

Le design au service du cinéma

La technique cinématographique comme moteur de l'expérience sensorielle

École supérieure
d'art & de design
des Pyrénées

DNA Design
Mention Design
graphique Multimédia

Claire Ducasse
2025 – 2026

ÉSAD·PYRÉNÉES

2 Introduction

2 **PARTIE I: Technique et création au cinéma sous une approche théorique**

2 1.1 La technique comme fondement de la création cinématographique

3 1.2 La fabrication de l'image : sens, perception et place du

4 1.3 Conception d'un langage visuel global d'après Eric Tortochot

5 **PARTIE II : analyse personnelles : la technique au service de l'expérience sensorielle**

5 2.1 Climax de Gaspar Noé : la technique comme expérience immersive

6 2.2 Blade Runner 2049 de Denis Villeneuve : la technique comme
expérience contemplative

7 2.3 The Grand Budapest Hotel de Wes anderson : la technique comme un

9 **Conclusion**

10 **Annexes**

11 **Références**

Introduction

Le cinéma utilise plusieurs médias, les images, le son, les objets. Chaque choix graphique est utilisé pour construire un récit. En son cœur, l'esthétique visuelle et sonore ne se limite pas à habiller un décor ou à embellir un cadre. Il pense visuellement un univers, exprime des émotions et matérialise des idées. La mise en scène, la scénographie, la lumière ou encore les objets participent pleinement à la narration, au même titre que le scénario ou le jeu des acteurs.

Ce qui me passionne dans ce sujet c'est comment les formes, les couleurs, les compositions et les dispositifs techniques produisent du sens. Le cinéma permet de créer des mondes sensibles dans lesquels le spectateur s'immerge. Chaque élément du film, du générique aux choix scénographiques et sonores, prépare son regard et guide son ressenti. Observer le travail des designers de cinéma, de Saul Bass à Annie Atkins, permet ainsi de comprendre comment le graphisme et la mise en scène s'articulent pour assurer la cohérence d'un film, du générique jusqu'au cœur de l'espace diégétique.

Des artistes comme Saul Bass ont véritablement révolutionné le générique de film, en en faisant un prologue graphique à part entière. Avec des œuvres comme *Vertigo* (1958) ou *Anatomy of a Murder* (1959), il a su condenser l'âme d'un long-métrage en quelques formes simples et évocatrices. Nous pouvons aussi prendre l'exemple de Annie Atkins, avec *The Grand Budapest Hotel* (2014). Elle a insufflé une même palette de couleur dans les moindres détails du décor, créant des objets graphiques qui tissent un lien organique entre l'histoire, l'univers du film et son esthétique. Et entre ces deux figures emblématiques on peut retrouver toute une génération d'artistes comme Ken Adam, Syd Mead ou un Kyle Cooper qui n'ont cessé d'explorer cette idée d'une identité visuelle globale.

Cette réflexion trouve un écho théorique dans les écrits de Michel Chion, notamment dans *Technique et création au cinéma* [1], où il démontre que la technique n'est jamais neutre. Elle conditionne ce qui est visible et audible et devient un véritable moteur de création. En m'appuyant sur ces apports théoriques, ainsi que sur mes analyses personnelles de films *Climax*, *Blade Runner 2049* et *The Grand Budapest Hotel*, ce document propose d'explorer comment les choix techniques, visuels et sonores participent à la construction d'un cinéma sensoriel, expressif et narratif.

Dans un premier temps, je m'attarderai sur les techniques de création cinématographique, notamment les choix liés à l'image, au son et à la mise en scène, afin de comprendre comment ces dispositifs techniques orientent la perception du spectateur et posent les bases d'une expérience sensorielle.

Dans un second temps, je m'appuierai sur ma place de spectatrice pour analyser *Climax*, *Blade Runner 2049* et *The Grand Budapest Hotel*. Je soulignerai l'interaction entre les éléments techniques et l'expérience sensorielle qui peut en être faite, en montrant comment la technique se met au service de la narration et des émotions.

PARTIE I: Technique et création au cinéma sous une approche théorique

1.1 La technique comme fondement de la création cinématographique

Pour Michel Chion [2], la technique n'est jamais un simple moyen neutre au service d'une idée préexistante : elle constitue un appui pour sa création cinématographique. Une image de cinéma n'existe pas indépendamment des outils qui la crée. Le cadrage, la focale, la profondeur de champ, l'éclairage ou

[1] Chion Michel. *Technique et création au cinéma*. Paris : ESEC, 2002.

[2] Chion Michel, *Technique et création au cinéma*. ESEC, 2002.

encore le mouvement de caméra sont autant de choix techniques qui déterminent ce qui peut être montré, mais aussi la manière dont le spectateur va le percevoir et l'interpréter.

Dans *Technique et création au cinéma* [3], Chion insiste sur le fait que chaque dispositif technique propose un vocabulaire expressif spécifique. Une caméra mobile ne raconte pas l'espace de la même manière qu'un plan fixe; une focale longue isole un personnage là où un grand angle inscrit le corps dans son environnement. Ces choix conditionnent la relation du spectateur à l'image : proximité ou distance, immersion ou observation, tension ou contemplation. La technique agit ainsi comme une grille de lecture du monde filmé, orientant le regard et l'émotion.

Cette idée rejoint la pensée de René Barjavel dans *Cinéma total* (1944) [4], qui voit le cinéma comme un art en perpétuelle transformation technique. Barjavel affirme que chaque avancée technologique ouvre de nouveaux territoires sensibles : son synchronisé, couleur, relief, immersion sonore. Pour lui, le cinéma progresse vers une forme de totalité sensorielle, où la technique permet de toucher le spectateur par tous les canaux perceptifs. La création naît donc de l'expérimentation technique, et non de sa simple maîtrise.

Cette approche est également soulignée dans la masterclass de Eric Tortochot [5], qui montre que les outils (caméra, lumière, scénographie, graphisme) ne sont pas seulement fonctionnels mais participent pleinement à la construction d'un langage visuel cohérent [6]. Le cinéma devient alors un espace de conception globale, où chaque décision technique est déjà un geste créatif.

1.2 La fabrication de l'image : sens, perception et place du

spectateur

Dans la continuité de cette réflexion, Michel Chion [7] insiste sur une idée essentielle : l'image cinématographique n'est jamais un reflet du réel, mais une fabrication. Ce que le spectateur perçoit comme « réaliste » est en réalité le résultat d'un ensemble de décisions techniques et esthétiques prise volontairement. Le cinéma ne montre pas le monde tel qu'il est, mais tel qu'il est construit de manière artificiel pour donner une illusion de réalisme au spectateur et l'immerger au maximum dans l'univers crée.

Un même motif peut ainsi produire des significations radicalement différentes selon son traitement technique. Une profondeur de champ large permet de montrer plusieurs actions simultanément et laisse au spectateur une certaine liberté de regard, tandis qu'une profondeur de champ réduite impose un point de focalisation précis et crée une lecture plus dirigée. De la même si je reprends mes propos, un plan fixe peut instaurer une distance, une tension ou une contemplation, alors qu'une caméra mobile immerge le spectateur dans l'action ou l'état psychologique d'un personnage. Enfin, une lumière diffuse adoucit les formes et crée une atmosphère intime ou nostalgique, tandis qu'une lumière contrastée dramatise l'espace et accentue les conflits. Ces choix techniques ont un impact direct sur la narration et sur la position du spectateur face à l'image. Chion montre que la technique détermine non seulement ce que l'on voit, mais aussi comment on le ressent.

Cette idée est en résonance avec la vision de Barjavel, qui alerte déjà en 1944 sur le pouvoir du cinéma à modeler la perception collective. Dans *Cinéma*

[3] *Ibid.*

[4] Barjavel René. *Cinéma total*. Paris : éditions Denoël, 1944.

[5] Eric Tortochot. *Design & cinéma: accessoires et scénarisation*. <https://amu.hal.science/hal-04003591v1/document>. Marseille : DEUG, Marterclasse, 2023, pp.15.

[6] Eric Tortochot. *Design & cinéma: accessoires et scénarisation*. <https://amu.hal.science/hal-04003591v1/document>, DEUG, Marterclasse, Marseille, France, 2023, pp.15.

[7] Chion Michel. *Technique et création au cinéma*. Paris : ESEC, 2002.

total [8], il évoque un futur où l'image, le son et le volume enveloppent entièrement le spectateur, le plongeant dans une expérience sensorielle qui dépasse la simple narration. Le cinéma devient alors un art de l'illusion maîtrisée, capable de produire des émotions, des croyances et des imaginaires par la seule force de sa fabrication technique.

1.3 Conception d'un langage visuel global d'après Eric Tortochot

Pour commencer, Éric Tortochot est un chercheur et enseignant français spécialisé dans l'éducation artistique et le design, travaillant sur les processus d'apprentissage et la pédagogie en arts et design.

Dans sa masterclass il apporte un prolongement concret et méthodologique aux réflexions théoriques de Michel Chion, en mettant l'accent sur la conception globale de l'image cinématographique comme un système. Ici, il ne s'agit plus seulement de comprendre que l'image est construite, mais de penser comment organiser cette construction dès l'amont du projet. Eric Tortochot insiste sur le fait que chaque choix visuel décor, lumière, couleur, cadre, mouvement, son ne peut exister de manière isolée : tous ces éléments doivent être pensés ensemble, dans une logique de cohérence et de dialogue.

Le décor n'est alors plus un simple arrière-plan, mais un espace narratif actif, capable d'influencer le mouvement des corps, la position de la caméra et la circulation du regard. De la même manière, la lumière est envisagée comme une matière plastique, modulable et expressive, qui structure les volumes, guide l'attention du spectateur et crée des ambiances émotionnelles durables. La caméra, quant à elle, devient un outil de sensation, un point de vue incarné qui fait ressentir l'espace plutôt que de simplement le montrer.

Cette approche systémique met aussi en avant l'importance de la prévisualisation et de l'anticipation. Eric Tortochot souligne que la force d'une image repose souvent sur des décisions prises bien avant le tournage : choix de palette chromatique, articulation entre décors et éclairages, relation entre mouvements de caméra et rythmes sonores. Penser l'image comme un système, c'est éviter l'accumulation d'effets décoratifs ou techniques, au profit d'une écriture visuelle lisible et maîtrisée, où chaque élément sert un même objectif narratif et sensoriel.

Il montre que le rôle du designer, du chef décorateur ou du chef opérateur est de construire un langage visuel cohérent, capable de soutenir le récit tout en produisant une expérience sensible pour le spectateur. L'image devient ainsi un espace pensé, vécu et ressenti, au croisement de la technique, de la création et de la narration.

C'est dans cette continuité que s'inscrit mon travail d'analyse. Je vais en effet m'appuyer sur ma propre perception de trois films contemporains : *Climax* de Gaspar Noé (2018), *Blade Runner 2049* de Denis Villeneuve (2017) et *The Grand Budapest Hotel* de Wes Anderson (2014). À travers l'analyse de séquences choisies, j'interrogerai la manière dont le décor, la lumière, les mouvements de caméra et le travail du son participent à favoriser mon expérience sensible tout au long du déroulement du film. Il s'agira ainsi de montrer comment ces choix techniques deviennent des outils de mise en scène sensorielle, au cœur de l'expérience cinématographique.

[8] Barjavel René. *Cinéma total*. Paris : éditions Denoël, 1944.

PARTIE II : analyse personnelles : la technique au service de l'expérience sensorielle

2.1 Climax de Gaspar Noé : la technique comme expérience immersive

Dans *Climax* [9], la technique cinématographique ne sert pas seulement à raconter une histoire, elle devient une expérience sensorielle totale. Gaspar Noé mobilise le plan-séquence, la caméra flottante, la lumière saturée et la musique assourdissante pour abolir toute distance entre le spectateur et les personnages. Le film se transforme ainsi en un dispositif immersif où l'image, le son et le mouvement agissent directement sur le corps du spectateur.

La séquence que j'ai choisi d'analyser (de 1h03 à 1h11) [10] s'inscrit à un moment clé de la narration, lorsque la fête bascule et que les danseurs commencent à subir les effets de la drogue versée dans la sangria. Elle s'impose alors comme le cœur esthétique et conceptuel du film, condensant toutes les intentions de Gaspar Noé : immersion, désorientation, perte de contrôle et violence sensorielle.

C'est le moment où la caméra bascule à l'envers, les corps se déforment, le son se sature, et l'espace devient incompréhensible. Cette séquence marque un point de non-retour, autant pour les personnages que pour le spectateur. Grâce au tubes LES (Aster) il y a une vraie flexibilité chromatique dans cette scène ce qui permet de faire évoluer les couleurs au fur et à mesure de la transe ce qui va participer à cette désorientation.

Le choix de cette scène se justifie par sa capacité à illustrer le cinéma comme expérience physique, proche de ce que René Barjavel nomme un « cinéma total » [11]. Ici, la technique ne représente pas l'ivresse ou la drogue : elle la fait ressentir. Le spectateur ne regarde plus, il subit. La perte de repères visuels et sonores provoque un vertige émotionnel qui place *Climax* dans une démarche expérimentale radicale, où la mise en scène devient le véritable sujet du film.

Le plan-séquence joue un rôle fondamental dans cette séquence, dont la durée prolongée (plusieurs minutes sans aucune coupe) plonge le spectateur dans un espace-temps continu partagé avec les danseurs. L'absence de montage enferme ainsi le regard dans l'action, sans possibilité de distance. La caméra, souvent instable, glisse, tourne, se renverse et adopte parfois des mouvements vertigineux, donnant l'impression d'un regard désincarné, presque hallucinatoire. Cette mobilité constante, associée à une scénographie évolutive, transforme progressivement l'école en un piège mental et physique. Le décor, d'abord neutre et fonctionnel, devient de plus en plus oppressant à mesure que la lumière rouge envahit l'espace, symbolisant la montée de la folie collective et préparant le spectateur à l'expérience sensorielle extrême qui va suivre. [12]

La musique joue un rôle central. La bande-son est très rythmée, électro, disco et dance, avec notamment des morceaux comme *Supernature* de Cerrone ou *Rollin' & Scratchin'* de Daft Punk (Thomas Bangalter). [13] Le volume sonore est souvent très élevé, ce qui contribue à plonger physiquement le spectateur dans la fête, puis dans le chaos. Le sound design repose principalement sur des sons « réels » : respirations haletantes, cris, rires nerveux, pleurs, bruits de pas dans les couloirs et portes qui claquent. Dans plusieurs interviews, Gaspar Noé

[9] Noé Gaspar. *Climax*. 95min, 2018.

[10] Noé Gaspar. *Climax*. 2018, photogramme, de 1:03 à 1:11.

[11] Barjavel René. *Cinéma total*. Paris : éditions Denoël, 1944.

[12] AFCinema. *Climax*. 03/10/2018. <https://www.afcinema.com/Cinematographe-Benoit-Debie-SBC-talks-about-his-work-on-Climax-by-Gaspar-Noe.html>, 6/11/2025.

[13] Courte focale, Guillaume Gas. *Climax*. 07/09/2018. <https://www.courte-focale.fr/cinema/critiques/climax-gaspar-noe-2018/>, 8/11/2025.

explique qu'il ne souhaitait pas créer des effets sonores imitant la prise de drogue, mais capter des réactions crédibles et organiques. Les acteurs n'étaient pas sous LSD : ils improvisaient leurs comportements à partir d'un contexte narratif suggérant l'altération de leurs perceptions. Le film, mixé en 5.1 (format DCP), permet une spatialisation du son très immersive, renforçant l'implication sensorielle du spectateur. **[14]**

Cette séquence est sans doute celle qui m'a le plus marquée visuellement dans le film. Après le début encore relativement maîtrisé, elle bascule brutalement lorsque l'une des danseuses, isolée dans un couloir, se poignarde elle-même. Ce geste marque un point de non-retour dans la narration. À partir de ce moment, l'espace se fragmente, les corps se désarticulent et toute forme de repère semble disparaître.

La caméra s'enfonce dans les couloirs de l'école, suit des corps en crise, capte des visages déformés par la peur, la colère ou la douleur. Les lumières saturées, notamment le rouge omniprésent, écrasent les volumes et transforment les lieux en un espace presque irréel, oppressant. Les mouvements de caméra deviennent de plus en plus instables, parfois inversés, accentuant la sensation de vertige et de perte de contrôle. Gaspar Noé joue ici avec différentes esthétiques, entre intention narrative et expérimentation visuelle, pour faire basculer le film dans quelque chose de profondément délirant et déstructuré. En tant que spectatrice, je me suis sentie entraînée avec les acteurs dans ce moment de chaos, plongée dans cet instant où tout explose et où plus aucun retour en arrière n'est possible.

2.2 Blade Runner 2049 de Denis Villeneuve : la technique comme expérience contemplative

Dans *Blade Runner 2049* **[15]**, la technique cinématographique est au service d'une réflexion sur l'identité, la mémoire et la solitude. Denis Villeneuve, accompagné de Roger Deakins à la photographie, construit un monde où chaque élément visuel, architecture, lumière, texture, échelle reflète l'état intérieur des personnages. Le film se caractérise par une esthétique monumentale, héritée du brutalisme, écrase les figures humaines et accentue leur isolement.

Les décors, inspirés de l'architecture réelle de Los Angeles mais amplifiés par des effets d'illusion d'optique, sont gigantesques, souvent symétriques et dépouillés, et donnent le sentiment d'un monde déshumanisé, dominé par des structures froides et répétitives. Dans *Blade Runner 2049* **[16]**, cette impression est particulièrement sensible dans les vastes espaces industriels de la ville, les archives de la Wallace Corporation ou encore les ruines désertiques de Las Vegas. Ces lieux, à la fois monumentaux et presque vides, prolongent une vision déformée et futuriste de Los Angeles, écrasant les personnages et soulignant leur solitude. **[17]**

La lumière volumétrique (aussi appelé « god ray »), diffusée à travers la brume, le verre ou les particules de poussière, sculpte l'espace et enveloppe les corps d'une atmosphère mélancolique et contemplative. Les teintes froides et bleutées de la ville contrastent avec l'orange saturé du désert de Las Vegas, renforçant la sensation d'un monde artificiel et fragmenté. Contrairement à *Climax*, où la technique agresse frontalement le spectateur, *Blade Runner 2049* instaure une distance émotionnelle par la lenteur des mouvements de caméra et la durée des plans, invitant à une forme d'introspection et de contemplation.

[14] Artemis production. *Climax*. 11/21/2018. <https://www.artemisproductions.com/index.php/fr/films/Climax>, 8/11/2025.

[15] Villeneuve Denis. *Blade Runner 2049*. 117min, 2017.

[16] Villeneuve Denis. *Blade Runner 2049*. 117min, 2017.

[17] Framestore (entretiens et dossiers techniques). *Blade runner 2049*. <https://www.framestore.com/fr/projets/blade-runner-2049>, 23/01/2026.

La séquence de la rencontre entre K et Dr Ana Stelline (de 1h13 à 1h22) **[18]** a été choisie car elle cristallise de manière particulièrement lisible la relation entre technique et intériorité dans *Blade Runner 2049*. La scène s'ouvre sur un plan large du laboratoire de Stelline, un espace clos et ovoïde, entièrement blanc, isolé du monde extérieur. K apparaît d'abord derrière une vitre épaisse, qui matérialise immédiatement la distance physique et émotionnelle entre les deux personnages. Cette paroi transparente devient un motif visuel central de la séquence : elle permet de se voir, mais interdit tout contact.

Plusieurs plans rapprochés insistent sur les reflets du verre, superposant le visage de K à celui de Stelline ou à l'environnement du laboratoire. Ces images brouillent les frontières entre identité, souvenir et réalité, faisant écho au doute qui traverse le personnage de K. La lumière diffuse et uniforme l'espace du laboratoire. Les ombres et renforce la sensation d'un présent froid, clinique et aseptisé, tandis que le sound design peu élever isole les voix et amplifie le silence, accentuant l'intimité fragile de l'échange.

Lorsque Stelline recrée le souvenir du cheval en bois, le film bascule brièvement dans un autre régime visuel. Les images de la mémoire sont baignées d'une lumière douce et chaleureuse, presque dorée, composée de sources circulaires rappelant un éclairage à la bougie. Selon *The American Society of Cinematographers* **[19]**, Villeneuve et Deakins ont utilisé un dispositif d'ampoules circulaires associé à des générateurs de flicker afin de produire une lumière instable et organique. Ce contraste entre la chaleur de la mémoire et la froideur du présent rend perceptible, de manière très concrète, le décalage entre le ressenti émotionnel de K et la réalité physique dans laquelle il évolue.

Lorsque Stelline affirme que ce souvenir est « réel », l'émotion naît non pas d'un effet spectaculaire, mais de cette mise en scène contenue, où la technique devient presque invisible. À travers le verre, la lumière et la durée des plans, le film donne à voir une émotion retenue, fragile, qui fait de cette séquence un moment clé de l'expérience introspective proposée au spectateur.

Mon choix de cette séquence s'explique par sa capacité à montrer comment *Blade Runner 2049* utilise la technique non pour impressionner, mais pour matérialiser l'invisible : la mémoire, le doute, l'humanité incertaine de K. La mise en scène devient un espace mental, un lieu où le spectateur est invité à ressentir le poids existentiel des personnages, plutôt qu'à subir une immersion sensorielle brutale.

2.3 The Grand Budapest Hotel de Wes anderson : la technique comme un

univers codifié et théâtral

Chez Wes Anderson, la technique cinématographique est un outil de stylisation extrême. Chaque film repose sur un univers graphique rigoureusement codifié, où la symétrie, la couleur, les objets et les mouvements de caméra construisent un monde artificiel assumé. *The Grand Budapest Hotel* **[20]** illustre parfaitement cette démarche : le film fonctionne comme une maquette animée, où chaque plan est pensé comme une composition picturale.

La symétrie parfaite des cadres, les mouvements latéraux de caméra, les décors construits en studio et l'utilisation de maquettes renforcent l'aspect théâtral du film. La technique ne cherche pas à dissimuler son artificialité, au contraire : elle la revendique. La couleur devient un langage narratif à part entière, permettant d'identifier les lieux, les époques et les hiérarchies sociales.

[18] Villeneuve Denis. *Blade Runner 2049*. 2017, photogramme, de 1:13 à 1:22.

[19] American Cinematographer, Rachael Bosley. *Uncanny Valley: Blade Runner 2049*. 05/03/2018* <https://theasc.com/articles/uncanny-valley-blade-runner-2049>, 6/11/2025.

[20] Anderson Wes. *The Grand Budapest Hotel*. 100min, 2014.

La scène de l'arrivée de Zero comme lobby boy (de 0h12 à 0h15) [21] a été choisie car elle constitue une véritable déclaration d'intention esthétique. Dès les premiers plans, Wes Anderson présente son univers avec une précision presque mathématique. Le hall de l'hôtel est parfaitement symétrique : les murs, les escaliers et les comptoirs se répondent en miroir, et la perspective centrale attire immédiatement le regard vers le personnage principal. Zero entre, petit bagage à la main, avançant sur un tapis rouge parfaitement tendu, et chaque geste est chorégraphié pour souligner sa position dans l'espace.

Les autres personnages sont immobiles ou se déplacent avec une exactitude millimétrée, comme sur une scène de théâtre, et les dialogues s'enchaînent sur un rythme musical, presque cadencé, qui accompagne le regard du spectateur dans le hall. La lumière, très diffuse et contrôlée, efface les ombres trop dures et uniformise les couleurs, donnant à l'image un effet presque pictural, où chaque détail, des uniformes des employés aux motifs des murs, est soigneusement mis en valeur. Contrairement à *Climax*, où la lumière sert à désorienter et déstabiliser le spectateur, ici elle organise l'espace et guide le regard, rendant l'entrée de Zero à la fois comique, solennelle et esthétiquement parfaite.

Cette séquence est fondatrice à plusieurs niveaux. Narrativement, elle établit la relation maître—apprenti entre Gustave et Zero. Visuellement, elle démontre comment chaque détail comme costume, accessoire, couleur, décor participe à la construction du récit. Le violet de Gustave et le rouge de Zero signalent immédiatement leur statut et leur rôle. Les objets du décor, loin d'être de simples éléments fonctionnels, deviennent des signes qui structurent l'espace et l'action.

Le choix de cette scène se justifie par sa capacité à montrer comment la technique, chez Anderson, ne sert pas l'immersion réaliste mais la cohérence d'un monde codifié. Le spectateur n'est pas plongé dans une illusion de réalité, mais invité à accepter les règles d'un univers graphique précis, presque ludique. Cette approche fait écho à l'idée d'un cinéma synthétique, où tous les arts (décor, graphisme, musique, mouvement) se combinent pour créer une forme narrative unique.

Pour moi, la scène de l'arrivée de Zero dans *The Grand Budapest Hotel* illustre parfaitement comment la technique cinématographique chez Wes Anderson devient un outil de stylisation, au service de la construction d'un univers graphique. Dès les premiers plans, le hall de l'hôtel se dévoile en symétrie parfaite : le tapis rouge central, les escaliers, les comptoirs et les lampes disposés avec rigueur créent un cadre presque théâtral. Zero apparaît, timide, tenant son bagage, tandis que la caméra le suit dans un mouvement centré et fluide, qui met en évidence chaque détail de son environnement.

Les employés et les clients, disposés frontalement dans le cadre, se déplacent selon des trajectoires strictement horizontales ou verticales, renforçant l'aspect géométrique et artificiel de la mise en scène. Wes Anderson mobilise ici plusieurs codes visuels récurrents : la symétrie frontale, les cadres fixes, les mouvements de caméra latéraux et une composition centrée. Les couleurs saturées (rose des murs, violet des uniformes, doré des luminaires) forment une palette graphique immédiatement identifiable.

La lumière diffuse, sans ombres marquées, donne à l'image un aspect presque théâtral. Cette séquence met ainsi en place un véritable langage visuel, où la technique ne cherche pas à imiter le réel mais à construire un monde codifié, dans lequel chaque élément visuel participe à la narration.

Conclusion

Les analyses de *Climax*, *Blade Runner 2049* et *The Grand Budapest Hotel* permettent de dégager une synthèse intéressante sur la manière dont la technique cinématographique structure l'expérience du spectateur. Dans *Climax*, la technique est poussée à l'extrême pour créer une immersion violente et physique : le spectateur est littéralement pris au piège d'un dispositif sensoriel qui abolit toute distance critique. *Blade Runner 2049*, au contraire, utilise la monumentalité des décors, la lenteur des mouvements de caméra et la lumière volumétrique pour instaurer une expérience introspective, où la technique rend perceptible l'invisible, la mémoire et l'identité fragile des personnages. Enfin, *The Grand Budapest Hotel* revendique l'artificialité de sa mise en scène : la technique devient un langage graphique codifié, théâtral et ludique, qui construit un monde autonome régi par ses propres règles.

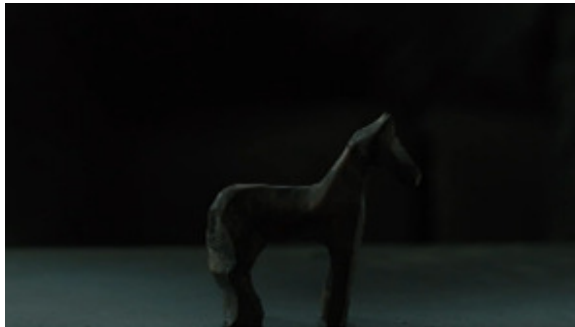
Ces trois films, très différents dans leur forme et leur intention, montrent pourtant un point commun essentiel : la technique cinématographique n'est jamais un simple outil au service d'un récit préexistant. Elle agit comme un véritable moyen de création, structurant le récit, façonnant l'espace, organisant le temps et conditionnant la manière dont le spectateur vit l'expérience du film.

Cette synthèse permet de revenir sur des notions théoriques fondamentales du cinéma. Michel Chion et René Barjavel rappellent que le cinéma est un art fondamentalement technique : Chion souligne que la technique détermine ce qui est visible, audible et ressenti, tandis que Barjavel envisage un cinéma tendant vers une totalité sensorielle, capable d'englober le spectateur dans un dispositif immersif. Eric Tortochot prolonge cette idée en insistant sur la nécessité de penser l'image comme un système cohérent, où décor, lumière, caméra, décor et son dialoguent au service d'une intention commune.

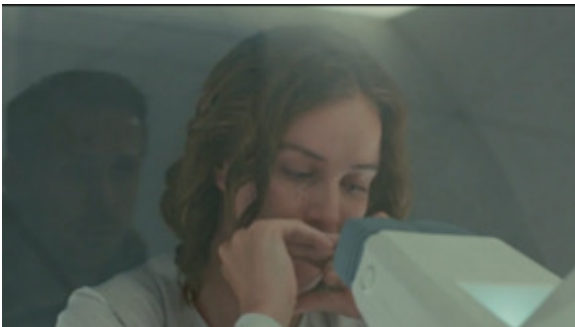
En tant que designer sensible aux formes, aux couleurs et aux dispositifs visuels, cette analyse confirme pour moi que le cinéma est un lieu où les composant du film visuel et sonore devient un langage narratif à part entière. Analyser la technique au cinéma ne revient pas seulement à comprendre comment les films sont fabriqués, mais à saisir comment ils agissent sur nous, modèlent notre perception et orchestrent notre expérience émotionnelle et sensorielle.



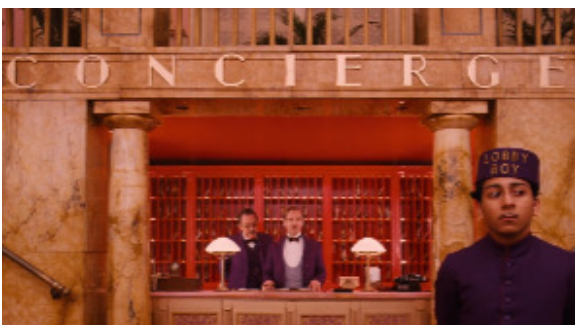
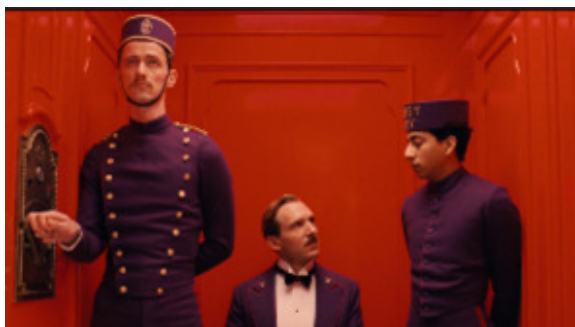
↑ Noé Garpar. Climax. 2018, photogramme, de 1:03 à 1:11.



↑ Villeneuve Denis. Blade Runner 2049. 2017, photogramme, de 1:15 à 1:22.



↑ Anderson Wes. The Grand Budapest Hotel. 2014, photogramme, de 0:12 à 0:15.



AFCinema. *Climax*. 03/10/2018. <https://www.afcinema.com/Cinematographe-Benoit-Debie-SBC-talks-about-his-work-on-Climax-by-Gaspar-Noe.html>, 6/11/2025.

American Cinematographer, Rachael Bosley. *Uncanny Valley: Blade Runner 2049*. 05/03/2018. <https://theasc.com/articles/uncanny-valley-blade-runner-2049>, 6/11/2025.

ANDERSON Wes. *The Grand Budapest Hotel*. 100min, 2014.

ANDERSON Wes. *The Grand Budapest Hotel*. 2014, photogramme, de 0:12 à 0:15.

Artemis production. *Climax*. 11/21/2018. <https://www.artemisproductions.com/index.php/fr/films/Climax>, 8/11/2025.

BARJAVEL René. *Cinéma total*. Paris : éditions Denoël, 1944.

CHION Michel. *Technique et création au cinéma*. Paris : ESEC, 2002.

Courte focale, Guillaume Gas. *Climax*. 07/09/2018. <https://www.courte-focale.fr/cinema/critiques/climax-gaspar-noe-2018/>, 8/11/2025.

TORTOCHOT Eric . *Design & cinéma: accessoires et scénarisation*. <https://amu.hal.science/hal-04003591v1/document>. Marseille : DEUG, Marterclasse, 2023, pp.15.

Framestore (entretiens et dossiers techniques). *Blade runner 2049*. <https://www.framestore.com/fr/projets/blade-runner-2049>, 23/01/2026.

NOÉ Gaspar. *Climax*. 95min, 2018.

NOÉ Garpar. *Climax*. 2018, photogramme, de 1:03 à 1:11.

VILLENEUVE Denis. *Blade Runner 2049*. 117min, 2017.

VILLENEUVE Denis. *Blade Runner 2049*. 2017, photogramme, de 1:13 à 1:22.