HAL
open science

L'emprise des techniques ? Penser l'expérience urbaine conditionnée à partir du cinéma

Anne Bossé, Théo Fort-Jacques

▶ **To cite this version:**

Anne Bossé, Théo Fort-Jacques. L'emprise des techniques ? Penser l'expérience urbaine conditionnée à partir du cinéma. Les Cahiers de la recherche architecturale, urbaine et paysagère, 2019, 6, 10.4000/craup.2966 . hal-02439177

HAL Id: hal-02439177

https://hal.science/hal-02439177v1

Submitted on 25 Nov 2020

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

Les Cahiers de la recherche architecturale urbaine et paysagère

6 | 2019
Architectures des milieux hyper-conditionnés

L'emprise des techniques ? Penser l'expérience urbaine conditionnée à partir du cinéma

Anne Bossé et Théo Fort-Jacques

Édition électronique
URL : http://journals.openedition.org/craup/2966
DOI : 10.4000/craup.2966
ISSN : 2606-7498

Éditeur
Ministère de la Culture

Référence électronique
Anne Bossé et Théo Fort-Jacques, « L'emprise des techniques ? Penser l'expérience urbaine conditionnée à partir du cinéma », *Les Cahiers de la recherche architecturale urbaine et paysagère* [En ligne], 6 | 2019, mis en ligne le 20 décembre 2019, consulté le 28 janvier 2020. URL : http://journals.openedition.org/craup/2966 ; DOI : 10.4000/craup.2966

Ce document a été généré automatiquement le 28 janvier 2020.

Les Cahiers de la recherche architecturale, urbaine et paysagère sont mis à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 3.0 France.

L'emprise des techniques ? Penser l'expérience urbaine conditionnée à partir du cinéma

Anne Bossé et Théo Fort-Jacques

1 Dans quelle mesure le cinéma constitue-t-il une ressource pour réfléchir aux évolutions des milieux habités et, plus spécifiquement, pour saisir les enjeux et ressorts de l'expérience urbaine et architecturale contemporaine ? Après le constat, il y a vingt ans, d'un rendez-vous manqué[1], les enjeux scientifiques attachés à l'analyse de la production cinématographique semblent plus évidents tant les sciences humaines et sociales, et en particulier les géographes, s'en sont saisis[2]. Dans la grande majorité des travaux, l'objet de recherche est la ville ou la métropole[3]. Devenue personnage, la ville et ses doubles de l'espace diégétique[4] nourrissent des analyses sur les représentations et les imaginaires[5] comme sur les modèles urbains et architecturaux et leurs critiques[6]. Dans ces perspectives, le cinéma constitue avant tout une sorte de réservoir d'images représentant l'espace urbain et architectural. Pour autant, et c'est notre point de vue dans cet article, on peut aussi concevoir le cinéma comme une modalité de l'expérience urbaine elle-même. Cette consubstantialité est particulièrement manifeste au début du XXe siècle[7], quand le cinéma apparaît non seulement comme une sorte de chambre d'enregistrement des transformations à l'œuvre dans la grande ville, mais aussi plus fondamentalement comme « la forme d'art qui correspond à la vie de plus en plus dangereuse promise à l'homme [du début du XXe siècle]. Le besoin de s'offrir à des états de choc est une adaptation de l'homme aux périls qui le menacent[8] ».

2 En d'autres termes, par le cinéma, les citadins expérimentent la métropole et testent l'expérience d'une nouvelle sensorialité. On peut ainsi affirmer que le cinéma joue un rôle d'apprentissage ou de familiarisation de l'expérience urbaine : ville comme cinéma « exercent une capacité à nous habiter et à transformer notre expérience[9] ». En somme, les images représentent moins l'expérience qu'elles ne l'instaurent, et contribuent ainsi à élaborer « cette chose devenue bien difficile à saisir et à décrire : la ville contemporaine[10] ».

3 En rapport avec cette problématique de saisie de l'expérience urbaine contemporaine, nous voudrions explorer dans cet article l'hypothèse suivante : ce ne serait plus au choc des métropoles que le cinéma préparerait aujourd'hui, mais à l'expérience du conditionnement et aux manières d'y échapper, tant les transformations de l'expérience architecturale et urbaine contemporaine semblent en effet marquées par le conditionnement.

4 Il convient ici de bien distinguer l'architecture conditionnée elle-même, des logiques d'hyper-conditionnement dont elle participe et des expériences du conditionnement qui renvoient aux modes d'habiter, tout à la fois pratiques et sensibles, matériels et idéels, individuels et collectifs. L'architecture conditionnée désigne des espaces dont la conception architecturale et le fonctionnement reposent sur des techniques de conditionnement (ventilation, climatisation, illumination, sonorisation...). De ce point de vue, l'hyper-conditionnement serait une situation limite qui peut être définie comme une logique de maîtrise totale des expériences sensibles par le biais de l'architecture conditionnée. Ce contrôle passe aussi bien par la forme architecturale et urbaine elle-même, les techniques qui la sous-tendent, les technologies qui l'accompagnent et les intentions (politiques et sociales) qui les orientent.

5 Sans prétention à l'exhaustivité, trois formes architecturales et urbaines idéale-typiques du conditionnement peuvent être mises en évidence : la tour lorsqu'elle est présentée comme un objet architectural distinct de son contexte urbain ; les enclaves résidentielles sécurisées participant d'un processus plus global de privatisation, majoritairement analysé par les chercheurs comme un danger pour la cohésion sociale voire pour l'ordre politique démocratique[11] ; et les artefacts d'urbanité, tels que les parcs à thème, tendant vers la pacification ou l'anesthésie des relations[12]. Par la déconnexion ou l'autonomisation qu'elles opèrent d'avec les territoires au sein desquels elles s'inscrivent, et par le contrôle des ambiances ou des intérieurs, ces formes construites cristallisent l'enjeu d'un conditionnement croissant des expériences architecturales et urbaines.

6 Ces trois formes idéale-typiques, la tour, l'enclave et l'artefact d'urbanité, circulent bien au-delà des mondes de l'architecture, dans les arts visuels et le cinéma. Du point de vue cinématographique, la tour est un quasi-personnage récurrent du cinéma[13]. Citons, même si dresser cette importante filmographie n'est pas l'objet de cet article : *Métropolis*, *La tour infernale* , *High rise*, *Blade runner*, *Le cinquième élément*. Dans une moindre mesure, mais de manière toujours significative, les espaces ludo-marchands et plus particulièrement le casino sont très présents dans le cinéma populaire (*Casino*, *Las Vegas Parano*, *Casino Royale*, *Very Bad Trip*...), de même que la figure de l'île urbaine aux accès filtrés comme dans *La Zona* ou *Bienvenue à Gattaca*. Pourtant, dans ces films, l'hyper-conditionnement est soit tenu pour acquis, comme un principe même de fonctionnement des dispositifs, et il est alors un simple cadre (*La tour infernale*, *Las Vegas Parano*) ; soit il est au centre d'une critique de la société contemporaine sous-tendue par un scenario dystopique et par la mise en scène et la production d'images souvent saisissantes (*Bienvenue à Gattaca*, *Métropolis*). Le caractère conditionné des espaces n'est ainsi pas vraiment saisi dans ces films. Ils sont réduits au rôle de décor, qu'il soit au service d'une critique de la société ou de la narration. Surtout, l'expérience du conditionnement n'y est pas majeure. À l'inverse, nous proposons d'analyser trois fictions centrées sur les expériences du conditionnement, ses techniques et ses ambiances : *Die Hard*, *The Truman Show* et *Ocean's Eleven*.

7 Partir d'une conception du conditionnement sous l'angle de l'expérience[14], c'est envisager avant tout la tension intrinsèque entre emprise et déprise (entre routine et relance de l'attention par un évènement inhabituel). De ce point de vue, une architecture ne se donne pas d'emblée comme conditionnée. Elle est configurée au travers de l'expérience que l'on peut en avoir. L'hyper-conditionnement et le déconditionnement sont alors comme deux faces d'un même processus. Les trois films choisis exploitent cette relation dialogique. On peut y repérer des scènes types et des intrigues qui assemblent, selon des degrés divers suivant le genre du film, stratégies des héros et embûches (spatiales, matérielles et émotionnelles ou affectives)[15]. Si les décors de ces trois films renvoient bien aux trois formes idéales-typiques identifiées, les scénarios reposent sur l'hyper-conditionnement et sur la manière d'y échapper, de le déjouer, de le dérégler. Ces films vont ainsi nous permettre de montrer le retournement des techniques de conditionnement, devenant coulisses propices au sabotage, à faire dérailler le système mis en place.

8 Nous plaçant dans la perspective d'une technique conçue comme médiation entre humains et non-humains[16], les dispositifs tels que les éclairages, la ventilation, la climatisation, les ascenseurs, les clôtures et barrières, les caméras (de surveillance), etc. ne sont pas seulement conçus comme des objets attachés à une fonction ; ils sont pris dans des interactions et des agencements plus complexes associant les individus, les groupes et leurs environnements. Ces trois films font de ces techniques et technologies du conditionnement des architectures de véritables actants. Cela passe par des plans, des séquences, des cadrages qui accordent une place essentielle à ces dispositifs et sur lesquels nous avons construit notre analyse : les moments de corps-à-corps et de couplage corps-techniques, les compétences singulières déployées par les personnages, les intentions dont sont dotés les dispositifs techniques ainsi que les *affordances*[17] qu'ils offrent. Nous structurons notre propos en deux parties. Dans la première, nous montrerons en quoi les formes architecturales et urbaines de ces films mettent en jeu des logiques du conditionnement essentielles aux intrigues. Puis nous détaillerons les expériences et les conduites des personnages face à ces espaces conditionnés et à leur emprise.

Formes architecturales et urbaines conditionnées et logiques de l'hyper-conditionnement

9 Les films nous intéressent ici principalement en tant qu'ils scénarisent les rapports entre les expériences vécues et les dispositifs de conditionnement. Au préalable, un résumé sommaire des intrigues s'impose. Dans *Die Hard*, John McLane, policier, arrive de New York pour rejoindre sa femme pour Noël à Los Angeles. Il la retrouve sur son lieu de travail, une tour, dont un groupe de terroristes prend le contrôle, et par là-même ses occupants, en otage. Le film raconte la lutte de John McLane pour sauver sa femme, les otages et lui-même. *The Truman Show* est le récit de la vie de Truman Burbank, un trentenaire marié sans enfant, héros d'un show télévisé hors norme : il ignore être filmé depuis sa naissance. Le film raconte sa prise de conscience. *Ocean's eleven* est l'histoire d'un cambriolage simultané de trois des plus gros casinos de Las Vegas : le Bellagio, le Mirage et le MGM Grand, tous propriété de Terry Benedict qui se trouve être l'amant de l'ex-femme de Daniel Ocean, le chef de la bande de braqueurs[18]. Nous allons, dans cette partie, nous attacher à décrire les trois formes architecturales

et urbaines déployées pour examiner dans quelle mesure et selon quelle logique leur conception-même fait conditionnement.

La tour de verre : le conditionnement par la « Bigness »

Figure 1. La tour Nakatomi, vue depuis l'habitacle du véhicule qui y conduit John Mc Lane depuis l'aéroport.

Capture d'écran de *Die Hard*.

10 Centré sur la tour Nakatomi (fig. 1), *Die Hard* exploite cet idéal-type de l'architecture et du paysage urbain contemporain qu'est le gratte-ciel, saisi non seulement pour lui-même mais aussi dans son rapport à l'environnement urbain. Sans ignorer la diversité des réponses apportées à cette question dans l'histoire de l'architecture[19], il est possible d'identifier deux logiques de conditionnement et de déconnexion liées à la hauteur. Tout d'abord, dans des architectures issues de la pensée moderne, la tour participe d'une recherche de rupture (avec l'urbain hérité) par la forme architecturale en vue de la promotion d'un ordre politique et social nouveau[20]. L'architecture de verre en particulier contribue à cette ambition par la disparition de l'enveloppe traditionnelle et la suppression des pièces (plan libre). Ensuite, dans ses versions contemporaines, l'architecture verticale s'inscrirait plutôt, pour ses contempteurs, dans un urbanisme capitaliste « associant geste architectural monumental au service du *branding* territorial et valorisation foncière[21] ». Dans cette deuxième perspective, la tour traduirait un « urbanisme de la rupture », moins marqué par l'intention de conditionner par un cadre architectural radicalement nouveau, que par une relative indifférence au contexte qui tendrait à couper l'architecture du territoire au sein duquel elle s'inscrit.

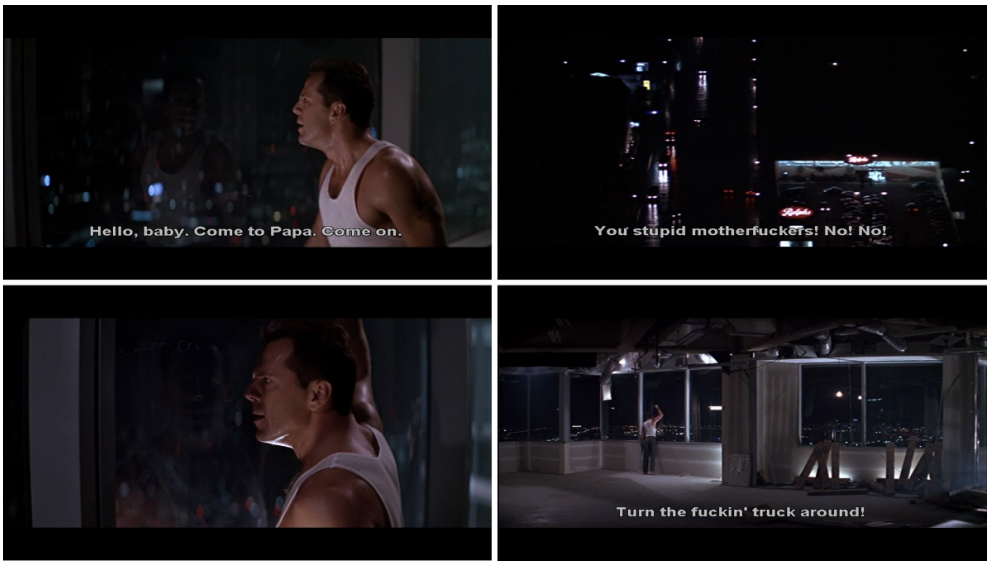
11 Rem Koolhaas définit ce rapport en partant de l'architecture elle-même et en particulier de la question de la taille. Il définit ainsi d'emblée la *Bigness* comme une disposition à la fois technique et politique :

> En randomisant la circulation, en court-circuitant la distance, en artificialisant les intérieurs, en réduisant la masse, en étirant les dimensions et en accélérant la

> construction, l'ascenseur, l'électricité, la climatisation, l'acier et, enfin, les nouvelles infrastructures constituèrent un ensemble de mutations qui ont fait naître un nouveau genre d'architecture. Les effets combinés de ces inventions furent des structures plus hautes et plus larges – plus Grandes – permettant en même temps de réorganiser le monde social – un bien plus vaste programme[22].

12 S'il ne met pas l'accent directement sur le conditionnement, Koolhaas présente la *Bigness* comme un espace conditionné par définition, en raison même de ses structures et des éléments techniques qui permettent d'atteindre cette taille critique. Plus fondamentalement, la question de la taille a des implications à la fois techniques et politiques, engendrant « un nouveau genre de ville », dans laquelle la rue n'est qu'un résidu. La *Bigness* ne s'intègre pas à l'existant : elle est « incapable d'établir des relations avec la ville classique », « au mieux elle coexiste[23] ». Paradoxalement, la paroi de verre ne fait que renforcer cette déconnexion et cette introversion (fig. 2) : elle donne à voir le paysage et laisse filtrer la lumière, mais la discontinuité qu'elle opère n'en est pas moins forte[24] – paradoxe qu'exprime bien le titre français du film *Die Hard* : « Piège de cristal ».

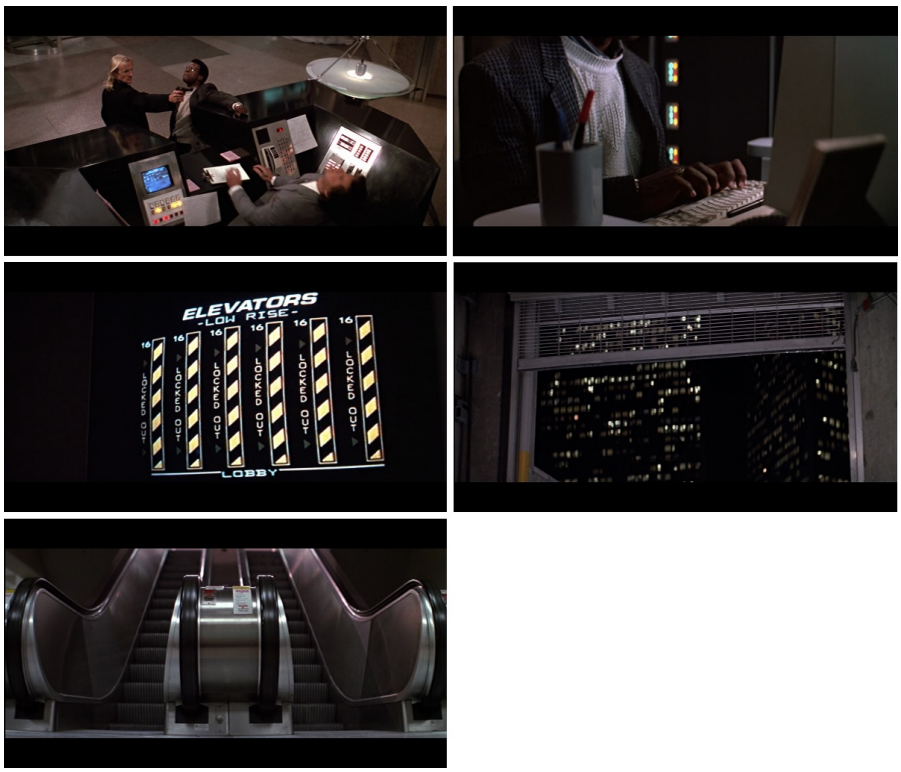
Figure 2. L'ambivalence de la paroi de verre.



Capture d'écran de *Die Hard.*

13 On perçoit le rôle prépondérant des techniques, plus ou moins sophistiquées, dans la vie du bâtiment de *Die Hard* : l'accueil y est moins humain que non-humain (c'est un ordinateur qui constitue la principale interface avec le visiteur) ; l'ascenseur apparaît comme un véhicule incontournable. Mais c'est plutôt des acteurs (humains) que vient la logique de l'hyper-conditionnement : dans leur intervention, les terroristes radicalisent les caractères standards de l'architecture en vue du contrôle de l'édifice. Dans le film, une succession de gros plans, enchaînés dans des séquences courtes, rythme les modalités de cette prise de contrôle : meurtre des gardiens (humains), immobilisation des ascenseurs et des élévateurs, fermeture des grilles (tout cela opéré via l'outil informatique), coupure des télécommunications (fig. 3). Dès lors, les terroristes maîtrisent l'ensemble du bâtiment comme ses occupants, notamment en contrôlant ses accès, tandis que vu de l'extérieur tout paraît normal – ce que permet la *Bigness*.

Figure 3. Les modalités de la prise de contrôle de la tour séquencée en une succession de gros plans enchaînés.



Capture d'écran de *Die Hard*.

14 Dans une forme de paradoxe, Koolhaas souligne néanmoins le potentiel inattendu que recèle la *Bigness* : « Du fait de ses rigidités c'est la seule architecture qui construise l'imprévisible[25]. » Dès lors, on se doute que si la tour se révèle être un piège, c'est autant pour les otages et McLane que pour les terroristes, qui voient progressivement leur forteresse se muer en menace…

Île-dôme : forme frontière et condition insulaire

Figure 4. Ces images créent un partage en temps réel entre spectateurs du film et spectateurs du show.

Capture d'écran de *The Truman Show*.

15 Pour que Truman Burbank ne se rende pas compte du simulacre de son existence, la production a entièrement conçu son environnement : sa « ville », Seahaven, est un plateau de tournage, un décor truffé de caméras (sur les poubelles des voisins, sur les rétroviseurs des voitures, derrière le miroir de sa salle de bain, dans son autoradio…) (fig. 4). Construite sous un gigantesque dôme, située au bord de l'océan et bordée d'un canal, Seahaven est reliée au reste du monde par un unique pont (fig. 5).

Figure 5. Insularité de Seahaven.

Capture d'écran de *The Truman Show*.

16 La figure de l'île, idéal-type du monde clos et suffisant[26] repose sur une limite identifiable, une frontière tout à la fois protectrice et enfermante qui caractérise bien les ambivalences du mode vie des *suburbs* blanches américaines : offrir la sécurité au prix d'une vie sans surprise, inattendus ou accidents[27]. On retrouve ici la figure de la ville fermée ou privée, dans laquelle protection et contrôle sont assurés par l'usage de la clôture, sous diverses formes plus ou moins restrictives : gardiennage, barrière, plots, mur d'enceinte[28]. La vidéosurveillance complète un dispositif ayant vocation à restreindre l'accessibilité de l'espace ainsi privatisé. On parle de quartiers « hors-sol[29] » pour désigner ces enclaves non seulement autorégulées mais qui tendent aussi vers l'autosuffisance, et dont certaines villes nord-américaines sont devenues emblématiques[30]. Bien souvent la recherche d'une condition apaisée et pacifiée des quartiers fermés est motivée par la peur d'un centre-ville (et de sa publicité) vécu comme dangereux.

17 Dans l'insularité construite par *The Truman show*, le conditionnement vise à dissimuler la clôture car il s'agit avant tout de faire croire à Truman que son monde n'est pas clos. Ainsi l'intérieur du dôme reproduit le ciel, mais à cet artifice strictement visuel s'ajoute la maîtrise globale des conditions climatiques, qui s'avère être aussi un outil au service du show : déclencher la pluie pour obliger Truman à rentrer chez lui, diffuser un épais brouillard pour renforcer l'émotion comme lors des retrouvailles avec son père qu'il croyait mort, provoquer une tempête sur l'océan au moment où Truman s'obstine, au prix de sa vie, à vouloir quitter Seahaven. On sait que les frontières organisent le filtrage plus qu'elles ne visent l'étanchéité[31], et en effet cette « ville » n'est un enclos que pour Truman (les acteurs et autres figurants, par exemple, doivent pouvoir aller et venir). L'effet performatif de l'enclos dépend finalement du conditionnement d'un seul individu. Autrement dit, la maîtrise totale des ambiances dispense d'un contrôle sophistiqué des frontières, et le moyen majeur ici est le conditionnement psychologique du héros. Truman, enfant, rêve d'aventure, d'explorations : c'est donc la condition d'insularité qu'il faut construire et non seulement le cadre spatial. La production a ainsi mis en scène la noyade du père de Truman de telle manière qu'il s'en croie responsable et développe une phobie de l'eau qui le rend incapable d'emprunter le pont.

18 En termes d'expériences conditionnées, *The Truman show* nous aiguille plus sur l'enjeu du contrôle des dispositions de l'individu envers son environnement, comme l'installation dans des routines et une forme de passivité ou le choc d'un traumatisme qui annihile totalement ses capacités d'action, et moins sur la maîtrise *high tech* de cet environnement.

Le casino : espace-forteresse

Figure 6. Une fois le recrutement terminé, survol et vision classique du *Strip* pour mieux mettre en tension le retrait dans un espace chaleureux de ces cambrioleurs tout en tact qui débutent ensemble leur réflexion stratégique.

Capture d'écran de *Ocean's Eleven*.

19 Le film *Ocean's Eleven* ne peut se dérouler qu'à Las Vegas, capitale mondiale du jeu, dont le *Strip* (fig. 6) est « l'emblème d'un urbanisme capitaliste poussé à son paroxysme où la fête et le divertissement doivent être synonymes de profits[32] ». Le casino compte parmi les dispositifs ludo-marchands qui peuvent être lus comme des « artefacts de lieu » instaurant une urbanité factice[33]. Les signes de l'espace public y apparaissent instrumentalisés à des fins marchandes, les concepteurs y reprenant les signes de la ville classique, ses rues, ses places, son mobilier urbain[34]. Par ailleurs, le contrôle des ambiances (lumière, air...) apparaît comme un facteur de standardisation des expériences[35] et participe d'une esthétisation généralisée de la fabrique des atmosphères. Au contrôle de l'expérience par une organisation soignée de l'espace intérieur s'ajoute une rupture avec l'environnement urbain. La critique porte sur le dispositif qui imite la rue tout en renonçant à son principe de continuité et de lien[36]. C'est ainsi moins la fonction qui définit l'architecture que le récit qu'elle est censée incarner en vue de configurer une expérience scénarisée[37]. Ultra surveillé, le casino repose sur un principe paradoxal, une architecture survisible qui cherche à mieux invisibiliser ce qui compte : la circulation de l'argent est mise en scène, omniprésente, mais c'est la « capitalisation » de cet argent – immobile, stocké dans la chambre forte – qui organise l'ensemble de la conception du bâtiment. L'architecture ludique et l'univers kitsch associant les signes de l'urbanité héritée (rue, place, mobilier urbain, etc.) et ceux d'une naturalité factice (température, végétation, cascades artificielles) déréalisent le temps des joueurs, mais constituent également les contreforts d'un espace-forteresse.

Figure 7. La scénarisation du casino au service d'une maîtrise des cadrages et d'un montage millimétré. La fluidité non accessible aux visiteurs est le principe clef de l'expérience du spectateur qui suit en parallèle chaque personnage dans son rôle et voit « en direct » le casse se réaliser (doubles images, fondus enchaînés…).

Capture d'écran de *Ocean's Eleven*.

Figure 8. Jeu et trouble constant à partir de la seconde moitié du film entre l'espace mental de préparation et l'espace réel de l'action. Où est le simulacre ?

Capture d'écran de *Ocean's Eleven*.

20 Le Bellagio visé par la bande de cambrioleurs paraît inatteignable : « chambre forte à 60 mètres sous terre », « ascenseur reconnaissance empreinte digitale infalsifiable », « système de sécurité digne d'un silo de missiles nucléaires », « porte la plus complexe jamais conçue »… C'est non sans humour que l'énonciation de l'hyper-sécurisation du système de protection de la chambre forte permet de dramatiser l'ampleur du défi et d'attiser l'ingéniosité des braqueurs (fig. 7). À ce renfort technologique s'ajoute un directeur de casino dans l'hyper-contrôle, semblant à l'égal de sa chambre forte, inatteignable. On l'a deviné, l'intrigue repose ici moins sur l'issue que sur la méthode : comment les braqueurs vont-ils parvenir à violer la forteresse ? (fig. 8)

21 Cette première partie nous permet d'identifier différents leviers du conditionnement : celui de la hauteur ou de la verticalité, où les techniques assurent à la fois l'autonomie

de l'édifice et sa déconnexion ; celui de la frontière et de sa matérialité corrélée au contrôle des ambiances et à l'action sur la sensibilité des individus ; celui de la survisibilité de l'espace, de sa saturation en signes comme principe de mise à distance où la technologie est un outil de contrôle. Dans ces trois films, les techniques de conditionnement sont déterminantes : contrôler les accès, avoir la main sur le système de vidéosurveillance, maîtriser le climat et les conditions de ventilation, régir les ambiances lumineuses, diviser et compartimenter l'espace, communiquer par réseau indépendant... Pour faire hyper-conditionnement, ces techniques s'imposent avant tout au corps des individus, à leur perception, mais aussi à leur endurance, à leurs capacités physiques et morales ou psychiques, et à leurs émotions et leurs sentiments. Pour autant, l'architecture conditionnée n'est pas fondamentalement remise en cause : pas de destruction massive, de retournement complet d'un modèle. Elle est bien plutôt constitutive de l'expérience des protagonistes : non parce que leurs conduites s'y conformeraient ou s'y soustrairaient, mais parce que les dispositifs techniques de ces architectures offrent des prises assurant la progression des intrigues. Dès lors, il s'agit de détailler sous quelles modalités les acteurs composent avec de tels dispositifs techniques.

Face à l'hyper-conditionnement : expériences des protagonistes

22 Dans les trois films analysés ici, les expériences mises en scène procèdent de la tension entre des milieux hyper-conditionnés d'une part et des pratiques qui s'y déploient d'autre part. Les protagonistes jouent des déterminismes, s'émancipent du conditionnement, plus souvent sur le registre de la ruse et du détournement, mais parfois aussi sur le mode de la contestation. Si les techniques renforcent les contraintes pesant sur le corps du héros, elles s'offrent en même temps comme des *affordances*, qu'elles soient très directement lisibles dans leur design[38] ou qu'elles relèvent d'une conception de la technologie imbriquant *low tech* et *high tech* dans des actions opportunistes[39]. Ce qui nous intéresse ici, c'est ce que les acteurs font aux espaces et avec les espaces en tant qu'ils sont conditionnés : nous analyserons ainsi prioritairement les inflexions techniques ou technologiques, les changements d'ambiances et leurs expériences associées. Comment ces éléments rendent-ils possibles ou non le dénouement des intrigues et les péripéties de l'action ? Nous avons identifié quatre modalités d'expériences liées aux épreuves des personnages avec les espaces hyper-conditionnés : familiarisation/défamiliarisation ; sabotage ; parasitage ; immunisation.

Familiarisation/défamiliarisation : mise à distance par le tâtonnement

23 Le monde pour Truman est hyper-routinier et hyper-régulier : il relève d'un régime de familiarité exacerbé. Le régime de familiarité selon Thévenot permet de penser les attachements de la personne avec son environnement immédiat : les lieux pratiqués, les objets maniés au quotidien, les machines, mais aussi les personnes familières[40]. Sur le plan de la relation aux objets et techniques, le mode de familiarisation privilégié est le maniement, par lequel l'individu s'approprie un objet et y dépose une partie de sa

personne – c'est pourquoi les objets contribuent au maintien de soi. De fait, l'hyper-conditionnement de Truman vise à instaurer ce rapport familier à son environnement tout en le privant des possibilités de manipuler les objets constitutifs de cet environnement proche. Enfermé dans la routine, à laquelle la familiarité n'est pourtant pas réductible, c'est sa constitution en tant que personne qui est alors compromise. En outre, la familiarisation, dans sa forme ordinaire est susceptible d'intégrer les « déconvenues » ou l'« usure » qui supposent des réajustements mineurs, certes, mais qui impliquent de sortir de l'habitude. Ici, il n'y a pas cette prise en charge de l'usure par l'usage précisément parce que tout autour de lui est conditionné, déjà pris en charge. Le monde factice de Truman repose en effet sur une maîtrise totale des atmosphères depuis l'extérieur et par des acteurs exogènes. Les déconvenues constituent alors moins l'occasion d'un réajustement que l'indice d'un dysfonctionnement. Le « bug » ou la panne ne peuvent être que sources d'étonnement et susceptibles d'engager un processus de défamiliarisation (fig. 9, 10, 11 et 12).

Figure 9. Quand un spot tombe du ciel, l'incongruité de cet accident est telle que Truman le tapote, peureux, finit par le soulever, le regarder, et scruter le ciel sans comprendre.

Capture d'écran de *The Truman Show*.

Figure 10. Lors de ce second « bug » technique (dérèglement des appareils d'effets spéciaux météorologiques du *weather program*), Truman médusé tente de jouer avec cet évènement étrange : un moment ludique pour tenter d'inscrire cette incongruité dans une cohérence.

Capture d'écran de *The Truman Show*.

Figure 11. Accumulation d'étrangetés, le père de Truman fait un retour inopiné sur le plateau.

Capture d'écran de *The Truman Show.*

Figure 12. Ce nouveau « bug » opère un changement d'échelle des doutes de Truman, la synchronisation de tous sur ses actes individuels lui est révélée. Son regard sur son environnement quotidien cherche d'autres indices. Il passe à la phase d'enquête.

Capture d'écran de *The Truman Show*.

24 Les formes encore intuitives et en deçà de la conscience d'un trouble dans son monde habité poussent Truman à se faire enquêteur comme moyen de mettre à distance son environnement. Dès qu'il improvise pour prendre au dépourvu la réalisation du *show* et la conception censément totale de son monde, il révèle les performances du système, la capacité agile de ce dernier (qui s'adapte aux variations introduites par Truman) mais finalement aussi ses limites. Les failles apparaissent quand le regard qu'il pose sur ce qui se déroule est moins crédule (fig. 13).

Figure 13. Entrer à l'improviste, sortir du parcours rituel quotidien : c'est tomber sur l'envers du décor…

Capture d'écran de *The Truman Show*.

25 Cette série d'épreuves que Truman engage avec son milieu hyper-conditionné lui permet de passer du doute à la construction de la force psychique nécessaire, à son propre *empowerment*. Le passage du pont en voiture – les yeux fermés en faisant conduire sa femme – est une épreuve réussie qui débloque la phobie de Truman. À partir de là, il construit son propre plan et arrive à tromper la vigilance des caméras de surveillance jusqu'à l'issue du film : sa sortie par l'escalier de service le long de la paroi du dôme pour rejoindre le « vrai » monde. La dernière scène (très longue, véritable pic émotionnel du film) est une épreuve physique très intense, prouvant qu'une grande partie de la détermination de Truman s'exprime par et grâce au corps, une fois ce dernier convaincu de la justesse de ses intuitions.

26 Dans *Ocean's Eleven*, cette défamiliarisation suit un processus sensiblement différent, qui passe moins par une enquête que par une montée en expertise : certes la connaissance étroite des lieux constitue un atout, mais il faut la dépasser par l'hyper-préparation, l'entraînement et la répétition (fig. 14).

Figure 14. La construction d'une reproduction échelle 1, un géodispositif classique du film de braquage qui met l'espace en action[41] : ici l'homme élastique peut s'entrainer encore et encore au salto arrière pour passer d'un meuble à l'autre sans toucher le sol.

Capture d'écran de *Ocean's Eleven*.

27 Nulle prothèse corporelle ou instrumentation complexes dans *Ocean's Eleven*[42], mais la nécessité d'objectiver la connaissance et la culture de l'environnement déjà acquises, car, fût-il hyper-conditionné, il s'agit un environnement ordinaire pour la bande de Danny Ocean. Si dans *The Truman show*, la défamiliarisation procède de manière empirique avec des prises construites par tâtonnement, dans *Ocean's Eleven* elle passe par l'hyper-préparation de l'opération pour évaluer autrement leurs connaissances préalables. Dans les deux cas, il s'agit bien de passer du régime d'emprise, caractérisé par une hyper-familiarité, au régime d'objectivité pour être en capacité de former un jugement sur son environnement[43].

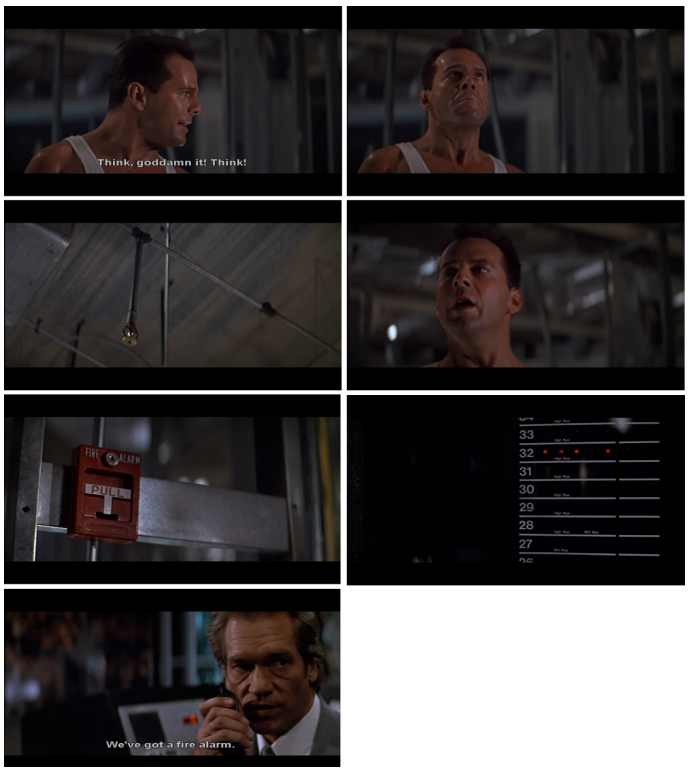
28 Dans *Die Hard*, la défamiliarisation est constitutive de la trame narrative et cinématographique du film : face aux terroristes, John McLane se réfugie dans les coulisses, à partir desquels il peut reprendre prise et affronter ses ennemis. Dès lors, c'est une autre forme d'expérience qui se dessine, autour du thème du sabotage.

Saboter : enrayer le système

29 Dans *Die Hard*, la prise d'otage se traduit spatialement par une emprise sur les corps, opérée à partir de la maîtrise de l'espace architectural et de ses interfaces avec l'extérieur. Concrètement, dans la tour, cela signifie rompre les connexions entre l'architecture et l'espace urbain. Mu à la fois par l'instinct de survie et par le souci de libérer les otages, McLane cherche à faire échouer la stratégie de contrôle mise en place par les terroristes. Tout l'enjeu consiste à rétablir ces connexions entre l'intérieur et l'extérieur. Dans un premier temps, il déclenche l'alarme incendie pour faire venir les pompiers (fig. 15). Dans cette scène, l'alternance rapide de cadrages, sur le corps de

McLane en plan rapproché, puis en gros plan, caméra subjective, sur les dispositifs techniques détournés par McLane, souligne cette logique opportuniste.

Figure 15. Détourner l'alarme incendie pour communiquer avec l'extérieur : McLane opportuniste dans la découverte de son environnement. Des objets potentialisés dans l'action.



Capture d'écran de *Die Hard*.

30 Cette première tentative ne fonctionnant pas, McLane en vient à briser une fenêtre par laquelle il projette le corps sans vie d'un de ses assaillants – on retrouve la paroi, à la fois hermétique et vulnérable. Enfin, un contact est établi avec l'extérieur. L'expérience de McLane, la manière dont il se situe vis-à-vis de l'hyper-conditionnement mis en place par les terroristes relève ainsi du sabotage, qui consiste à faire dérailler sciemment la machine, à enrayer le système. D'emblée, le sabotage nous place dans une situation hybride, un acte sociotechnique, puisque ce qui est mis en échec avec la machine, c'est aussi une organisation politique et sociale[44]. Si la dimension politique et idéologique de *Die Hard* est relativement faible, on retrouve ici une logique du détournement et du braconnage qui renvoie à l'idée de tactique[45]. On peut décrire le sabotage de McLane comme celle d'un retournement : c'est à partir des espaces techniques que McLane, par sa présence-même et l'engagement de son corps comme agent de sabotage, tend à mettre en échec les plans des terroristes. « Qui êtes-vous ? » demande le chef des terroristes. « Une mouche dans le lait, un rouage grippé, un emmerdeur » répond McLane.

31 McLane agit tout d'abord par le déplacement. Film d'action oblige, *Die Hard* est rythmé par plusieurs scènes de poursuite dans lesquelles McLane tente de contourner les points de contrôle qui participent de la stratégie des terroristes. Les travellings qui suivent les courses de son corps en mouvement, franchissant les obstacles montrés en

gros plan, l'alternance de champs et contre-champs qui soulignent le face à face avec les dispositifs techniques, mais aussi les plongées et contre-plongées qui mettent en évidence les circulations verticales : autant de procédés qui décrivent les ruses de McLane pour faire du labyrinthe des gaines et réseaux techniques de la tour une ressource au service de son entreprise de sabotage (fig. 16).

Figure 16. Course poursuite dans les réseaux des coulisses techniques : improvisations du cheminement et épreuves corporelles.

Capture d'écran de *Die Hard*.

32 McLane opère également par la dissimulation. L'exploration des coulisses techniques du bâtiment lui permet d'observer les terroristes, d'obtenir des informations sur leurs plans, et donc d'adapter sa conduite en conséquence (fig. 17). Si l'on retrouve ici l'alternance champ et contre-champ soulignant des situations de confinement, c'est surtout la profondeur de champ qui permet de saisir la présence de McLane dissimulé.

Figure 17. Se dissimuler pour observer les conséquences de son action. Le contraste entre plans chauds et plans froids souligne l'engagement du corps saboteur de McLane.

Capture d'écran de *Die Hard*.

33 D'une certaine manière, les phases ultimes de la défamiliarisation entreprise par Truman tiennent également du sabotage. En témoigne la scène finale de l'échappée en bateau qui se solde par une traversée littérale du décor, révélant et achevant la mise en scène du *show* télévisé. Le sabotage apparaît également dans *Ocean's Eleven*, où l'un des rouages du scénario est fondé sur la coupure de l'alimentation électrique du casino, réalisée par les braqueurs à partir du sabotage de l'ensemble de l'alimentation électrique de Las Vegas. Mais, plus fondamentalement, les braqueurs tendent plutôt à préserver le dispositif du casino : c'est sur l'apparence de normalité que repose leur action. Dans ce cas, l'expérience tiendrait plutôt du parasitage.

Parasitage : exploiter la sophistication

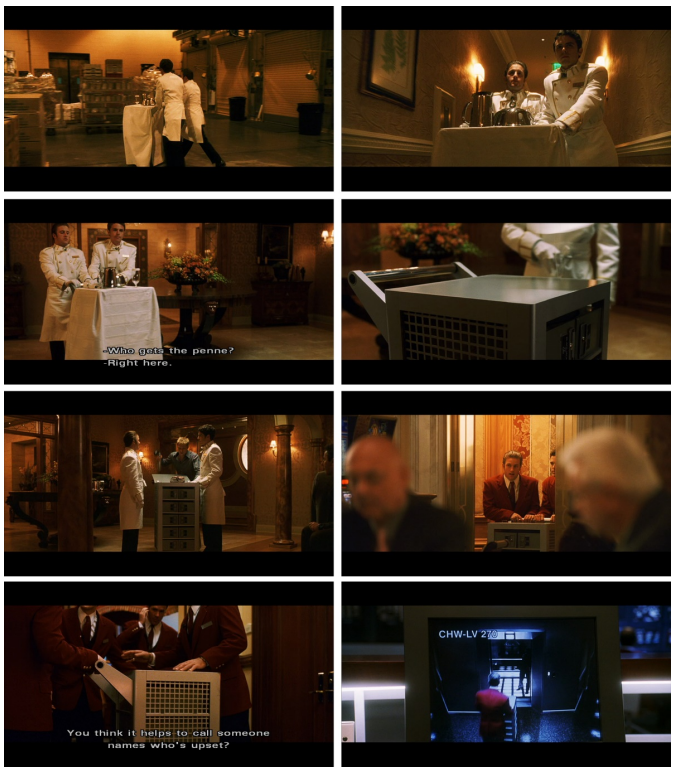
34 À l'inverse de McLane qui se dissimule dans les coulisses, la bande de *Ocean* se montre à l'hôtel du casino, bricole dans un entrepôt juste à côté et circule partout dans le casino à son gré, du hall aux couloirs, des sous-sols aux étages, en adoptant les gestes typiques, en revêtant les bons uniformes (fig. 18).

Figure 18. Premiers repérages : être là, écouter, noter, les heures, les lieux…

Capture d'écran de *Ocean's Eleven*.

35 Face au système de surveillance visant à rendre impénétrable la chambre forte du casino, *Ocean's Eleven* nous révèle comment créer la faille : il ne s'agit pas d'être le plus fort technologiquement ou de détruire cette technologie, mais de s'appuyer sur le système technique sophistiqué, d'exploiter son fonctionnement optimal à son profit, dans une logique de parasitage. La ruse se déploie de manière séquentielle dans un processus qui est largement planifié : maîtrise des événements pour réduire l'incertitude, maîtrise de l'espace grâce à leur reproduction à l'échelle 1, maîtrise des corps par la répétition des gestes, maîtrise de la coordination entre membres de l'équipe. Mais cette maîtrise passe moins par une procédure visant à exploiter les points faibles du dispositif hyper-conditionné que par un scénario qui en reprend les points forts (fig. 19).

Figure 19. Faire prendre un objet pour un autre, puis miser sur la réaction prévisible d'un individu pour que ce soit lui *in fine* qui introduise un des braqueurs (le Chinois) au cœur de la chambre forte.

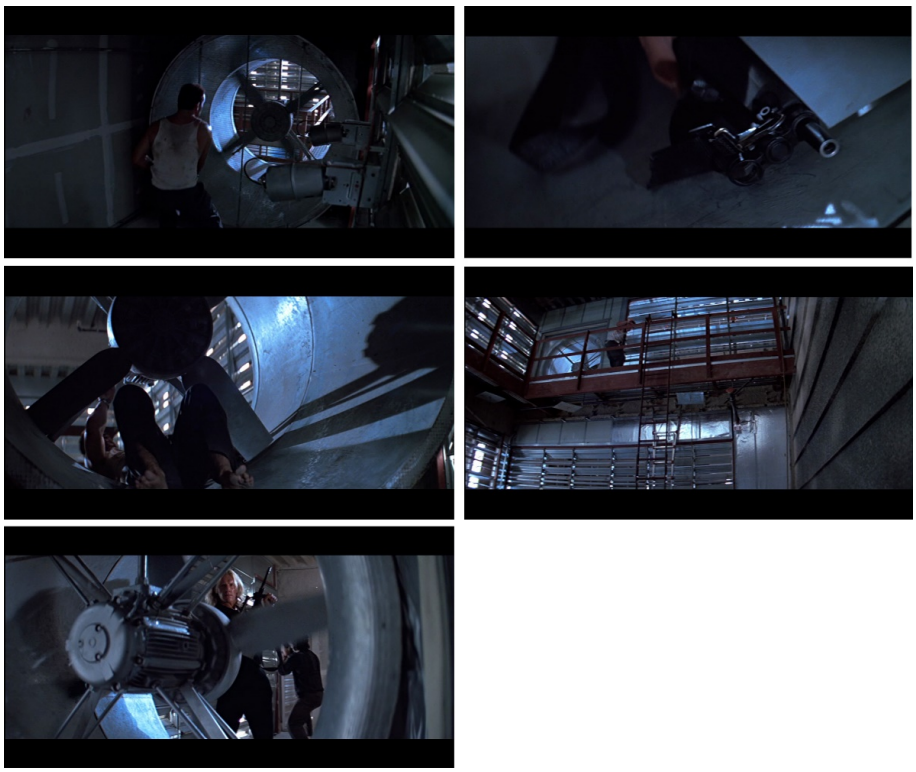


Capture d'écran de *Ocean's Eleven*.

36 Et si le plan aboutit, c'est par la dissimulation du parasitage grâce à l'usage du *bluff*. La réussite repose en effet sur le simulacre d'un fonctionnement normal des lieux : tout le plan se déroule tranquillement, sauf quelques moments de tension qui assurent jusqu'au bout le suspens pour le spectateur. Le simulacre décrit une situation « créée par n'importe quel système de signes lorsqu'il est assez sophistiqué, assez autonomisé pour abolir son propre référentiel et s'y substituer[46] ». Ce n'est pas le fonctionnement du casino qui est remis en question – au contraire, le plan exige l'apparence d'un fonctionnement normal – mais sa finalité : ce qui est conçu pour protéger l'argent et assurer sa conservation à l'intérieur de la chambre forte est utilisé pour le faire sortir, le subtiliser. Une fois l'action terminée, il ne reste rien d'autre que le casino forteresse vidé de l'argent qu'il contient – le dispositif parasité, vidé de sa substance – et son directeur, sorte de maître d'œuvre désœuvré.

37 Le parasitage ne suppose pas toujours cette maîtrise complète du processus et des postures. Il peut également procéder par l'improvisation, qui consiste « à développer l'art de l'écoute, à profiter de la surprise pour en faire une ressource, pour enfin s'attendre à l'inattendu », « se préparer à l'impréparation[47] ». Dans *Die Hard*, McLane cherche bien sûr à saboter le plan des terroristes, mais il s'appuie néanmoins sur les propriétés de la tour comme architecture conditionnée (verticalité, conduites techniques permettant déplacement et dissimulation). La scène du franchissement du dispositif de ventilation en constitue un bon exemple. Elle relève du parasitage plus que du sabotage : pour échapper aux terroristes, McLane doit bloquer une hélice le temps de se glisser de l'autre côté, mais maintenir son fonctionnement pour entraver l'avancée de ses poursuivants (fig. 20).

Figure 20. L'hélice du système de ventilation : immobilisée pour ouvrir le passage et maintenue dans son fonctionnement pour échapper aux poursuivants.



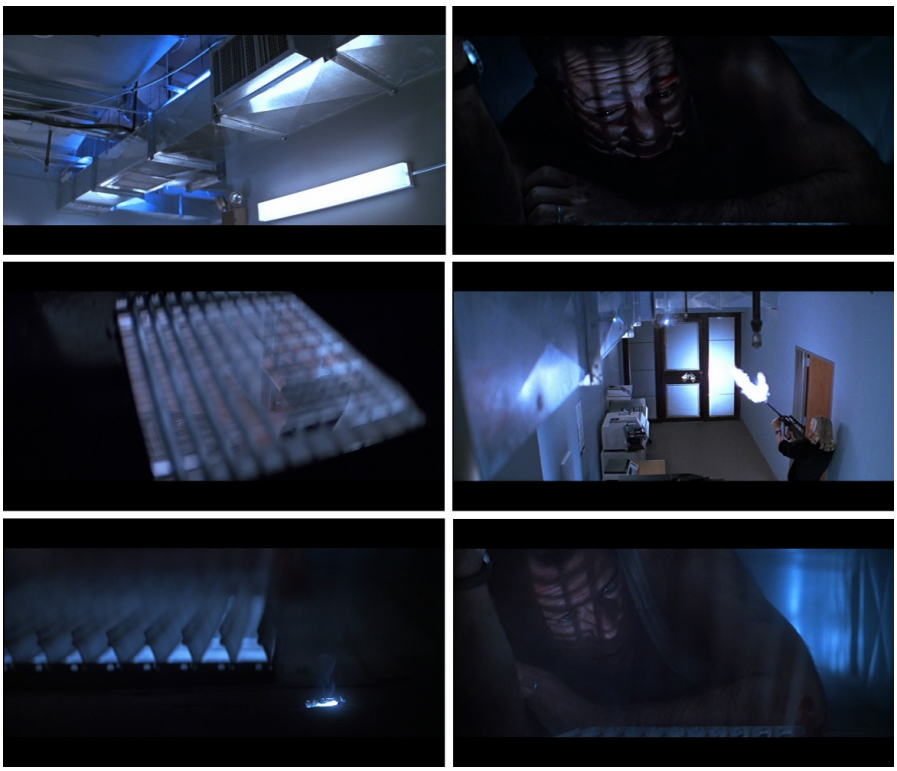
Capture d'écran de *Die Hard*.

Immunisation : faire de l'extériorité une intériorité

38 Dans *Ocean's Eleven*, l'un des voleurs, le Chinois, est contorsionniste. S'il tire son expertise de son corps, de sa capacité à l'adapter aux situations les plus improbables, c'est aussi son point de faiblesse, comme lorsque le bandage de sa main se coince dans la porte de la chambre forte juste avant son explosion programmée. Mais le hasard faisant bien les choses, les piles du détonateur ne fonctionnent pas et le temps pour les remplacer permet au Chinois de libérer sa main. McLane aussi s'engage dans un corps-à-corps avec l'humain (les bagarres) et le non-humain (les réseaux techniques). Se réfugier dans les escaliers de secours, emprunter les conduites de ventilation, se lancer dans la cage d'ascenseur, arpenter sous-sols et salles techniques peu hospitaliers : le héros se constitue à mesure qu'il progresse, d'épreuve en épreuve – en témoignent la sueur et les traces, les coups et les blessures qui marquent son corps. Rien de familier ici, car McLane ne connaît rien de la tour qu'il découvre pour la première fois. Les situations qu'il rencontre ou provoque exigent plutôt des prises de risques et des réajustements permanents. Au fil de ces péripéties, McLane établit une alliance de circonstance avec les dispositifs de l'architecture conditionnée où il trouve des appuis pour improviser des modalités de communication vers l'extérieur. Ces dispositifs apparaissent comme des prolongements de son corps et McLane lui-même semble incorporer cet environnement. Dans ce jeu de configuration réciproque, le héros se constitue une bulle par laquelle il accède à une forme d'immunité[48], au sens où elle lui

permet de se maintenir face aux terroristes. *A contrario*, l'hyper-conditionnement apparaît comme une tentative d'abaissement de l'immunité, où l'expérience serait placée sous l'emprise du milieu, et où l'attention (cognitive) et l'alerte (sensible) seraient comme suspendues, ou du moins réduites par la saturation en signes. Pour reprendre ce problème dans les termes proposés par Sloterdijk, tout se passe en matière d'hyper-conditionnement comme si le dispositif (architectural) venait se substituer aux dynamiques immunitaires liées à l'immersion[49]. Au contraire, McLane « se met en condition » en composant avec le système technique sans être contaminé par lui, l'intériorisant en partie tout en gardant son intégrité (physique et morale). McLane agence au cœur du système conditionné un espace qui lui est propre et se déploie selon une géographie réticulaire : une enveloppe-labyrinthe, qui se complexifie et s'étend à mesure qu'il progresse. Dans cette expérience de l'immunisation, l'espace conditionné n'est pas mis en question. Il constitue le milieu par lequel on accède à l'immunité. Par conséquent, il est fondamentalement ambivalent : à la fois piège et refuge, menace et salut. S'il est piégé dans la Tour, McLane y trouve refuge (dans ses recoins, interstices, inachevés, fragments...) et ressources (dans la multiplicité des prises qu'offre le dispositif par les objets détournés, les espaces non finis...). La fragilité de l'immunité trouvée par McLane dans les coulisses techniques est particulièrement manifeste lorsqu'il doit s'immobiliser pour ne pas être repéré, mais se trouve alors à la merci des balles de ses ennemis (fig. 21).

Figure 21. La fragilité de l'immunité : le contraste de luminosité marque la barrière protectrice entre la conduite où McLane se dissimule et les pièces où se trouvent les terroristes. Mais cette barrière est fragile : la lumière filtre à travers la grille, puis à travers le trou perforé par une des balles tirées par les assaillants.



Capture d'écran de *Die Hard*.

Conclusion

39 En repartant du postulat initial – le cinéma prépare à une expérience urbaine qui n'est plus de l'ordre du choc mais plutôt du conditionnement – quels sont les enseignements tirés de l'analyse de ces trois films ?

40 Tout d'abord, si les décors évoquent des formes architecturales et urbaines connues et renvoient à un conditionnement ordinaire, les intrigues en radicalisent les caractéristiques, les poussant à une forme de paroxysme dans l'hyper-conditionnement : la déconnexion supposée entre la tour et son environnement urbain renforcée par les terroristes dans *Die Hard* ; l'ambiance pacifiée des enclaves urbaines, clé de voute du dispositif scénographié de *The Truman Show ;* l'espace-temps à la fois déréalisé et hyper-contrôlé du casino détourné par l'équipe d'*Ocean's Eleven.* Par ailleurs, on a pu constater que les intrigues se déploient autour des tâtonnements, des détournements, mais aussi des simulations et des sabotages opérés par les protagonistes : à chaque fois les dispositifs, aussi conditionnés soient-ils, offrent des prises à des expériences qui, non seulement échappent à une logique d'emprise, mais en plus infléchissent et configurent les situations. En ce sens, les techniques et technologies sont certes au cœur des formes de conditionnement, mais elles ne sont pas l'objet de la contestation, elles offrent plutôt des appuis dans une quête de déconditionnement.

41 Ainsi, il apparaît suite à l'analyse de ces films que les expériences saisies et préparées par le cinéma mettent en tension conditionnement et déconditionnement. Aussi les manières d'agencer ces deux processus constituent-elles une entrée pertinente pour décrire et saisir l'expérience urbaine contemporaine. Songeons par exemple au *parkour,* pratique d'appréhension de l'espace urbain qui révèle le potentiel des lieux en détournant le mobilier urbain ou les dispositifs architecturaux de leur fonction première (entre sabotage et immunisation). Songeons aussi aux différentes formes de mobilisation politique dans l'espace public qui s'appuient sur leur potentiel d'exposition, tels les ronds-points (entre sabotage et parasitage). Songeons également à la diversité des usages des lieux de mobilité : en raison même de leurs propriétés d'espaces de transit, ils accueillent des formes de rassemblements et d'ancrages (entre parasitage et défamiliarisation). Songeons encore à la visibilité et l'expressivité des formes collectives pratiquées en plein air (tourisme, pique-nique) précisément comme une aspiration à un air déconditionné permettant d'autres manières d'être ensemble (entre défamiliarisation et immunisation).

BIBLIOGRAPHIE

Sylvain Angiboust, « Les cités de verre. L'esthétique des tours de verre dans les villes de cinéma », *La furia Umana*, n°34, 2016, [en ligne] http://www.lafuriaumana.it/index.php/67-archive/

lfu-34/793-sylvain-angiboust-les-cites-de-verre-l-esthetique-des-tours-de-verre-dans-les-villes-de-cinema

Marie-Hélène Bacqué, Amélie Flamand, Anne-Marie Paquet-Deyris, Julien Talpin (dir.), *The Wire. L'Amérique sur écoute*, Paris, La Découverte, 2014.

Jean Baudrillard, *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, 1981.

Christian Bessy et Francis Chateauraynaud, *Experts et Faussaires. Pour une sociologie de la perception*, Paris, Métailié, 1995.

Anne Bossé, Laurent Devisme, Marc Dumont, « Actualités des mythologies pavillonnaires : Le périurbain comme quasi-personnage », *Les Annales de la Recherche Urbaine*, PUCA, 2007, pp. 141-151.

Dominique Boullier, « Composition médiatique d'un monde commun à partir du pluralisme des régimes d'attention », dans Chardel Pierre-Antoine, Gossart Cédric, Reber Bernard, *Conflit des interprétations dans la société de l'information. Éthiques et politiques de l'environnement*, Hermès Science, 2012, pp. 41-57.

Guénola Capron, *Quand la ville se ferme : quartiers résidentiels sécurisés*, Paris, Bréal, 2006.

Christine Chivallon, Nathalie Marme, Dominique Prost, « Artefact de lieu et urbanité, le centre commercial interrogé », *Les Annales de la recherche urbaine*, n 78, 1998, pp. 28-37.

Françoise Choay, *L'urbanisme, utopies et réalités*, Paris, Seuil, 1965.

Mike Davis, *City of Quartz. Los Angeles, capitale du futur*, Paris, La Découverte, 1997.

Mike Davis, *Le stade Dubaï du capitalisme*, Paris, Les prairies ordinaires (Penser/Croiser), 2007.

Michel de Certeau, *L'Invention du quotidien. I, Arts de faire,* Paris, Gallimard, 1990.

John Dewey, « La réalité comme expérience », *Tracés. Revue de Sciences humaines*, n°9, 2005.

Sophie Didier, « L'ambiguïté de l'expérience Disneyland en matière de gestion des flux de visiteurs », *Flux*, n°50, 2002, pp. 34-43.

Christine Dourlens, Pierre Vidal-Naquet. « Des quartiers "hors-sol" : quartiers fermés et rapports de proximité dans la banlieue de Buenos-Aires », *Les Annales de la recherche urbaine*, n 90, 2001, pp. 109-116.

Jean-Pierre Esquenazi, « Le film, un fait social », in *Réseaux*, vol. 18, n 99, 2000, pp. 13-47, [en ligne] doi : https://doi.org/10.3406/reso.2000.2194

Kenneth Frampton, « L'architecture verticale dans le paysage urbain », in Régnier-Kagan (dir.), *La Tour métropolitaine*, Paris, Éditions Recherches, 2012.

Stéphane Füzesséry et Philippe Simay (éds.), *Le choc des métropoles. Simmel, Kracauer, Benjamin*, Paris/Tel-Aviv, Éditions de l'éclat, 2008.

André Gardies, *Le récit filmique*, Paris, Hachette, 1993.

Jean-Pierre Garnier et Odile Saint-Raymond (éds.), *Espaces et sociétés*, dossier « Ville et cinéma », n°86, 1996.

William W. Gaver, « Technology affordances », in *Proceedins of CHI'941*, AMC, New-York, 1991, pp. 79-84.

Cynthia Ghorra-Gobin, *Réinventer le sens de la ville. Les espaces publics à l´heure globale*, Paris, L'Harmattan, 2001.

Emmanuel Grimaud, Yann Philippe Tastevin et Denis Vidal, « Low tech, high tech, wild tech. réinventer la technologie ? », *Techniques & Culture*, 2017, vol. 1, n°67, [en ligne] https://www.cairn.info/revue-techniques-et-culture-2017-1-page-12-htm

Groupe Frontière, « La frontière, un objet spatial en mutation. », *EspacesTemps.net* [En ligne], Travaux, 2004, mis en ligne le 29 octobre 2004, consulté le 29 octobre 2004, [en ligne] https://www.espacestemps.net/articles/la-frontiere-un-objet-spatial-en-mutation/

Luc Gwiazdzinski, Olivier Soubeyran, « L'art de L'improvisation dans Les mondes en mouvement », dans Guillaume Drevon, Luc Gwiazdzinski et Olivier Klein (dir.), *Chronotopies. Lecture et écriture des mondes en mouvement*, Elya Éditions, 2017, pp. 175-181.

Stephen Healy, « Air-conditioning and the "homogenization" of people and built environments ». *Building Research & Information*, 36, 4, 2008, [en ligne] DOI : 10.1080/09613210802076351

Thierry Joliveau, Pierre-Olivier Mazagol, « Les géodispositifs cinématographiques : l'espace mis en action », *Mappemonde*, n°118, 2016, [en ligne] http://mappemonde.mgm.fr:118as4/

Isaac Joseph, *L'athlète moral et l'enquêteur modeste*, Economica, 2007.

Isaac Joseph, *Le passant considérable. Essai sur la dispersion de l'espace public*, Paris, Librairie des Méridiens, 1984.

Rem Koolhaas, *Junkspace,* Paris, Payot, 2012.

Bruno Latour, « La fin des moyens », *Réseaux*, vol. 18, n°100, 2000, pp. 39-58.

Jacques Lévy, « De l'espace au cinéma », *Annales de géographie*, vol. 6, n°694, 2013, [en ligne] http://www.cairn.info/revue-annales-de-geographie-2013-6-page-689.htm

Jacques Lévy, Michel Lussault, *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés,* Paris, Belin, 2003.

Denis Martouzet, Georges-Henry Laffont, « Tati, théoricien de l'urbain et Hulot, habitant. Le cinéma comme critique des théories urbaines et urbanistiques », *L'espace géographique*, n°2, vol. 39, Belin, 2010, pp. 159-171.

Christian Montès, Manuel Appert et Martine Drozdz, « Enjeux de l'exploration culturelle des hauteurs urbaines », *Géographie et cultures*, 102, 2017, pp. 5-14.

Pascale Nédélec, « L'enclave fonctionnelle du Strip à Las Vegas : quand l'insularité façonne la ville », *Espaces et sociétés,* vol. 150, n°2, 2012, pp. 49-65.

Jean-Pierre Olagnier, « Les imaginaires urbains du cinéma de science-fiction ou le leitmotiv de la figure de la ville dystopique », *Urbia. Les cahiers du développement durable*, dossier « Imaginaires urbains, utopies et modèles : inventer le 21e siècle ? », 2016, n 19, pp. 45-61.

Thierry Paquot, *La Folie des hauteurs, Pourquoi s'obstiner à construire des tours ?*, Paris, Bourin Éditeur, 2008.

Bertrand Pleven, « Urbanités du spectacle, urbanités en spectacle. Paris, je t'aime et New York, I love You : voyages impossibles en métropoles cinématographiques ? », in Jean-François Staszak (éd.), *Annales de géographie*, dossier « Géographie et cinéma », vol. 1, n°695-696, 2014, pp. 763-783.

Charlotte Rugerri, « Disneyland : un artifice urbain voué au plaisir », *Urbanités*, 3, 2014.

Richard Sennett, « Architectures de verre », in *Le temps de la réflexion*, t. VIII, Paris, Gallimard, 1983, pp. 125-140.

Peter Sloterdijk, *Sphères I. Bulles. Microsphérologie*, Paris, Pauvert, 2002.

Ola Södeström, « De la mégalopole au *split screen*. Trois esthétiques urbaines contemporaines », *Intellectica*, vol. 41-42, n°2-3, 2005, pp. 201-223.

Jean-François Staszak (éd.), *Annales de géographie*, dossier « Géographie et cinéma », vol. 1, n°695-696, 2014, [en ligne] http://www.cairn.info/revue-annales-de-geographie-2014-1-page-595.htm

Laurent Thévenot, « Le régime de familiarité. Des choses en personne », *Genèses*, 17, 1994, pp. 72-101.

Jean-Paul Thibaud, « Imprégnations de Tokyo », in Nicolas Tixier (dir.), *Traversées urbaines. Villes et films en regard*, Genève, MetisPresses, 2014, pp. 73-80.

Jean-Paul Thibaud, « La fabrique de la rue en marche : essai sur l'altération des ambiances urbaines », *Flux*, n°66-67, 2006, pp. 111-119.

Sharon Zukin, *Landscapes of Power. From Detroit to Disney World*, Berkeley, University of California Press, 1991.

Nicolas Tixier (dir.), *Traversées urbaines. Villes et films en regard*, Genève, MetisPresses, 2015.

Joëlle Zask, « La politique comme expérimentation », in John Dewey, *Le public et ses problèmes, Œuvres philosophiques II*, Pau/Paris, PUP/Farrago/Léo Scheer, 2003.

Filmographie, corpus

Die Hard 1, John McTiernan, États-Unis, 1988.

The Truman Show, Peter Weir, États-Unis, 1998.

Ocean's eleven, Steven Soderbergh, États-Unis, 2002.

Filmographie, autres films cités

Métropolis, Fritz Lang, Allemagne, 1927.

La tour infernale, John Guillermin et Irwin Allen, États-Unis, 1974.

High rise, Ben Wheatley, États-Unis, 2015.

Blade runner, Ridley Scott, États-Unis, 1982.

Le cinquième élément, Luc Besson, France, 1997.

Casino, Scorsese, États-Unis, 1995.

Las Vegas Parano, Terry Gilliam, États-Unis, 1998.

Casino Royale, Martin Campbell, États-Unis, 2006.

Very Bad Trip, Todd Phillips, États-Unis, 2009.

La Zona, Rodrigo Plá, Espagne-Mexique, 2004.

Bienvenue à Gattaca, Andrew Niccol, États-Unis, 1997.

NOTES

1. Jean-Pierre Garnier et Odile Saint-Raymond (éds.), *Espaces et sociétés*, dossier « Ville et cinéma », n°86, 1996.
2. Jacques Lévy, « De l'espace au cinéma », *Annales de géographie*, vol. 6, n°694, 2013, [en ligne] http://www.cairn.info/revue-annales-de-geographie-2013-6-page-689.htm ; Jean-François

Staszak (éd.), *Annales de géographie*, dossier « Géographie et cinéma », vol. 1, n°695-696, 2014, [en ligne] http://www.cairn.info/revue-annales-de-geographie-2014-1-page-595.htm

3. Nicolas Tixier (dir.), *Traversées urbaines. Villes et films en regard*, Genève, MetisPresses, 2015. ; Marie-Hélène Bacqué, Amélie Flamand, Anne-Marie Paquet-Deyris, Julien Talpin (dir.), *The Wire. L'Amérique sur écoute*, Paris, La Découverte, 2014.

4. André Gardies, *Le récit filmique*, Paris, Hachette, 1993.

5. Bertrand Pleven, « Urbanités du spectacle, urbanités en spectacle. Paris, je t'aime et New York, I love You : voyages impossibles en métropoles cinématographiques ? », in Jean-François Staszak (éd.), *Annales de géographie*, dossier « Géographie et cinéma », vol. 1, n°695-696, 2014, pp. 763-783 ; Jean-Pierre Olagnier, « Les imaginaires urbains du cinéma de science-fiction ou le leitmotiv de la figure de la ville dystopique », *Urbia. Les cahiers du développement durable*, dossier « Imaginaires urbains, utopies et modèles : inventer le 21e siècle ? », 2016, n 19, p. 45.

6. Denis Martouzet, Georges-Henry Laffont, « Tati, théoricien de l'urbain et Hulot, habitant. Le cinéma comme critique des théories urbaines et urbanistiques », *L'espace géographique*, n°2, vol. 39, Belin, 2010, pp. 159-171 ; Sylvain Angiboust, « Les cités de verre. L'esthétique des tours de verre dans les villes de cinéma », *La furia Umana*, n°34, 2016, [en ligne] http://www.lafuriaumana.it/index.php/67-archive/lfu-34/793-sylvain-angiboust-les-cites-de-verre-l-esthetique-des-tours-de-verre-dans-les-villes-de-cinema

7. Stéphane Füzesséry et Philippe Simay (éds.), *Le choc des métropoles. Simmel, Kracauer, Benjamin*, Paris/Tel-Aviv, Éditions de l'éclat, 2008.

8. Benjamin, cité par Füzesséry et Simay, *idem*, p. 10.

9. Jean-Paul Thibaud, « Imprégnations de Tokyo », in Nicolas Tixier (dir.), *op.cit.*, p. 73.

10. Ola Södeström, « De la mégalopole au *split screen*. Trois esthétiques urbaines contemporaines », *Intellectica*, vol. 41-42, n°2-3, 2005, pp. 201-223.

11. Cynthia Ghorra-Gobin, *Réinventer le sens de la ville. Les espaces publics à l'heure globale*, Paris, L'Harmattan, 2001.

12. Jean-Paul Thibaud, « La fabrique de la rue en marche : essai sur l'altération des ambiances urbaines », *Flux*, n°66-67, 2006, pp. 111-119.

13. Thierry Paquot, *La Folie des hauteurs, Pourquoi s'obstiner à construire des tours ?*, Paris, Bourin Éditeur, 2008.

14. Dans une perspective pragmatiste (John Dewey, « La réalité comme expérience », *Tracés. Revue de Sciences humaines*, n°9, 2005), l'expérience relève d'une interaction entre un individu et ce qui constitue son environnement (humain et non-humain) en tant qu'elle « assure en même temps la continuité de l'existence, l'adaptation du sujet aux situations qu'il rencontre et l'exercice d'une influence sur ces situations de sorte qu'il puisse rétablir sa conduite » (Joëlle Zask, « La politique comme expérimentation », in John Dewey, *Le public et ses problèmes, Œuvres philosophiques II*, Pau/Paris, PUP/Farrago/Léo Scheer, 2003, pp. 16-17). L'expérience implique ainsi un apprentissage qui passe par l'épreuve active et sensible de la réalité.

15. Considérant ces films comme des faits sociaux (Jean-Pierre Esquenazi, « Le film, un fait social », in *Réseaux*, vol. 18, n 99, 2000, pp. 13-47, [en ligne] doi : https://doi.org/10.3406/reso.2000.2194), nous avons en effet pris en compte dans cette sélection le genre du film en tant qu'il est une médiation pour le public, ainsi que les conditions de réception et de production. Gros succès commerciaux ayant parfois fait l'objet de suites, ces productions hollywoodiennes s'imposent en renouvelant leur genre. *Die Hard* (1988) notamment qui deviendra par la suite une référence du film d'action avec un protagoniste anti-héros. *The Truman Show* (1998) renouvèle quant à lui la critique cinématographique de la société du spectacle et l'émergence des différentes formes de télé-réalité. *Ocean's eleven* (2001) est un remake de *L'Inconnu de Las Vegas* de Lewis Milestone (1960). Hommage au classique du genre, il fait toutefois du braquage une affaire de panache.

16. Bruno Latour, « La fin des moyens », *Réseaux*, vol. 18, n°100, 2000, pp. 39-58.

17. Introduite par Gibson (1979), cette notion permet de penser la perception des objets ou du design sous l'angle de l'exploration sensorielle continue, et de penser la propriété de la relation agent/environnement dans l'action. *Affordance* désigne ainsi « à la fois une prise et une invite, la disponibilité dans l'univers perceptif » (Isaac Joseph, *L'athlète moral et l'enquêteur modeste*, Economica, 2007, p. 328)

18. Précisons que ces trois films ont été tournés en majeure partie dans les lieux réels : la tour Fox Plaza à Los Angeles abritant les bureaux de la Fox (Nakatomi Plaza dans le film *Die Hard*, encore en chantier au moment du tournage) ; la ville de Seaside en Floride (« Seahaven » dans le film *The Truman Show*) ; le casino Bellagio de Las Vegas dans *Ocean's Eleven*.

19. Kenneth Frampton, « L'architecture verticale dans le paysage urbain », in Régnier-Kagan (dir.), *La Tour métropolitaine*, Paris, Éditions Recherches, 2012.

20. Françoise Choay, *L'urbanisme, utopies et réalités*, Paris, Seuil, 1965..

21. Christian Montès, Manuel Appert et Martine Drozdz, « Enjeux de l'exploration culturelle des hauteurs urbaines », *Géographie et cultures*, 102, 2017, pp. 5-14 ; Mike Davis, *Le stade Dubaï du capitalisme*, Paris, Les prairies ordinaires (Penser/Croiser), 2007.

22. Rem Koolhaas, *Junkspace,* Paris, Payot, 2012, p. 32.

23. *Idem*, p. 38.

24. Richard Sennett, « Architectures de verre », in *Le temps de la réflexion*, t. VIII, Paris, Gallimard, 1983, pp. 125-140.

25. R. Koolhaas, *op.cit.*, p. 38.

26. Jacques Lévy, Michel Lussault, *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés,* Paris, Belin, 2003.

27. Anne Bossé, Laurent Devisme, Marc Dumont, « Actualités des mythologies pavillonnaires : Le périurbain comme quasi-personnage », *Les Annales de la recherche urbaine*, PUCA, 2007, pp. 141-151.

28. Guénola Capron, *Quand la ville se ferme : quartiers résidentiels sécurisés*, Paris, Bréal, 2006.

29. Christine Dourlens, Pierre Vidal-Naquet. « Des quartiers "hors-sol" : quartiers fermés et rapports de proximité dans la banlieue de Buenos-Aires », *Les Annales de la recherche urbaine*, n 90, 2001, pp. 109-116.

30. Mike Davis, *City of Quartz. Los Angeles, capitale du futur*, Paris, La Découverte, 1997.

31. Groupe Frontière, « La frontière, un objet spatial en mutation. », *EspacesTemps.net* [En ligne], Travaux, 2004, [en ligne] https://www.espacestemps.net/articles/la-frontiere-un-objet-spatial-en-mutation/, mis en ligne le 29 octobre 2004, consulté le 29 octobre 2004.

32. Pascale Nédélec, « L'enclave fonctionnelle du Strip à Las Vegas : quand l'insularité façonne la ville », *Espaces et sociétés,* vol. 150, n°2, 2012, pp. 49-65.

33. Christine Chivallon, Nathalie Marme, Dominique Prost, « Artefact de lieu et urbanité, le centre commercial interrogé », *Les Annales de la recherche urbaine*, n 78, 1998.

34. Sharon Zukin, *Landscapes of Power. From Detroit to Disney World*, Berkeley, University of California Press, 1991.

35. Stephen Healy, « Air-conditioning and the "homogenization" of people and built environments ». *Building Research & Information*, 36, 4, 2008, [en ligne] DOI : 10.1080/09613210802076351

36. Sophie Didier, « L'ambiguïté de l'expérience Disneyland en matière de gestion des flux de visiteurs », *Flux*, n°50, 2002, pp. 34-43.

37. Charlotte Rugerri, « Disneyland : un artifice urbain voué au plaisir », *Urbanités*, 3, 2014.

38. William W. Gaver, « Technology affordances », in *Proceedins of CHI'941*, AMC, New-York, 1991, pp. 79-84.

39. Emmanuel Grimaud, Yann Philippe Tastevin et Denis Vidal, « Low tech, high tech, wild tech. réinventer la technologie ? », *Techniques & Culture*, 2017, vol. 1, n°67, [en ligne] https://www.cairn.info/revue-techniques-et-culture-2017-1-page-12-htm

40. Laurent Thévenot, « Le régime de familiarité. Des choses en personne », *Genèses*, 17, 1994, pp. 72-101.
41. Thierry Joliveau, Pierre-Olivier Mazagol, « Les géodispositifs cinématographiques : l'espace mis en action », *Mappemonde*, n°118, 2016, [en ligne] http://mappemonde.mgm.fr:118as4/
42. À l'inverse de la série des films *Mission impossible* ou des films de James Bond reposant sur le recours à la dernière invention technologique.
43. Christian Bessy et Francis Chateauraynaud, *Experts et Faussaires. Pour une sociologie de la perception*, Paris, Métailié, 1995.
44. Le sabotage a une forte valeur subversive et fait l'objet d'une théorisation dans la pensée anarchiste (Émile Pouget, *Le Sabotage,* Paris, Mille et une nuits, 2004). Il constitue l'une des modalités privilégiées de la guérilla.
45. Michel de Certeau, *L'Invention du quotidien. I, Arts de faire,* Paris, Gallimard, 1990.
46. Jean Baudrillard, *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, 1981.
47. Luc Gwiazdzinski, Olivier Soubeyran, « L'art de L'improvisation dans Les mondes en mouvement », dans Guillaume Drevon, Luc Gwiazdzinski et Olivier Klein (dir.), *Chronotopies. Lecture et écriture des mondes en mouvement*, Elya Éditions, 2017, pp. 175-181.
48. Peter Sloterdijk, *Sphères I. Bulles. Microsphérologie*, Paris, Pauvert, 2002.
49. Dominique Boullier, « Composition médiatique d'un monde commun à partir du pluralisme des régimes d'attention », dans Chardel Pierre-Antoine, Gossart Cédric, Reber Bernard, *Conflit des interprétations dans la société de l'information. Éthiques et politiques de l'environnement*, Hermès Science, 2012, pp. 41-57.

RÉSUMÉS

Dans quelle mesure le cinéma constitue-t-il une ressource pour réfléchir aux évolutions des milieux habités et, plus spécifiquement, pour saisir les enjeux et ressorts d'une expérience urbaine et architecturale de plus en plus conditionnée ? Cet article tente de répondre à cette question à partir de trois fictions, *Die Hard*, *The Truman Show* et *Ocean's Eleven*, trois films permettant d'appréhender le conditionnement sous l'angle de l'expérience. L'analyse, centrée sur les dispositifs techniques et d'ambiances comme affordances, révèle quatre modalités de l'expérience des espaces hyper-conditionnés : le familiarisation/défamiliarisation, le sabotage, le parasitage et l'immunisation.

To what extent does cinema represent a resource to reflect on the evolutions of inhabited environments and, more specifically, to grasp the stakes and forces of an architectural and urban experience that is increasingly conditioned? This article aims to answer this question using three fictions – *Die Hard, The Truman Show* and *Ocean's Eleven* – which are three films that allow to grasp conditioning from the standpoint of experience. The analysis, focused on technical and ambiance mechanisms as affordances, reveals four modalities of the experience of hyper-conditioned spaces: familiarization/defamiliarization, sabotage, interference, and immunisation.

INDEX

Mots-clés : cinéma, fiction, expérience, techniques, affordances
Keywords : fiction movie, experience, techniques, affordances

AUTEURS

ANNE BOSSÉ

Anne Bossé est architecte de formation, docteure en géographie et maître de conférences à l'École nationale supérieure d'architecture de Paris Malaquais (CRENAU/UMR AAU). Ses travaux portent principalement sur les transformations contemporaines des espaces publics et sur les effets des migrations internationales sur les architectures et les spatialités. Elle développe dans son travail de recherche une attention aux formes de restitution et aux croisements entre arts et sciences humaines (expérimentations photographiques, théâtrales...).
anne.bosse@crenau.archi.fr

THÉO FORT-JACQUES

Théo Fort-Jacques est géographe, maître de conférences associé en sciences humaines et sociales à l'ENSA Nantes et chercheur au sein du Centre de recherche nantais architectures urbanités, UMR Architectures, Ambiances, Urbanités (CRENAU/UMR AAU). Ses travaux portent sur les recompositions contemporaines de l'urbanité, l'ethnographie des espaces publics, la place des images et imaginaires dans la fabrique urbaine et les méthodes d'enquête *in situ*.
theo.fort-jacques@crenau.archi.fr