. 24) transformant l'École Nationale Supérieure d'Architecture de Strasbourg en un commissariat (voir figure 64), modifiant donc l'aménagement des salles remplies de maquettes et de plan aux murs par des postes informatiques et des armoires métalliques.

Le cinéma et les séries ont largement dépassé l'ère des décors fermés en studio. Aujourd'hui, la fiction télévisuelle cherche deux choses : un ancrage territorial fort. Strasbourg est ici un personnage à part entière et une plus-value graphique immédiate.

Plutôt que de reconstruire un faux commissariat, la production applique le principe du recyclage visuel. Les boîtes de productions cherchent des architectures publiques existantes et remarquables pour bousculer les codes du genre. Le spectateur est habitué aux institutions policières sombres ; les plonger dans un bâtiment contemporain crée une rupture visuelle gratifiante et modernise leur archétype.

Transformer l'ENSAS, un lieu d'apprentissage, d'entraide, de liberté créative et de bouillonnement étudiant en un hôtel de police qui est un symbole d'autorité, de contrainte, de cloisonnement et de suspicion répond à plusieurs objectifs dramatiques. Le capitaine César Wagner est un flic hypocondriaque, anxieux et obsessionnel. Un commissariat classique et étouffant n'aurait fait que valider sa névrose. Évoluer dans un lieu vaste, lumineux et ultra-structuré crée un décalage ironique : l'ordre géométrique du décor s'oppose au désordre mental et à l'angoisse du personnage. La police moderne se veut scientifique, analytique et transparente. Remplacer le vieux poste de police par un bâtiment aux lignes épurées donne au SRPJ de Strasbourg une image technologique, clinique et rationnelle, en parfaite adéquation avec les enquêtes de médecine légiste de la série.

Le complexe de l'ENSAS, possède des qualités spatiales et matérielles innées pour simuler un hôtel de police:

Les immenses façades vitrées, les circulations visibles de l'extérieur et la passerelle suspendue au-dessus de la rue miment l'activité incessante d'un commissariat central. La caméra peut filmer à travers les vitres, traduisant visuellement l'idée de surveillance, de regard croisé et de secret partagé propre à l'univers policier. L'esthétique de l'ENSAS conserve l'aspect industriel de l'ancien garage et y injecte du béton et des structures métalliques rigoureuses. Cette matérialité apporte la robustesse, la froideur et la solennité nécessaires pour incarner une administration d'État inflexible. La configuration de l'école offre une déclinaison idéale pour le découpage des services de police. Les grands volumes ouverts se transforment facilement en «open spaces» pour les inspecteurs, tandis que les salles de cours ou les bureaux modulables isolés deviennent, le temps d'un tournage, des salles d'interrogatoire confidentielles ou le bureau de la direction.

En investissant l'ENSAS, le cinéma détourne la liberté de la création architecturale pour la mettre au profit d'un cadre rigide et sécuritaire, prouvant que l'espace vécu à l'écran dépend uniquement de l'intention de la mise en scène.

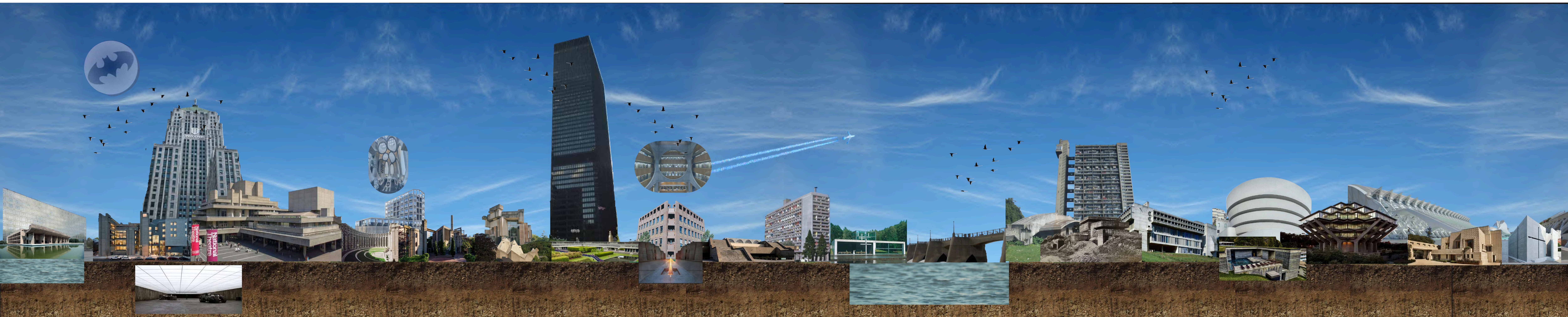


64: Photographie de l'ENSA Strasbourg en hôtel de police lors du tournage de la série *César Wagner* (voir Livret I, p. 24).

L'enquête sensible démontre que le public ne regarde plus le béton brut avec indifférence. Dépouillée de son étiquette historique, la masse brutaliste agit comme un puissant vecteur psychologique. Par la force de leur mise en scène, C. Nolan et D. Villeneuve ont redonné au brutalisme sa fonction originelle : provoquer une réaction physique face à l'espace. Le béton urbain, autrefois relégué au rang de verrue architecturale, a muté dans l'imaginaire collectif pour devenir une architecture monumentale de l'extrême, naviguant perpétuellement entre l'oppression, le pouvoir et la technocratie absolue (voir figure 65) ainsi que l'élévation spirituelle lorsque cela si prête. De plus, le lien fait avec la série *César Wagner* appuie le fait que l'espace vécu à l'écran dépend uniquement de l'intention de la mise en scène et donc de l'architecture qui l'entoure.



65: Photogrammes montrant comment C. Nolan investi le béton pour lui donner un rôle entre protection, contrôle et monumentalité dans *The Dark Knight Rises* (voir Livret I, p. 8 - III, p. 7).



66: Skyline sensible des références architecturales rencontrées.

Après avoir exploré la manière dont le cinéma de C. Nolan et D. Villeneuve a extrait le béton brut de son contexte utilitaire pour en faire un outil narratif, et analysé comment cette fictionnalisation a redéfini la perception sensorielle du public, il est impératif de confronter ces images à la réalité de la pratique architecturale. Le rôle de l'architecte aujourd'hui n'est plus seulement de construire, mais de gérer l'obsolescence et la charge symbolique de ces géants de béton.

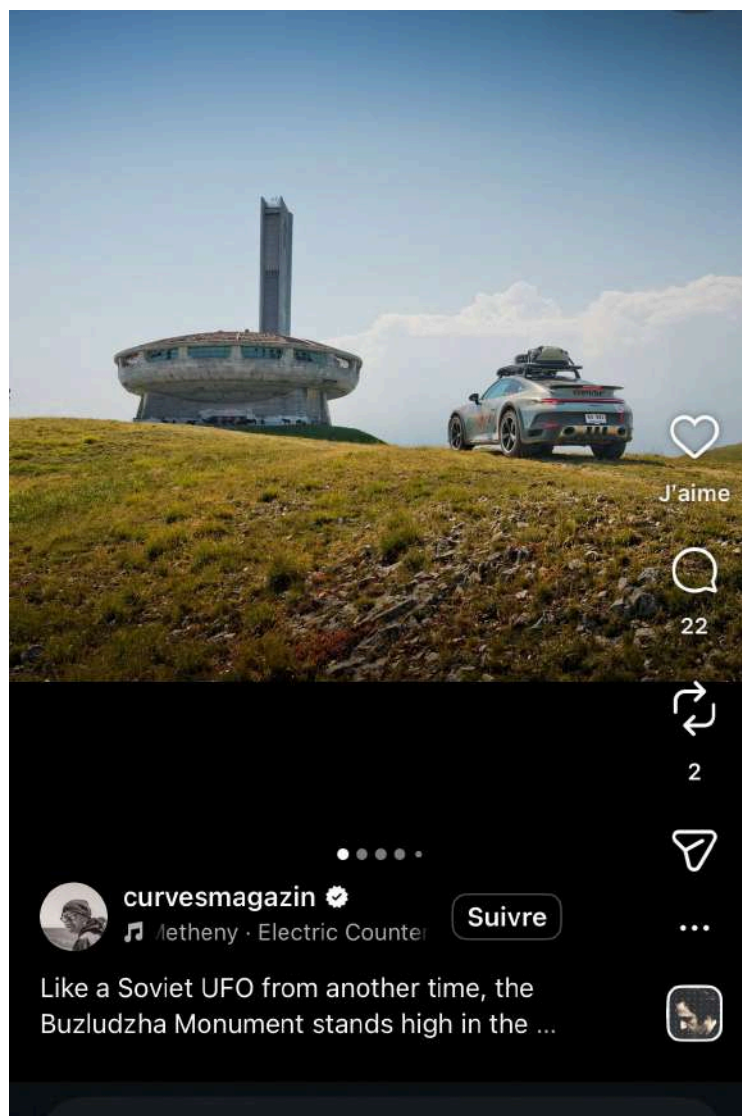
1. Le brutalisme comme héritage matériel et politique : Un paradoxe contemporain

Le brutalisme se trouve aujourd'hui au cœur d'un paradoxe temporel. D'un côté, il incarne une ère de progrès social révolue, comme le souligne B. Calder dans *Raw Concrete: The Beauty of Brutalism (2016)*. Le béton brut des années soixante était l'expression matérielle d'une abondance énergétique et d'un optimisme social sans précédent. Il incarnait la confiance d'une société capable de remodeler le monde.

Pourtant, cette confiance s'est érodée sous le poids des crises économiques et d'un désamour esthétique. L'héritage brutaliste est devenu ce que P. Virilio appellerait une archéologie du futur. Elle, se penche sur des structures modernes qui incarnaient l'avenir au moment de leur construction.

Dans les années 1960, le béton brut était la matière du progrès, de l'État-providence, des universités pour tous et des logements sociaux utopiques. Aujourd'hui, cet élan social et cette abondance énergétique décrits par B. Calder ont disparu. Le brutalisme est donc devenu le vestige physique d'un futur qui n'a pas eu lieu comme prévu. Visiter un grand ensemble ou un monument brutaliste aujourd'hui, c'est faire l'archéologie des rêves de grandeur du XXe siècle.

Il note que ces masses de béton sont les témoins d'une architecture de l'événement « L'une des caractéristiques essentielles du bunker est qu'il s'agit de l'une des rares architectures monolithiques modernes », *Virilio, Paul, Bunker Archéologie 1975, p. 37*, initialement dictée par la menace et la survie. Aujourd'hui, alors que les réseaux sociaux fétichisent ces formes pour leur photogénie dystopique avec des courants comme «Communist Architecture» ou «Soviet Architecture» sur Instagram, la réalité matérielle est celle de la dégradation et de la menace de démolition. L'architecte hérite donc d'un objet dont la valeur esthétique reconnue par le cinéma entre en conflit direct avec sa valeur d'usage et son coût social.



67: Photogramme montrant l'utilisation d'Instagram à des fins photogéniques entre architecture et automobile.

2. Le dilemme de l'architecte : Entre éthique écologique et esthétique du sublime

Face à ces structures massives, trois postures se dessinent, chacune posant un problème éthique et pratique majeur.

A - La démolition : La faillite du cycle carbone

La solution du tabula rasa reste la plus fréquente, perçue comme un moyen de gommer l'échec perçu de l'urbanisme moderne. Pourtant, au regard des enjeux contemporains, détruire le béton est une hérésie écologique. L'énergie grise stockée dans ces structures est immense. Démolir, c'est libérer cette énergie et nier l'héritage historique et patrimonial présent mais si il peut déplaire. Dans *The New Brutalism: Ethic or Aesthetic? 1966*, R. Banham insistait sur le fait que le brutalisme devait être jugé sur sa mémorabilité en tant qu'image. Détruire ces bâtiments, c'est amputer la mémoire visuelle de la ville. Comme le rappelle Anne Lacaton : « démolir, c'est toujours un gaspillage de matière, d'énergie et d'histoire » (*Prix Pritzker, 2021*).

B - La muséification : Le piège de la muséification Instagram

Figurer le bâtiment pour en préserver l'image est souvent pour répondre à l'engouement suscité par des films comme *Blade Runner 2049*, *Dune Partie 1* ou autre. Ici, les films ciblés sont ceux produits et faits par les réalisateurs choisis pour ce mémoire, mais il ne faut pas oublier le fait qu'ils ne sont pas seuls. Il ne faut donc pas négliger l'impact des réseaux sociaux et celui du cinéma qui rentre en corrélation par le biais de scènes, de bande d'annonces ou de références. On assiste donc à une transformation du brutalisme en pur décor de luxe ou en galerie d'art. K. Frampton, dans *Modern Architecture: A Critical History (2007)*, critique cette réduction de l'architecture à sa dimension scénographique. Si l'on ne garde que l'enveloppe pour son aspect sublime, on trahit l'utopie sociale initiale au profit d'une fétichisation esthétique qui exclut l'habitant.



68: Photographie du Barbican faisant référence à la transition vers « l'Instagrammable » (voir Livret II, p, 9).

C - La transformation : Vers une porosité nécessaire

La réhabilitation semble être la seule voie de réconciliation. Si le cinéma magnifie le bunker, l'architecte doit, lui, le rendre habitable. Cela passe par ce que J. Pallasmaa décrit comme la nécessité de retrouver une échelle humaine au sein des mégastuctures. Transformer le brutalisme, c'est accepter sa structure, son histoire, ses cicatrices tout en modifiant son atmosphère, par l'ajout de lumière, de végétation et de nouvelles circulations qui brisent l'isolement du bloc (voir figure 67). Ici, le Barbican de Londres (voir Livret II, p, 9) est un exemple majeur de complexe urbain utopique. Construit sur des ruines de la Seconde Guerre mondiale il fait acte de présence face aux atrocités du passé.





3. Le cas du Mäusebunker de Berlin : Recycler les imaginaires

Le cas du Mäusebunker (voir figure 70) est un exemple assez courant. Il s'agit d'un laboratoire d'expérimentations animales de Berlin qui illustre parfaitement comment l'imaginaire cinématographique peut intervenir ici et être un outil de sauvetage architectural. Le Mäusebunker est une icône du brutalisme berlinois de 1981. Sauvé de la démolition et classé monument historique en 2023, ce géant de béton brut attend désormais une reconversion culturelle.

Les propositions de réhabilitation actuelles, telles que celles explorées par des figures comme Arno Brandhuber afin de :

- Détourner le Bunker, utiliser la massivité pour des usages thermiquement stables comme de l'agriculture urbaine, centres culturels.
- Percer la forteresse et appliquer une chirurgie spatiale pour créer des percées lumineuses, transformant le lieu de mort et de souffrance animale en lieu de vie.

Comme le souligne R. Bofill à propos de sa propre réhabilitation d'une cimenterie nommé La Fábrica (voir Livret II, p. 20), : l'architecture doit être le cadre de l'utopie. À travers la ruine industrielle, il voulait prouver que la matière la plus brute peut être transformée en un espace de poésie et de théâtralité absolues (voir figure 71).



70: Photographie du Mäusebunker montrant sa forme et sa façade (voir Livret II, p. 38).



71: Photographies extérieure et intérieure de La Fábrica de R. Boffil montrant les vestiges de la cimenterie en un lieu unique au monde (voir Livret II, p. 20).



Au terme de cette étude, il apparaît que le brutalisme, loin d'être un style architectural mort, survit à travers une mutation profonde opérée par le cinéma contemporain. C. Nolan a utilisé le béton comme une structure logique, un cadre rigide pour ses labyrinthes temporels et ses oeuvres cinématographiques validant ainsi l'approche éthique de R. Banham. D. Villeneuve, à l'inverse, a exploité la dimension haptique et géologique de la matière pour atteindre le sublime, rejoignant les théories phénoménologiques de J. Pallasmaa.

L'approche sensible menée auprès du public en partie III confirme que le spectateur ne voit plus le béton avec indifférence. Le cinéma a éduqué l'œil à percevoir la beauté dans la rugosité et la solennité dans la masse. Cependant, cette glamourisation dystopique est à double tranchant : elle sauve le bâtiment par l'image, mais elle risque de le condamner à n'être qu'un décor.

Le rôle de l'architecte de demain est donc de naviguer dans cette tension : utiliser l'aura cinématographique du brutalisme pour empêcher sa démolition, tout en ayant le courage de transformer ces bunkers de l'esprit en espaces poreux et vivants. Le béton n'est pas une fin en soi, mais le support d'une mémoire collective que le cinéma a su magnifier et que l'architecture doit désormais savoir réinventer

Au terme de ce parcours analytique aux confins de la théorie architecturale, de l'analyse filmique et de la phénoménologie de la réception, une évidence s'impose : le brutalisme a cessé d'être un simple mouvement historique pour devenir un véritable opérateur de sens contemporain. Il sert de langage pour matérialiser les obsessions de notre époque. Au cinéma et en philosophie, sa masse de béton incarne le besoin de physique face au virtuel, l'angoisse du contrôle institutionnel et la nostalgie des utopies sociales déçues. C'est le miroir parfait des doutes et des crises du XXI^e siècle. L'objectif de ce mémoire était de comprendre comment le cinéma, à travers les prismes distincts de C. Nolan en passant par D. Villeneuve, s'est approprié la matérialité du béton brut pour en faire un langage narratif, et comment cette fictionnalisation a redéfini notre perception d'un héritage bâti souvent stigmatisé.

1. La transfiguration cinématographique : Du rationnel au sacré

L'étude a mis en lumière que le cinéma ne se contente pas d'enregistrer l'architecture ; il la transfigure, la modifie et s'en empare. Ce travail a permis d'identifier deux régimes d'appropriation de la matière béton :

- Le régime de l'autorité et du rationnel (Christopher Nolan) : Dans la trilogie *The Dark Knight* ou *Tenet*, le béton est le squelette des institutions. Comme le souligne J. Ashbach dans *The Political Philosophy of the Dark Knight Trilogy in The Dark Knight Trilogy (2017)*. La ville devient une représentation physique et écrasante de la corruption institutionnelle et d'une justice manipulée et malade. C. Nolan filme l'architecture comme un labyrinthe logique et inamovible. Il renoue ici avec l'intention éthique formulée par R. Banham dans *The New Brutalism: Ethic or Aesthetic? (1966)*, où le bâtiment doit exprimer sa structure et les marques. Chez C. Nolan, cette vérité est celle d'un pouvoir technocratique froid.

- Le régime du haptique et du sacré (Denis Villeneuve) : À l'inverse, dans *Dune Partie 1* ou *Blade Runner 2049*, la matière échappe à la seule rationalité pour toucher au sublime. En s'appuyant sur J. Pallasmaa (*The Existential Image*, 2012), ce travail a démontré que D. Villeneuve sculpte l'espace par l'ombre et la texture.

Le béton devient une pierre atemporelle. Il ne s'agit plus de l'infrastructure d'un État moderne, mais de la géologie d'un monde lointain, ravivant ce que W. J. R. Curtis nomme la monumentalité, rappelant l'échelle des ruines antiques (*Modern Architecture Since 1900*, 1996).

2. Le paradoxe de la réception : Le hold-up esthétique

La Partie III, consacrée à l'enquête empirique et sensible auprès d'un panel d'usagers, a confirmé l'hypothèse centrale : le cinéma a opéré un hold-up sur le brutalisme.

À l'origine, comme le rappelaient Alison et Peter Smithson (*The Charged Void: Architecture*, 2001), l'architecture du béton brut portait une ambition éminemment sociale ; il s'agissait de loger les masses avec honnêteté et économie de moyens. Or, le panel a massivement associé ces structures à l'angoisse, au secret, ou à l'écrasement. Le public valide ainsi de manière empirique la théorie de P. Virilio (*Bunker Archéologique*, 1975) : le béton brut est viscéralement perçu comme une architecture de survie, un bunker protecteur mais aliénant.

En associant systématiquement ces bâtiments à des futurs totalitaires, dystopique ou apocalyptique, le cinéma a ancré dans l'inconscient collectif ce sentiment de faiblesse et d'inconfort face à des bâtiments brutalistes qui étaient de bases des moyens de reconstructions rapides, à moindre frais afin de faire face aux destructions de la guerre. Le brutalisme est ainsi sauvé de l'oubli par son indéniable photogénie, mais il est simultanément vidé de son intention politique originelle.

3. La responsabilité de l'architecte contemporain

Ce constat a conduit, dans la dernière partie, à questionner le rôle de l'architecte face à ce regain d'intérêt paradoxal. Faut-il démolir ces mastodontes mais qui est et restera une hérésie écologique ou les muséifier pour satisfaire une esthétique numérique de la ruine et ainsi les rendre moins austères et plus au contact des populations rétissantes.

Ni l'un ni l'autre. Le salut de l'héritage brutaliste réside dans la réutilisation adaptative et la porosité. L'exemple de La Fábrica par R. Bofill prouve que l'on peut retourner la logique d'oppression du béton. La matière la plus brute peut être transformée en un espace d'une poésie et d'une théâtralité absolues. L'architecte de demain devra agir comme un monteur de cinéma : couper dans la masse, faire entrer la lumière, et transformer les blocs de béton en un espace existentiel habitable selon les vœux de J. Pallasmaa et bien évidemment les usagers avant tout.

Les conclusions de ce mémoire invitent à prolonger la réflexion au-delà de ses limites actuelles. Trois axes majeurs de recherche pourraient faire l'objet de travaux prolongés :

- L'Écologie des imaginaires : La valeur filmique comme outil de préservation patrimoniale. Il serait crucial d'étudier comment l'aura cinématographique d'un bâtiment impacte concrètement son cycle de vie urbain. Des recherches pourraient évaluer si la valeur pop-culturelle acquise par des lieux comme le Barbican Centre ou le Mäusebunker (voir Livret II, p. 9 - p.38) suffit à contrer les logiques de rentabilité foncière qui prônent leur démolition. Le cinéma peut-il devenir un outil légal de protection du patrimoine moderne ?
- Le «brutalisme Digital» : Ontologie de la matière à l'ère du CGI. Alors que D. Villeneuve construit des décors physiques massifs, une part croissante du cinéma de science-fiction génère son architecture en 3D. Une recherche approfondie pourrait explorer la survivance du brutalisme dans le numérique. Si l'essence du brutalisme est la pureté et la nudité du matériau, que devient cette éthique lorsque le béton est simulé par des pixels ? Assiste-t-on à l'émergence d'un brutalisme paradoxal, purement visuel et dénué de masse ?

-
- Géopolitique du béton : Le brutalisme cinématographique hors de l'axe euro-américain. Ce mémoire s'est concentré sur des superproductions occidentales mais n'a pas oublié la culture et l'histoire soviétique en lien avec leur moeurs, coutume ou projet architectural brutaliste. Une recherche future pourrait s'élargir au cinéma mondial, en s'appuyant notamment sur des études comme celle de E. G. Özdamar avec *The Cantilever City: Brutalist Architecture in Soviet Cinema, 2021*. Comment le cinéma post-soviétique, asiatique ou africain (où le brutalisme a souvent été l'outil architectural de la décolonisation) filme-t-il cet héritage ?

En définitive, le dialogue entre l'écran noir et le béton gris et les feuilles blanches est loin d'être épuisé. Si le cinéma s'est nourri de l'architecture pour construire ses mythes, c'est désormais à l'architecture de s'emparer de ces nouveaux mythes pour réinventer nos villes. En ce sens, le brutalisme n'est plus seulement un héritage du XXe siècle : il devient un outil critique pour penser notre rapport contemporain à la matière, au pouvoir et à l'image qui renvoie.

- 1.: Photographie de Mies van der Rohe Ludwig; Chicago (Illinois, USA), Alumni Memorial Hall (Illinois Institute of Technology), 1945-47
2. Photogramme personnel du film Dune Partie 1 - Denis Villeneuve - 2021
3. Photographie de Winstanley Tim - 02/10/2011
4. Photographie de Virilio Paul. Bunker Archéologie, page 149 .Besançon: Les éditions du Demi-Cercle Richard Edwards, 5 septembre 1991
5. Photographie Virilio Paul. Bunker Archéologie, page 95 .Besançon: Les éditions du Demi-Cercle Richard Edwards, 5 septembre 1991
6. Photographie de Endem Cemal, Lecorbusier-worldheritage
7. Photographie de Maciek Lulko, Architectuul
8. Photogramme personnel du film Men in Black - Barry Sonnenfeld - 1997
9. Photographie de Fourmy Mario, Vanityfair - 01/10/2021
10. Photographie de Endem Cemal, Lecorbusier-worldheritage
11. Photographie de Bougot Manuel, Fondationlecorbusier
12. Photographie de Lucien Hervé, Artsy
13. Photographie de Lucien Hervé, Artsy
14. Photographie de Lucien Hervé, Artsy
15. Photographie de Endem Cemal, Lecorbusier-worldheritage
16. Photographie de Endem Cemal, Lecorbusier-worldheritage
17. Photographie Virilio Paul. Bunker Archéologie, page 117. Besançon: Les éditions du Demi-Cercle Richard Edwards, 5 septembre 1991
18. Photographie Virilio Paul. Bunker Archéologie, page 155. Besançon: Les éditions du Demi-Cercle Richard Edwards, 5 septembre 1991
19. Photographie Virilio Paul. Bunker Archéologie, page 51 .Besançon: Les éditions du Demi-Cercle Richard Edwards, 5 septembre 1991
20. Photogramme personnel du film Tenet - Christopher Nolan - 2020
21. Photogramme personnel du film The Dark Knight Begins - Christopher Nolan - 2005
22. Photogramme personnel du film Dune Partie 1 - Denis Villeneuve - 2021
23. Photogramme personnel du film Blade Runner 2049 - Denis Villeneuve - 2017
24. Photographie de Zandr Lorenzo, Archdaily - 16/02/2026
25. Photographie de Zandr Lorenzo, Archdaily - 16/02/2026
- 26.
27. Photogramme du compte Instagram best_of_cinema - 10/02/2026
28. Photogramme personnel du film Inception - Christopher Nolan - 2010
29. Photogramme personnel du film The Dark Knight Begins - Christopher Nolan - 2005
30. Photogramme personnel du film The Dark Knight Begins - Christopher Nolan - 2005

31. Photogramme d'une vidéo Youtube The Making Of: INCEPTION de la chaîne Revolution Clips - 17/07/2010
32. Photogramme personnel du film Tenet - Christopher Nolan - 2020
33. Photogramme personnel du film Tenet - Christopher Nolan - 2020
34. Photographie de VALMINUD A, Tallinnaarendused
35. Document iconographique de Eesti Arhitektuurimuseum, Architectuur
36. Photogramme personnel du film Tenet - Christopher Nolan - 2020
37. Photogramme personnel du film Tenet - Christopher Nolan - 2020
38. Photogramme personnel du film Inception - Christopher Nolan - 2010
39. Photographie de PEDRE, Gettyimages 28/07/2010
40. Photogramme personnel du film Dune Partie 1 - Denis Villeneuve - 2021
41. Photographie de Tom Vinetz, Ignant
42. Photogramme personnel du film Dune Partie 1 - Denis Villeneuve - 2021
43. Photogramme personnel du film Blade Runner 2049 - Denis Villeneuve - 2017
44. Photogramme personnel du film Blade Runner 2049 - Denis Villeneuve - 2017
45. Photographie de Naoya Fujii - Antje Verena, Archdaily - 06/01/2011
46. Photographie de Tadao Ando - Ji Young Lee - Yoshio Shiratori, Archeyes - 20/12/2010
47. Photogramme personnel du film Blade Runner 2049 - Denis Villeneuve - 2017
48. Photogramme personnel du film Dune Partie 1 - Denis Villeneuve - 2021
49. Photogramme personnel du film Dune Partie 1 - Denis Villeneuve - 2021
50. Photogramme personnel du film Dune Partie 1 - Denis Villeneuve - 2021
51. Photographies de PattTrevor, Archeyes
52. Photogramme personnel du film Dune Partie 1 - Denis Villeneuve - 2021
53. Photographie de Nichols Mary, Dwell
54. Photogramme du film Dune - David Lynch - 1984
55. Photogramme personnel du film Dune Partie 1 - Denis Villeneuve - 2021
56. Photogramme personnel du film Tenet - Christopher Nolan - 2020
57. Photogramme personnel du film The Dark Knight - Christopher Nolan - 2008
58. Photogramme personnel du film The Dark Knight - Christopher Nolan - 2008
59. Photographie de Fourmy Mario, Vanityfair - 01/10/2021
60. Photogramme de la série Docteur Who S 10 ép 2 - Lawrence Gough - Rachel Talalay - 2017
61. Photogramme de la série Westworld saison 3 - Richard J. Lewis - Fred Toye - 2020
62. Photographie de ONLAVU, Onlavu - 20/03/2016
63. Document personnel sensible
64. Photographie de Treblin Mathieu
65. Photogramme personnel du film The Dark Knight Rises - Christopher Nolan - 2012

- 66. Document personnel sensible
- 67. Photogramme du compte Instagram Curvesmagazine - 07/07/2025
- 68. Photographie de Colson Max, Archdaily
- 69. Photographie personnelle
- 70. Photographie de Torka Félix, Sosbrutalism
- 71. Photographie de Cortesia de Ricardo Boffi, Archdaily

I. Théorie, histoire et critique architecturale

- Banham, Reyner. *The New Brutalism: Ethic or Aesthetic?* London: Architectural Press, 1966.
- Burke, Edmund *Recherche philosophique sur l'origine de nos idées du sublime et du beau* (1757).
- Calder, Barnabas. *Raw Concrete: The Beauty of Brutalism*. London: William Heinemann, 2016.
- Curtis, William J. R. *Modern Architecture Since 1900*. 3rd edition. London: Phaidon, 1996.
- Frampton, Kenneth. *Modern Architecture: A Critical History*. London: Thames & Hudson, 2007.
- Harwood, Elain. *Brutalism*. London: Yale University Press, 2023.
- Kant, Emmanuel, *Critique de la faculté de juger* (1790).
- Lynch, David. *The Image of the City* (1960).
- Smithson, Alison & Peter. *The Charged Void: Architecture*. New York: Monacelli Press, 2001.
- Virilio, Paul. *Bunker Archéologie*. Paris: Galilée, 1975.

II. L'expérience de l'espace et les ponts Architecture/Cinéma

- Ashbach, Jonathan *Architecture and Power in the Contemporary Science Fiction Film*, *Athens Journal of Architecture*, 2023.
- BRUNO, Giuliana. *Atlas of Emotion: Journeys in Art, Architecture, and Film*, New York : Verso, 2002.
- KIESSEL, Marcus et STUBBS, John. *Urban Dystopia on Screen: The City*, *Athens Journal of Architecture*, 2023
- Özdamar, Esen Gökçe. *The Cantilever City: Brutalist Architecture in Soviet Cinema*. *East European Film Bulletin* 113, March 2021.
- Pallasmaa, Juhani. *The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses*. Chichester: Wiley, 1996.
- Pallasmaa, Juhani. *The Existential Image: Lived Space in Cinema and Architecture*. Chichester: Wiley, 2012.

III. Monographies d'architectes et études de cas

- Bofill, Ricardo. *La Fábrica. Entretiens et textes critiques*. Barcelone: Gustavo Gili, 2010.
- Calatrava, Santiago. *Santiago Calatrava: Structure and Expression*. New York: Princeton Architectural Press, 2000 et édition de Jodidio/Taschen de 2023.
- Klanten, Robert. *Ricardo Bofill: Visions d'architecture*. Berlin: Gestalten, 2019.

IV. Coulisses et analyses de l'œuvre de Christopher Nolan

- Ashbach, Jonathan. *The Political Philosophy of the Dark Knight Trilogy*, 2023
- Mottram, James. *The Making of Tenet*. San Rafael: Insight Editions, 2020.
- Nathan, Ian. *Christopher Nolan: The Iconic Filmmaker*. London: White Lion Publishing, 2022.
- Nolan, Christopher & Nolan, Jonathan. *The Dark Knight Trilogy: The Complete Screenplays*. London: Faber & Faber, 2012.
- Shone, Tom. *The Nolan Variations: The Movies, Mysteries, and Marvels of Christopher Nolan*. New York: Knopf, 2020.

V. Articles scientifiques et sociologiques

- Lawrence, Tom. *Power, Institutions and Organizations*, September 2018.
- Wahid, J., et al. *A Discourse on Brutalism Architecture: The Forgotten Architecture Style in Architecture Revolution*, 2024.

VI. Corpus Filmique (Filmographie)

- Garceau, Antoine / Garcia, Bruno / Aghion, Gabriel / Barbault, Sarah et Émilie (Réals.). César Wagner - 2020
- Gilliam, Terry (Réal.). Brazil. Universal Pictures, 1985.
- Gough, Lawrence / Talalay, Rachel (Réals.). Docteur Who saison 10 - 2017
- Lewis, Richard J / Toye, Fred (Réals); Westworld saison 3 - 2020
- Lynch, Kévin (Réal.). Dune (1984)
- Nolan, Christopher (Réal.). Batman Begins (2005) ; The Dark Knight (2008) ; Inception (2010) ; The Dark Knight Rises (2012) ; Tenet (2020). Warner Bros.
- Tarkovski, Andreï (Réal.). Stalker. Mosfilm, 1979.
- Villeneuve, Denis (Réal.). Blade Runner 2049 (2017) ; Dune Partie 1 (2021). Warner Bros.

VII. Documentaires et sources Web

- Brutal London. BBC Documentary, 2018.
- Concrete Utopia: Brutalism in Film and Architecture. Documentary, 2020.
- AD Magazine. Ricardo Bofill : visite de sa légendaire Fábrica.

Je tiens tout d'abord à adresser mes remerciements les plus sincères à mes directeurs de mémoire, Monsieur Tremblin Mathieu et Madame PIGNOL-MROCZKOWSKI Alexandra, pour leur confiance, leur disponibilité et la justesse de leurs conseils tout au long de cette année de recherche. Leur double regard, à la fois théorique et artistique, a été déterminant pour structurer ma pensée et mener à bien ce projet. Je les remercie pour l'exigence académique et la liberté de réflexion qu'ils m'ont accordé.

Mes remerciements s'adressent également à l'ensemble du corps professoral et à l'équipe pédagogique ainsi que mes camarades, pour la richesse des enseignements dispensés tout au long de mon cursus, qui ont nourri mon intérêt pour les croisements entre espace bâti et représentations culturelles et artistiques.

Je souhaite exprimer ma profonde gratitude à toutes les personnes qui ont accepté de participer à mon enquête de terrain et aux entretiens qualitatifs. Le temps qu'elles m'aient accordé, leur sincérité et la finesse de leurs ressentis face aux œuvres ont constitué la véritable matière première de la partie empirique de ce travail. Sans leur regard, cette étude n'aurait pu trouver son ancrage dans le réel. Merci également à mes amis et camarades de promotion, pour leurs relectures attentives, leurs remarques constructives et leur présence bienveillante lors de ces longs mois de rédaction.

Bien au-delà du simple arrière-plan visuel, la matière minérale s'invite au cinéma comme un véritable moteur de l'intrigue et un symbole de pouvoir. Mais que se passe-t-il lorsque la masse inerte du béton brut s'empare de l'écran pour devenir un acteur à part entière ?

À travers les œuvres de cinéastes visionnaires tels que Christopher Nolan et Denis Villeneuve, ce travail explore la persistance et la mutation de l'esthétique brutaliste au sein du blockbuster contemporain. Loin d'être un simple arrière-plan décoratif, le béton s'y érige en un puissant langage architectural par son histoire, sa mise en scène et sa matière.

En mobilisant un cadre théorique pluridisciplinaire comme Reyner Banham, Paul Virilio etc. cela permet de confronter la froideur et la monumentalité du brutalisme face aux courbes organiques de Santiago Calatrava et aux utopies théâtrales de Ricardo Bofill.

Plus qu'une simple analyse filmique, ce mémoire interroge notre propre rapport sensoriel et haptique à l'espace. Il pose une question cruciale pour l'avenir : comment la perception sensible du public, forgée par l'imaginaire du cinéma, peut-elle aujourd'hui servir de levier pour réhabiliter et réinventer cet héritage matériel face aux défis écologiques et sociaux contemporains?

Mots-clés : Brutalisme - Cinéma Contemporain - Christopher Nolan - Denis Villeneuve - Béton brut - Bunkerisation - Émotions