

LE FABULEUX
DESTIN
D'AMÉLIE
POULAIN

de
Jean-Pierre Jeunet

CAHIER D'ACCOMPAGNEMENT
POUR L'ÉTUDE DU FILM

Québec 

**CAHIER D'ACCOMPAGNEMENT
POUR L'ÉTUDE DU FILM**

***LE FABULEUX DESTIN
D'AMÉLIE POULAIN***
de JEAN-PIERRE JEUNET

Mai 2003

© Gouvernement du Québec
Ministère de l'Éducation, 2003 – 02-01164

ISBN 2-550-41121-8

Dépôt légal - Bibliothèque nationale du Québec, 2003

COORDINATION

Georges Bouchard, responsable des programmes d'arts
Direction générale de la formation des jeunes
Ministère de l'Éducation

**RECHERCHE, CONCEPTION
ET RÉDACTION**

Richard Magnan, consultant en cinéma

COLLABORATION

Steve Francœur, coordonnateur
Programme L'Œil cinéma de l'Association des cinémas
parallèles du Québec

MISE EN PAGES

Solange Langlois
Infographie Solange Langlois enr.

**MEMBRES DU COMITÉ
DE CONCERTATION
SUR L'ÉDUCATION
CINÉMATOGRAPHIQUE**

Kathleen Aubry, directrice générale
Carrousel international du film de Rimouski

Michel Caisse, enseignant en arts et communications
École secondaire l'Odyssée

Nathalie Chamberland, agente d'intervention pédagogique
Télé-Québec

Yvon Dénomée, enseignant en cinéma
Collège Ville-Marie

Carol Faucher, conseiller à la programmation
Programme français
Office national du film du Canada

Marie-France Ferland, conseillère
Direction de la concertation interministérielle
Ministère de la Culture et des Communications

Steve Francœur, coordonnateur
Programme L'Œil cinéma de l'Association des cinémas
parallèles du Québec

André Lavole, critique de cinéma
Le Devoir

Martine Mauroy, directrice générale
Association des cinémas parallèles du Québec

Valéria Moro, déléguée à la diffusion
Direction générale du cinéma et de la production télévisuelle
Société de développement des entreprises culturelles

Margaret Rioux-Dolan, directrice générale
Direction générale de la formation des jeunes
Ministère de l'Éducation

Claire-Acéle Sénat, agente au service à la clientèle
Cinémathèque québécoise

Le présent cahier d'accompagnement pour l'étude du film *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain* a été produit dans le contexte d'une expérience pilote d'éducation cinématographique, un projet lancé par l'Institut québécois du cinéma en 1995. Actuellement poursuivi dans le cadre d'une collaboration entre le ministère de la Culture et des Communications et le ministère de l'Éducation, ce projet, connu sous le nom de *L'Œil cinéma*, est coordonné par l'Association des cinémas parallèles du Québec.

Dans ce cahier, on présente, de la manière la plus structurée possible, des éléments théoriques et des exercices pratiques sur le cinéma. Dans ses cours, l'enseignant ou l'enseignante peut traiter à sa convenance la matière offerte ici, afin de maintenir un lien étroit entre sa démarche pédagogique et l'étude du cinéma.

Note : Avant de présenter le film aux élèves, on doit s'assurer que les droits de présentation publique ont été payés au distributeur.

TABLE DES MATIÈRES

PREMIÈRE PARTIE : PRÉPARATION AU VISIONNEMENT DU FILM	1
1 La présentation du film	1
1.1 La fiche signalétique du film	1
1.2 Le résumé du film	1
1.3 Les artisans et les artisanes du film	2
2 La direction artistique	5
2.1 Un petit panorama des décors de film	6
2.1.1 Les toiles peintes du cinéma des premiers temps	7
2.1.2 L'âge d'or des studios et les décors construits	8
2.1.3 Les développements techniques et les tournages en décors naturels	9
2.1.4 Les images de synthèse et les décors virtuels	10
2.2 La pratique de la direction artistique	11
2.2.1 La recherche, la documentation, le repérage	11
2.2.2 Les décors naturels et les studios	13
ENCADRÉ : ARTIFICES, EFFETS SPÉCIAUX ET ILLUSIONS D'OPTIQUE	17
2.3 La fonction des décors	21
2.3.1 Le rôle des décors par rapport à l'histoire (fonction narrative)	21
2.3.2 Le rôle des décors par rapport à l'image (fonction esthétique)	24
2.4 Le mobilier et les accessoires	33
2.4.1 Les relations entre les accessoires, les personnages et l'action	33
2.4.2 Les moyens de communication : médiat — immédiat ...	34
2.4.3 Les figures du temps	36
2.5 Les costumes, le maquillage et la coiffure	38
2.6 L'escalier, le miroir et le masque : fragments d'un style baroque	41
DEUXIÈME PARTIE : VISIONNEMENT CRITIQUE DU FILM	45
1 Premier exercice : L'espace de la communication	45
2 Deuxième exercice : La préparation du film et le repérage	45
3 Troisième exercice : Le réalisme et la stylisation des décors	46

TROISIÈME PARTIE : RETOUR SUR LE FILM	49
1 La mise en commun des perceptions des élèves	49
1.1 Un retour sur les exercices proposés	49
2 Les thématiques du film	49
2.1 L'écran du rêve	49
2.2 De l'autre côté du miroir	51
 BIBLIOGRAPHIE	 53
 ANNEXE I : TABLEAU SYNOPTIQUE	 55
 ANNEXE II : MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE À L'INTENTION DES ÉLÈVES	 65

PREMIÈRE PARTIE

PRÉPARATION AU VISIONNEMENT DU FILM

1 La présentation du film

1.1 La fiche signalétique du film

Titre :	<i>Le fabuleux destin d'Amélie Poulain</i>
Pays de production :	France et Allemagne
Année de production :	2001
Réalisation :	Jean-Pierre Jeunet
Scénario :	Guillaume Laurant
Images :	Bruno Delbonnel
Montage :	Hervé Schneid
Décors :	Aline Bonetto
Production :	Victoires Productions, Tapioca Films et France 3
Durée :	2 h 2 min
Actrice et acteurs principaux :	Audrey Tautou, Mathieu Kassovitz, Rufus et Dominique Pinon

1.2 Le résumé du film

Fille d'un père médecin, froid et distant, et d'une mère institutrice, distante et névrosée, Amélie comble le manque d'affection parentale en se réfugiant dans son monde imaginaire. Lorsque sa mère meurt accidentellement, Amélie se retrouve seule avec son père, cloîtré dans sa demeure et réfugié dans son mutisme. Recluse dans la maison paternelle, elle coupe tout contact avec le monde extérieur. Quelques années plus tard, Amélie quitte ce foyer et est engagée comme serveuse dans un café de la butte Montmartre à Paris.

Bien qu'elle travaille dans un lieu public, propice aux rencontres, Amélie demeure célibataire et vit en retrait de la société, spectatrice de la vie qui passe. Un curieux hasard fait soudain basculer son « destin ». Découvrant, dans un recoin de son appartement, un mystérieux coffret qui renferme les souvenirs d'enfance d'un ancien locataire, Amélie tente de retracer le propriétaire de ce « trésor » enfantin. Ce faisant, elle transforme progressivement la vie des gens qu'elle rencontre et la sienne, par la même occasion. Le hasard place sur son chemin Nino, qui se constitue un « album de famille » imaginaire en collectionnant des photographies d'identité ratées qu'il recueille dans les poubelles ou sous les photomatons (les cabines photographiques). Par ses actions, Amélie se transforme progressivement, de simple spectatrice, en « actrice » de son propre destin. Ayant le courage de « vivre sa vie », elle finira par réaliser son rêve : trouver l'amour, celui de son prochain et de l' élu de son cœur.

1.3 Les artisans et les artisanes du film

Jean-Pierre Jeunet

Cinéaste et scénariste français, né le 3 septembre 1953 à Roanne (Loire). Passionné de BD et de cinéma d'animation, il débute dans la réalisation de films publicitaires, de vidéoclips et de courts métrages. Il collabore avec le réalisateur et scénariste Marc Caro à quelques courts métrages d'animation, dont *L'évasion* (1978) et *Le manège* (1980). Ce dernier remporte le César — équivalent français des Oscars américains (les *Academy Awards*) — du meilleur court métrage. En 1981, ils réalisent ensemble *Le bunker de la dernière rafale*, court métrage fantastique qui obtient plusieurs récompenses dans les festivals (dont le César du meilleur court métrage). Jeunet réalise ensuite, seul, deux courts métrages : *Pas de repos pour Billy Bradko* (1984), puis *Foutaises* (1989), succès de festivals (César du meilleur court métrage en 1991).

En 1991, Jeunet collabore de nouveau avec Caro à la réalisation d'un premier long métrage, *Délicatessen*, fable apocalyptique à l'humour noir dont la direction artistique, assurée par Caro, s'avère une des forces maîtresses. Le film obtient un succès populaire considérable et récolte quatre Césars en 1992 (dont celui des meilleurs décors). Jeunet et Caro réalisent ensuite *La cité des enfants perdus* (1995), film fantastique dont la décoration, assurée encore une fois par Caro, illustre l'univers sombre d'un savant fou. Jeunet réalise par la suite, aux États-Unis, le film de science-fiction *Alien : Resurrection* (1997), qui démontre une fois de plus son intérêt pour les histoires de « monstres ».

Il revient ensuite en France, où il tourne, notamment dans le quartier Montmartre à Paris, avec des moyens techniques et financiers moins importants, un film plus personnel, *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain* (2001). Tournée entièrement sur support numérique, sans pellicule, cette œuvre est une coproduction franco-allemande à laquelle participe la compagnie de production de Jeunet, Tapioca Films. Le film obtient un « fabuleux » succès populaire et récolte en outre quatre Césars (dont celui des meilleurs décors) ainsi que cinq nominations aux Oscars.

Audrey Tautou

Actrice française, née le 9 août 1978 à Beaumont. Durant les années 90, elle fait diverses apparitions à la télévision ainsi que dans des courts métrages. En 1999, elle joue dans un premier long métrage, *Vénus Beauté (Institut)* de Tonie Marshall, pour lequel elle obtient le César du meilleur espoir féminin. En 2000, elle apparaît dans plusieurs longs métrages, dont deux films avec Vincent Perez : *Épouse-moi* de Harriet Marin, puis *Le libertin* de Gabriel Aghion, sur la vie du philosophe et écrivain français Denis Diderot (1713-1784). La même année, elle joue également dans *Le battement d'ailes du papillon* de Laurent Firode et *Voyous voyelles* de Serge Meynard,

puis en 2001 dans *Dieu est grand et je suis toute petite* de Pascale Bailly.

Le succès phénoménal du *Fabuleux destin d'Amélie Poulain* procure une reconnaissance internationale à l'actrice. Elle poursuit sa carrière en 2002 avec plusieurs longs métrages, dont *À la folie... pas du tout* de Laetitia Colombani, *L'auberge espagnole* de Cedric Klapisch, *Les marins perdus* de Claire Devers et *Dirty Pretty Things* du réalisateur britannique Stephen Frears.

Aline Bonetto

Chef décoratrice. À la fin des années 80 et durant les années 90, elle travaille successivement comme accessoiriste, assistante décoratrice, ensemblière, puis chef décoratrice à de nombreux courts métrages, films publicitaires, vidéoclips et émissions de télévision. En 1992, elle collabore, à titre de seconde assistante décoratrice, au tournage du film *Arizona Dreams* du cinéaste d'origine yougoslave Emir Kusturica, avec qui elle tourne aussi une publicité en 1995. Elle participe en outre au tournage de plusieurs publicités réalisées par Jean-Pierre Jeunet.

Dans les années 90, elle travaille comme ensemblière à plusieurs longs métrages, dont ceux de Jeunet et Caro, *Délicatessen* (1991) et *La cité des enfants perdus* (1995). Elle est chef décoratrice pour quelques longs métrages, dont deux films de Philippe Lioret (avec qui elle tourne aussi plusieurs publicités), *Tombés du ciel* (1993) et *Tenue correcte exigée* (1996), ainsi qu'un film de Sam Karmann, *Kennedy et moi* (1999), avant d'occuper le même poste lors du tournage du *Fabuleux destin d'Amélie Poulain*.

Le travail de décoration qu'elle consacre à ce film lui vaut le César des meilleurs décors et une nomination aux Oscars (en 2002) pour la meilleure direction artistique. Rappelons que le prix fut décerné à Catherine Martin, directrice artistique du flamboyant *Moulin rouge* (2001) de Baz Luhrmann, reconstitution baroque du célèbre cabaret parisien, dans le Montmartre de 1900. En 2001, Aline Bonetto assure aussi la direction artistique d'un film de Laurent Couchan, *Vertiges de l'amour*, puis, en 2002, d'un film de Didier Tronchet, *Le nouveau Jean-Claude*.

Note : Les éléments traités dans les sections suivantes sont exposés de façon synthétique dans le tableau synoptique (annexe I). Les exemples tirés du film peuvent être repérés (approximativement, selon les magnétoscopes) à l'aide du minutage placé entre parenthèses et indiqué de façon abrégée : (1 h 30' 30") signifiera 1 heure, 30 minutes et 30 secondes. On peut trouver dans le film les scènes annoncées de cette façon si on place d'abord le minutage du magnétoscope à zéro lorsque apparaît la première image du film (rue Saint-Vincent, à Montmartre).

2 La direction artistique

La direction artistique concerne la conception et la réalisation des décors du film, l'ameublement de ces derniers, les accessoires utilisés lors du tournage ainsi que la création des costumes, des maquillages et des coiffures. **Le directeur ou la directrice artistique**¹ assume donc une part importante de l'aspect visuel du film. Il ou elle supervise le travail des autres responsables du département artistique, qui pratiquent divers métiers (décorateurs, concepteurs de costumes, coiffeurs, maquilleurs, etc.). Ses activités s'exercent en étroite collaboration avec le réalisateur ou la réalisatrice ainsi qu'avec le directeur ou la directrice de la photographie. Il s'agit d'un véritable travail d'équipe, mais chaque département (décors, costumes, coiffures, etc.) bénéficie à cet égard d'une relative autonomie, à partir du style de décoration recherché.

La construction et l'aménagement des décors sont effectués sous la responsabilité du ou des **décorateurs ou décoratrices** par une équipe de techniciens et techniciennes regroupant divers corps de métiers : **peintres, sculpteurs, charpentiers, menuisiers, ébénistes, plâtriers, électriciens, plombiers, maçons**, etc. L'ameublement est assuré par **l'ensemblier ou l'ensemblère**. Il ou elle voit à la fabrication, à la location ou à l'emprunt du mobilier et des autres objets qui meublent les décors (rideaux, miroirs, tapis, etc.).

L'accessoiriste assure la présence, sur le plateau de tournage, des objets qui servent à l'action et qui composent le décor (le nain de jardin du père d'Amélie, le chien empaillé de la concierge, l'ourson d'Amélie, etc.). L'accessoiriste peut être amené à vieillir ou dégrader l'apparence d'un accessoire neuf, pour les besoins du tournage, puis à rétablir l'état initial du matériel (loué ou emprunté) dont il ou elle est responsable avant de le retourner. La réalisation de certains artifices ou trucages (fumée, brouillard, vent, neige, pluie, etc.), lors du tournage, est assurée par **un concepteur ou une conceptrice d'effets spéciaux**. Pour de petites productions, la tâche d'effectuer certains trucages peut être attribuée à l'accessoiriste.

Enfin, le directeur ou la directrice artistique assure la conception des costumes ou en confie la création à **un concepteur ou une conceptrice de costumes** (*costume designer*). La confection des costumes est la fonction des **costumiers et costumières**. L'équipe de la direction artistique comprend finalement les **habilleurs et habilleuses**, les **maquilleurs et maquilleuses** ainsi que les **coiffeurs et coiffeuses**.

Évidemment, l'équipe de la direction artistique varie considérablement, suivant l'importance de la production. Chacun des départements peut regrouper de nombreux techniciens et techniciennes, assistants et assistantes. Un « film à costumes » comme *Cyrano de Bergerac* ou un film de

1. On les nomme aussi chef décorateur, chef décoratrice ou architecte-décorateur, architecte-décoratrice (en anglais : *art director*).

science-fiction comme *Douze singes* nécessiteront de nombreux artisans et artisanes pour la réalisation des décors et des costumes, l'habillage de tous les acteurs, actrices, figurants et figurantes ainsi que leur maquillage et leur coiffure². À l'inverse, une production au budget plus modeste, comme le film québécois *La déroute* (1998) de Paul Tana³, comportera une équipe beaucoup plus réduite. Dans les petites équipes de production, chacun des membres de l'équipe peut occuper plusieurs fonctions, comme c'était le cas pour Jeunet et Caro, qui ont réalisé, par exemple, les costumes et accessoires de leur court métrage *Le bunker de la dernière rafale*.

La production du *Fabuleux destin d'Amélie Poulain* a nécessité deux équipes de tournage : une équipe tournant en décors naturels à Paris, la seconde équipe, en décors construits à Cologne, en Allemagne. Il y avait donc deux équipes de décoration, sous la responsabilité de la directrice artistique Aline Bonetto. À chaque équipe était attribué un assistant qui la secondait dans cette tâche. Outre l'ensemblière, l'accessoiriste et des régisseurs d'extérieurs (qui s'occupaient de la logistique des tournages extérieurs), l'équipe responsable de la décoration était composée d'un chef constructeur, d'un chef menuisier, de menuisiers, d'un sculpteur, d'un chef peintre et de trois peintres en décors. De plus, trois peintres ont travaillé aux reproductions du *Déjeuner des canotiers* de Renoir. Enfin, le département artistique regroupait des spécialistes des trucages de décors, responsables des effets spéciaux réalisés lors du tournage.

2.1 Un petit panorama des décors de film

Dès ses origines, le cinéma expérimente le tournage en décors naturels aussi bien que le tournage en studio. Les premiers films du kinétoscope (1891) de Thomas Alva Edison sont tournés dans un petit studio rudimentaire, nommé la *Black Maria*. Il s'agissait d'un petit hangar au toit ouvrant dont la structure, pivotant sur un rail circulaire, permettait de suivre le déplacement du soleil. Il était alors possible, tout au long de la journée, d'éclairer adéquatement les courtes scènes jouées d'abord devant un fond noir, face à la lourde caméra immobile (le kinétographe).

-
2. À ce sujet, voir le document complémentaire intitulé *Générique, l'envers d'un film*, portant sur la réalisation du film de Jean-Paul Rappeneau, *Cyrano de Bergerac*. On y présente les différents métiers liés à la production d'un film ainsi que les différentes étapes de celle-ci (on peut se procurer ce document auprès de L'Œil cinéma). Pour une définition des différents métiers du cinéma, vous pouvez également vous référer au *Cahier d'introduction pour l'étude des films* ainsi qu'au cédérom intitulé *P'tit coup d'œil sur le cinéma* (on peut se procurer ces documents auprès de L'Œil cinéma).
 3. Voir l'épisode de la série *Les artisans du cinéma* intitulé *L'envers du décor*, réalisé par Serge Giguère. Le document (d'une durée de 26 minutes) présente l'équipe de la direction artistique associée à la production du film de Paul Tana. On y montre la préparation du tournage (décors, costumes, etc.) et des extraits du film permettant de visualiser le résultat du travail de l'équipe du département artistique (on peut se procurer ce document auprès de L'Œil cinéma).

Le fond noir constitue une sorte de « degré zéro⁴ » du décor. On peut en voir quelques exemples au début du document intitulé *L'image et le rêve*⁵. Dans une courte scène, tournée dans la *Black Maria*, on expérimente l'enregistrement simultané de l'image et du son, synchronisant kinétographe et phonographe, dès le début du cinéma (quelque 30 ans avant ce qu'on considère communément comme l'arrivée du cinéma « parlant »). Deux hommes dansent devant un fond noir, sur la musique d'un violoniste qui joue face à un phonographe. Le fond noir sera exploité astucieusement par George Méliès, par exemple, pour ses « films à trucs » (voir l'encadré).

Avec le cinématographe (1895), les frères Louis et Auguste Lumière, ainsi que leurs opérateurs, vont privilégier les prises de vue réelles, tournant en décors naturels des scènes de la vie quotidienne, des vues exotiques découvertes autour du monde ainsi que bon nombre de scènes de la vie urbaine, comme *La sortie de l'usine Lumière* (1895), présentée au début de *L'image et le rêve*. Comme le précise André Gardies⁶, des 1424 « vues » répertoriées dans le catalogue des films Lumière, les trois quarts ont été tournées dans un décor urbain. Or, la ville — et plus particulièrement la ville occidentale — constitue le symbole de la modernité, lié à l'industrialisation ainsi qu'au progrès de la science et de la technique, à la fin du 19^e siècle. Notons enfin que, dès le début du cinéma, on cherche dans certains films — qu'on qualifie d'« actualités reconstituées » — à recréer la réalité en studio, comme l'exécution de Mary Stewart (1895), présentée au début de *L'image et le rêve*⁷.

2.1.1 Les toiles peintes du cinéma des premiers temps

Le cinéma des premiers temps adopte la scénographie du théâtre (et des spectacles forains : cirque, vaudeville, etc.), avec ses décors peints en trompe-l'œil (pour créer une impression de relief) ou en perspective (pour créer une impression de profondeur), sur des toiles de fond hissées par des cordes ou montées sur des châssis de bois. Compte tenu de la rapidité des tournages, à cette époque, et des budgets limités, le décor peint s'avérait alors une solution idéale.

-
4. Jean-Loup PASSEK, *Dictionnaire du cinéma*, Paris, Larousse, 2001, p. 208 (notice intitulée *Décor de film*).
 5. Épisode 3 de la série *Les géants du siècle* (document complémentaire, qu'on peut se procurer auprès de L'Œil cinéma).
 6. André GARDIES, « La cité Lumière », *CinémAction*, n° 75 (Dossier *Architecture, décor et cinéma*, sous la direction de Françoise Puaux), Paris, Cerf, 1995, p. 12-16.
 7. Si vous désirez plus de détails sur les débuts du cinéma, veuillez vous référer au cahier d'accompagnement pour l'étude du film *Le mécano de la « Général »* (1926), de Buster Keaton (on peut se procurer ce document auprès de L'Œil cinéma).

La séquence d'ouverture de *Cyrano de Bergerac* présente une illustration remarquable de la scénographie théâtrale, avec son décor peint sur une toile de fond. Lorsque Cyrano évince le comédien Montfleury de la scène, une poignée de gentilshommes s'interposent entre Cyrano et le comédien récalcitrant. Cyrano coupe alors les câbles servant à hisser la toile de fond, qui tombe alors sur Montfleury et ses nobles protecteurs. La machinerie théâtrale (et les machinistes) dissimulée derrière le décor peint est ainsi révélée.

La tradition théâtrale des décors peints ne disparaît donc pas pour autant avec le développement des décors construits. Dans certains films d'avant-garde, on utilise les décors peints à des fins artistiques (ou esthétiques), comme dans le célèbre film allemand *Le cabinet du docteur Caligari* (1919) de Robert Wiene (voir *L'image et le rêve*). On en retrouve aussi un usage récurrent dans les comédies musicales américaines des années 30 à 50, comme celles produites par les studios MGM (Metro Goldwyn Mayer), par exemple, sous la direction du chef décorateur américain Cedric Gibbons, dont *An American In Paris* (1951) de Vicente Minnelli. Le célèbre metteur en scène italien Federico Fellini (1920-1993) exploitera le décor peint pour ses tournages dans les studios italiens de Cinecittà (voir la section 2.2.2). Enfin, l'art du décor peint s'est spécialisé dans certains « trucages de décors » comme la « peinture sur vitre » (*matte painting* : voir l'encadré).

2.1.2 L'âge d'or des studios et les décors construits

Le début des années 10 marque l'avènement du long métrage. Les peintres-décorateurs vont alors se trouver sous la responsabilité des architectes-décorateurs, les décors peints étant remplacés en bonne partie par les décors construits (en studio ou à l'extérieur). L'Italie innove en cette matière par une série de productions aux décors antiques gigantesques, dans le genre du péplum (film dont l'histoire se déroule dans l'antiquité). Le film *Cabiria* (1914) de Giovanni Pastrone — dont les décors atteignent 40 mètres de haut — aurait d'ailleurs influencé le réalisateur américain David Wark Griffith pour le tournage du film *Intolérance* (1916), dont les décors atteignent 45 mètres de haut⁸. Comparés à ceux qui sont peints, les décors construits (comme les décors naturels) permettent les mouvements de la caméra et des acteurs à l'intérieur de l'espace ainsi créé, ce qui accentue l'impression de profondeur (et l'impression de réalité).

8. *L'image et le rêve* présente quelques extraits de *Naissance d'une nation* (1915) et d'*Intolérance* (1916), de David Ward Griffith.

Les années 10 voient aussi l'essor de plusieurs studios de cinéma sur la côte Ouest des États-Unis, dans un village indien (Cahuaga) qui deviendra, à partir de 1903, la ville de Hollywood. C'est à cette époque que sont fondés des studios tels que Universals (1912); Fox (1914), qui fusionnera en 1935 avec la firme 20th Century pour former la 20th Century Fox; Warner Features Co. (1918), qui deviendra Warner Brothers en 1923, ou encore United Artists (1919), dont les « artistes associés » étaient Charlie Chaplin, le couple Douglas Fairbanks-Mary Pickford ainsi que David Wark Griffith. Le document intitulé *L'image et le rêve* aborde succinctement la naissance des premiers studios de Hollywood (24 minutes), montrant les ateliers où sont fabriqués les décors (architectes dessinant les plans, ouvriers construisant un décor dont on peut voir la maquette sur le chantier, etc.) ainsi que les ateliers de confection des costumes.

2.1.3 *Les développements techniques et les tournages en décors naturels*

Si les tournages en décors naturels sont de pratique courante dès les débuts du cinéma, avec le cinématographe des frères Lumière, ils sont néanmoins limités par la sensibilité relativement faible de la pellicule à l'époque. De plus, avec le début du cinéma sonore surviennent des difficultés supplémentaires occasionnées par le lourd et encombrant matériel d'enregistrement du son ainsi que des problèmes d'insonorisation dus au mécanisme bruyant des moteurs de caméras, etc. Après la Seconde Guerre mondiale, d'importants développements techniques vont faciliter les tournages en extérieurs ainsi qu'en décors et éclairage naturels : le perfectionnement de caméras plus légères, portatives, moins bruyantes, la conception de pellicules plus sensibles à la lumière, qui facilitent les tournages en éclairage naturel, etc.

Dans l'Italie dévastée d'après-guerre, les moyens techniques et financiers limités poussent plusieurs cinéastes (Roberto Rossellini, Vittorio De Sica, etc.) à tourner en extérieurs, en décors naturels, parfois avec des acteurs non professionnels. Les drames sociaux du « néoréalisme italien » précèdent (et préfigurent) les films que vont réaliser, à la fin des années 50, les cinéastes de la Nouvelle Vague française⁹, de même que les artisans du « cinéma direct » québécois (Michel Brault,

9. Parmi ces films, on compte *Les quatre cents coups* (1959) de François Truffaut, *Jules et Jim* (1961) du même réalisateur et dont on voit un court extrait au début du film de Jeunet, *À bout de souffle* (1959) de Jean-Luc Godard, etc.

Pierre Perreault, Gilles Groulx, etc.)¹⁰. Ces jeunes cinéastes bénéficiaient alors des développements techniques qui facilitaient les tournages légers, avec de petites équipes de production, en décors naturels.

Le fabuleux destin d'Amélie Poulain constitue un bel exemple des développements techniques actuels. Le film a été tourné entièrement en numérique, surtout en décors naturels. C'est le cas des scènes extérieures filmées sur la butte Montmartre (où l'on voit la basilique du Sacré-Cœur, le *Café des deux moulins*, etc.) et des plans intérieurs tournés dans le métro parisien, dans les gares, sur le parvis de la cathédrale Notre-Dame de Paris, au marché de la rue Mouffetard, dans le 5^e arrondissement — où Bretodeau découvre le coffret de son enfance qu'Amélie place sur son chemin —, dans une cabine téléphonique, etc. Le tournage en décors naturels est d'ailleurs attesté au générique final, dans les remerciements, parmi lesquels figurent plusieurs de ces lieux de tournage, comme le *Café des deux moulins* (dont l'adresse, 15, rue Lepic, se trouve sur le site web du film), la gare de Lyon, la gare de l'Est, la gare du Nord, etc. Certaines scènes sont cependant tournées en décors construits, comme celle de la rencontre finale entre Nino et Amélie (1 h 51' 40"), à la porte de son appartement (voir la section 2.2.2).

Les tournages en décors naturels peuvent, dans certaines circonstances (notamment pour des productions plus artisanales, bénéficiant d'un budget plus restreint), permettre de tourner à moindre coût (voir la section 2.2 a). Le tournage du film en décors naturels lui confère surtout un certain « réalisme » du fait que l'action se déroule dans un décor réel, la ville de Paris. Cependant, bien que le film de Jeunet soit tourné en partie en décors naturels et fasse référence au monde réel, à une période et à un lieu précis (Paris, 1997), il présente une image de la « Ville lumière » qui s'avère, à bien des égards, particulièrement stylisée (voir la section 2.3.2 b).

2.1.4 Les images de synthèse et les décors virtuels

Les techniques numériques de l'audiovisuel et les images de synthèse, créées par ordinateur, remplacent de plus en plus les techniques traditionnelles des décors peints comme des autres trucages. Les décors sont « dessinés » (simulés) à

10. *L'image et le rêve* présente succinctement le cinéma néoréaliste italien (33' 30") et la Nouvelle Vague française (36' 30"). Le « cinéma direct » québécois est abordé dans le cahier d'accompagnement pour l'étude des films *L'art n'est point sans Soucy* et *L'armée de l'ombre*, qui traite du cinéma documentaire (on peut se procurer ces documents auprès de L'Œil cinéma).

l'aide de logiciels d'animation et de dessin. Ils ne sont plus réels, ni même peints ou construits, mais virtuels. Le cinéma de science-fiction exploite abondamment ces nouveaux procédés qui permettent de créer les univers les plus insolites et de manipuler l'image et le son à volonté.

Le film *Tron* (États-Unis, 1982) de Steven Lisberger innovait déjà en ce sens, avec la représentation d'un monde virtuel de jeux électroniques. Les personnages (joués par des acteurs réels) évoluaient dans des décors réalisés par ordinateur. Avec *Histoire de jouets* (*Toy Story*, États-Unis, 1995) de John Lasseter, premier long métrage entièrement réalisé en images de synthèse, les personnages aussi bien que les décors sont créés numériquement. Il n'y a donc aucun tournage. Même les « mouvements de la caméra », c'est-à-dire les déplacements du point de vue, sont simulés par ordinateur, les modifications étant apportées, image par image, aux décors et aux personnages animés en trois dimensions.

La stylisation des décors et des personnages de dessins animés restreint le réalisme du film. Cependant, grâce au développement rapide des techniques numériques, on arrive maintenant à créer une impression de réalité telle qu'il devient parfois difficile de discerner ce qui a été filmé sur un plateau de tournage et ce qui a été créé par ordinateur. Des images filmées réellement peuvent être numérisées (ou tournées directement avec une caméra numérique, comme dans le film de Jeunet), puis retouchées à l'ordinateur pour ajouter des effets spéciaux numériques (voir l'encadré).

2.2 La pratique de la direction artistique

Lors de la préparation du film (la préproduction), le directeur ou la directrice artistique choisit ou conçoit les décors en fonction du scénario, suivant les indications du réalisateur ou de la réalisatrice et du directeur ou de la directrice de la photographie. Il ou elle voit à leur construction (si le tournage se déroule en studio) ou à leur aménagement (lors des tournages en décors naturels), en tenant compte des contraintes propres à la production cinématographique : mouvements de caméra, éclairages, cadrages, acoustique, etc. Nous aborderons quelques aspects pratiques de la direction artistique et de la préparation du film au tournage en décors naturels ou en studio.

2.2.1 La recherche, la documentation et le repérage

Le directeur ou la directrice artistique conçoit les décors traditionnellement sous forme d'esquisses, de dessins ou de

maquettes. Il ou elle peut disposer désormais de logiciels de dessin et d'animation ainsi que de programmes de conception graphique, comme ceux utilisés en architecture (Architecte 3D, Home Design 3D, etc.), frayant ainsi la voie à une « direction artistique assistée par ordinateur ». Lorsque les esquisses sont acceptées par le réalisateur ou la réalisatrice, le directeur ou la directrice artistique fait dessiner les plans des décors par des architectes. La construction des décors est assurée par la décoratrice ou le décorateur, cette personne étant secondée par une équipe de techniciens, de techniciennes, d'artisans et d'artisanes (voir la section 2).

Pour les tournages en décors naturels, la sélection des lieux (ou plateaux) de tournage (le **repérage**) est effectuée généralement par un assistant-réalisateur qui peut notamment photographier les lieux intéressants pour les besoins du tournage. Dans le document *Générique, l'envers d'un film*, le narrateur note à son sujet : « C'est à lui de trouver les lieux où on va tourner le film, les décors qui s'adaptent le mieux à la réalisation, le choix final revenant, bien sûr, au réalisateur. » Pour la préparation de son film, tourné en bonne partie en décors naturels, Jean-Pierre Jeunet a participé lui-même au repérage. Il connaît bien la ville, particulièrement le quartier Montmartre, où il s'est installé à son retour de Hollywood.

En ce qui concerne le choix d'un type de décor, diverses recherches peuvent être nécessaires pour trouver ou fabriquer l'ameublement, les accessoires, les costumes, etc., correspondant au style de décoration recherché. Une reconstitution historique (comme *Cyrano de Bergerac* ou *Le mécano de la « Général »*) peut nécessiter une étude approfondie de la documentation existante (archives, peintures, photographies, etc.) sur une époque ou un événement donné, afin de reproduire le style qui les caractérise (décors, costumes, etc.). Dans le film de Jeunet, la référence à la peinture impressionniste, avec le tableau de Renoir, suppose une recherche approfondie sur la peinture de l'époque, qui influence visiblement les choix de décoration, notamment celui des couleurs (voir les sections 2.3.2 a et c). Dans *L'envers du décor*, Suzanne Cloutier, décoratrice du film de Paul Tana, visite des boutiques de meubles, d'accessoires et d'objets divers, effectuant du repérage pour la préparation du film. Elle photographie les objets qui pourront éventuellement servir au tournage, en fonction du scénario et des exigences du réalisateur, mais aussi des contraintes pratiques du tournage.

2.2.2 Les décors naturels et les studios

a) Contraintes économiques

Le directeur ou la directrice artistique doit concrétiser la vision du réalisateur ou de la réalisatrice, en veillant à ce que le budget qui lui est accordé soit respecté. Il ou elle doit donc tenir compte de **contraintes économiques** liées au budget de production du film. Alors qu'une « grosse » production québécoise peut compter sur un budget d'environ 5 millions de dollars (canadiens), il n'est pas rare de voir de grosses productions hollywoodiennes dont le budget dépasse 100 millions (américains). Comme le précise Mario Hervieux, directeur artistique du film *La déroute* de Paul Tana, l'équipe de la direction artistique doit « vérifier [...] que tout ce qui apparaît à l'écran, à part les comédiens [...], soit conforme ou correct par rapport à ce qu'on souhaite [...], par rapport à ce qui est disponible, puis par rapport à l'argent qu'on a ». Si le résultat doit correspondre à ce que désire le réalisateur, le directeur artistique doit donc aussi tenir compte du matériel disponible (mobilier, accessoires, etc.) et des moyens financiers mis à sa disposition.

Pour des raisons économiques, il peut parfois être avantageux de tourner en milieu naturel, ce qui évite de construire les décors. Il s'agit alors d'adapter la décoration des lieux choisis aux besoins du film. Ce type de tournage exige souvent d'aménager les lieux pour répondre aux besoins du scénario et aux exigences du réalisateur. Ainsi, certaines modifications ont été apportées aux lieux de tournage du film de Jeunet pour des raisons esthétiques (voir la section 2.3.2 b). Cependant, dans le cas de petites productions bénéficiant d'un budget restreint, ce choix peut s'imposer pour des raisons économiques.

Par contre, pour de grosses productions qui exigent un personnel nombreux (techniciens, acteurs, figurants, etc.), il peut s'avérer moins coûteux de travailler en studio, en décors construits. On évite alors de déplacer une imposante équipe de production, avec tout le matériel technique que nécessitent de tels tournages. Il faut aussi loger et nourrir le personnel. De plus, pour une reconstitution historique comme *Cyrano de Bergerac*, il peut être plus simple de recréer les décors de l'époque sur la base de la documentation disponible sur l'architecture, l'habillement, etc., car l'état des sites historiques peut avoir considérablement changé. Évidemment, on ne construit pas les décors complets, mais seulement les parties de ceux-ci qui vont apparaître à l'écran. Dans une

rue, par exemple, les façades des maisons sont supportées par des échafaudages, structures de bois (châssis) dissimulées derrière la façade.

b) Contraintes techniques

La construction ou l'aménagement des décors doit aussi tenir compte des **contraintes techniques** du tournage. Le décor doit permettre le déplacement des acteurs, des actrices et de la caméra ainsi que l'éclairage et la prise de son. Par exemple, lorsque, contre toute attente, Nino sonne à la porte d'Amélie (1 h 49' 30") et qu'elle se dirige vers la porte et y pose l'oreille pour écouter, elle est cadrée en gros plan, la face appuyée contre la porte (rouge, à l'intérieur de l'appartement). La caméra effectue un travelling latéral vers la gauche, « traverse » la cloison du mur, pour cadrer Nino en gros plan, de face, l'oreille contre la porte (verte, à l'extérieur). Pourtant, dans les plans précédent et suivant, les murs de l'appartement d'Amélie sont intacts, sans ouvertures dans les cloisons. On doit donc tourner une telle prise de vue en décors construits (plutôt que de démolir un décor naturel et de devoir ensuite le remettre à l'état initial). Il faut alors concevoir les décors de façon à permettre les déplacements de la caméra. Un exemple similaire peut être observé avec la clôture du jardin du père d'Amélie (1 h 31' 40").

L'envers du décor démontre la collaboration étroite entre le réalisateur, le directeur de la photographie et le directeur artistique, dès l'étape de la préparation du film. Lorsque les lieux de tournage sont sélectionnés, à partir des photographies prises pendant le repérage, le réalisateur visite l'endroit choisi en compagnie du directeur de la photographie et du directeur artistique pour évaluer les modifications à apporter à la décoration en vue du tournage. Le directeur de la photographie indique les besoins en matière d'éclairages et de mouvements de caméra, suggérant au directeur artistique de changer des rideaux de façon à dégager une fenêtre ou de déplacer une table nuisant au déplacement prévu de la caméra. Après avoir évalué l'aménagement nécessaire des lieux, le directeur artistique (Mario Hervieux) dit à Paul Tana : « Ça implique presque de vider, puis de recommencer. » Un peu plus loin, terminant l'aménagement d'une chambre, la décoratrice (Suzanne Cloutier) précise justement : « On a changé la couleur, on a changé les portes, les poignées, les portes de garde-robe derrière, les rideaux, les meubles, le tapis, ben tout quoi. »

Les tournages extérieurs, en décors naturels, peuvent présenter certains inconvénients majeurs, difficiles à maîtriser, comme les variations météorologiques (pluie, vent, etc.) ou les bruits ambiants qui peuvent nuire à la prise de son. Jeunet affirme dans un commentaire du type « j'aime — j'aime pas », qu'il affectionne : « Au niveau pratique, j'ai bien aimé faire les repérages. [...] En revanche, je n'ai pas tellement aimé tourner en extérieurs, parce qu'on est tributaire du temps, et puis il y a toujours un imbécile pour se garer devant la caméra en disant "je vous emmerde"¹¹. » Habitué de tourner en studio, dans des décors construits, où il peut contrôler dans ses moindres détails la composition de l'image et la mise en scène, Jeunet souligne ici certaines contraintes techniques propres aux tournages en décors naturels.

c) Choix esthétiques

Enfin, le tournage en décors naturels ou en studio peut aussi être déterminé par des **choix esthétiques** (ou artistiques), si le budget n'impose pas d'emblée ses propres contraintes. C'est par choix esthétique que le célèbre réalisateur italien Federico Fellini délaisse les tournages extérieurs de ses premiers films, à l'époque du néoréalisme italien, pour tourner dans les studios de Cinecittà à Rome. Il peut ainsi contrôler chaque détail de sa mise en scène et laisser libre cours aux fantaisies de son imaginaire baroque.

L'image et le rêve présente (38') Fellini sur divers plateaux de tournage, dans les studios de Cinecittà, alors qu'il dirige acteurs et actrices et qu'il supervise toute la « machinerie » (décors, éclairages, caméra, techniciens, etc.). Les machinistes et techniciens s'occupent des trucages (effets de lumière, de brouillard, de fumée, de neige, etc.). L'aspect artificiel des décors apparaît dans le type de trucages qu'il privilégie, comme le décor peint déroulant, utilisé pour simuler le déplacement d'un train, ou la fausse mer qu'une équipe de machinistes s'affaire à animer, à l'aide d'une machinerie propre à la scénographie théâtrale. Ils tournent une série de manivelles qui font onduler une immense toile peinte étendue à l'horizontal.

11. Stéphanie LAMOME, « Jeunet joli », *Première*, n° 290, mai 2001, p. 96.

ENCADRÉ

ARTIFICES, EFFETS SPÉCIAUX ET ILLUSIONS D'OPTIQUE

Le terme *effets spéciaux* désigne divers procédés techniques qui permettent de manipuler l'image et le son dans le but de créer des illusions (visuelles ou sonores). Michel Chion en donne la définition suivante : « Au sens strict, l'effet spécial au cinéma intervient lorsqu'on ne se contente pas d'une prise de vue normale à échelle normale et que l'on vise à un effet d'illusion, sans pour autant que cette illusion corresponde forcément sur l'écran à quelque chose d'inhabituel et/ou de fantastique¹². » Dans ce sens général, la neige produite artificiellement, sur le plateau de tournage, fait partie des effets spéciaux, au même titre que les explosions des films catastrophe créées en images de synthèse. Ce domaine est donc très vaste. Nous aborderons ici quelques trucages, dont on peut observer quelques exemples dans le film de Jeunet.

On distingue traditionnellement les effets spéciaux réalisés au moment du tournage (les artifices ou trucages de décors) et ceux qui le sont lors de la postproduction, en laboratoire (pour les procédés optiques effectués sur pellicule) ou par ordinateur (pour les effets spéciaux numériques).

Artifices ou trucages de décors

Les artifices sont des trucs souvent artisanaux, réalisés sur le plateau de tournage, qui « ne reposent pas sur des effets d'optique ou de laboratoire (même s'ils sont parfois combinés avec ces derniers) : c'est ce que filme la caméra qui est lui-même truqué. Leur responsabilité incombe soit à l'accessoiriste, soit (dans les cas plus compliqués) à un technicien spécialisé, en liaison éventuellement avec le décorateur ou le chef opérateur¹³. »

Parmi les trucages de décors, on regroupe notamment les **trucages météorologiques** (neige, pluie, vent, brouillard, etc.). On en trouve un bel exemple au début du film de Jeunet (8' 30"). Après le décès de sa mère, Amélie s'enferme dans la maison de son père. On la voit derrière la fenêtre, sous laquelle l'ourson en peluche est abandonné dans la plate-bande de fleurs, livré aux intempéries, pendant que le narrateur précise : « Les jours, les mois, puis les années passent. » Le passage du temps

12. Michel CHION, *Le cinéma et ses métiers*, Paris, Bordas, 1990, p. 209.

13. *Dictionnaire du cinéma*, p. 41.

est alors figuré par la succession de quatre plans fixes — comme des tableaux (des natures mortes) — consécutifs, enchaînés par des volets¹⁴ (horizontaux gauche-droite). D'un plan à l'autre, les saisons changent (été, hiver) et la décoration illustre le passage du temps par la décomposition progressive de l'ourson, due aux intempéries (pluie, neige). Sur la clôture de bois, la peinture blanche se dégrade un peu plus à chaque plan. Notons que, dans *L'image et le rêve*, on peut voir Federico Fellini en tournage (38'), alors que machinistes et techniciens réalisent de tels trucages (neige, brouillard, etc.) en studio.

Tout au long du film, Amélie fait figure d'accessoiriste ou de spécialiste des trucages de décors. Dès le générique, elle réalise différents artifices visant à créer des illusions, de la magie. Elle trafique l'appartement de Collignon (53' et 1 h 20'), modifiant accessoires, mobilier, costumes (lampes, poignée de porte, chaussures, cadran, etc.). Elle bricole une fausse lettre pour la concierge (1 h 21' 30"), en effectuant un collage à partir de fragments des lettres du défunt mari de celle-ci. Pour jaunir le papier, de façon qu'il semble vieilli par le temps, elle trempe la feuille dans un bol de thé, puis la fait sécher. À ce sujet, dans *L'envers du décor*, le concepteur de costumes (François Barbeau) mentionne que, pour vieillir les tissus, on les jaunit en les trempant dans le thé.

Enfin, la tradition du décor peint s'est développée dans certains trucages de décors, dont la « **peinture sur vitre** » (*matte painting*). On place devant la caméra une vitre sur laquelle on peint une partie du décor, qu'on éclaire par l'arrière, par transparence. On se sert de cette technique pour créer des avant-plans et, surtout, des arrière-plans fictifs. Utilisée notamment dans les films de science-fiction, elle est souvent associée à l'usage de **maquettes** (décors en modèles réduits), dans des films comme *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott, *Batman* (1989) de Tim Burton ou encore *Dick Tracy* (1990) de Warren Betty. Cependant, comme la plupart des trucages traditionnels, la peinture sur vitre se voit remplacée par les techniques numériques, avec le *matte painting* numérique (*digital matte painting*), qui permet de représenter les décors au moyen des images de synthèse. Pour le film *Moulin rouge* de Baz Luhrmann, par exemple, on a combiné ce procédé avec les décors construits.

Effets spéciaux optiques et numériques

Dès le cinéma des premiers temps, les cinéastes ont exploité divers trucages que permettait le cinématographe (inversion du mouvement, accélérés et ralentis, surimpression, etc.). Plusieurs de ces effets étaient

14. Procédé de montage conventionnel servant à marquer une ellipse temporelle ou un changement de lieu. Une image est remplacée par une autre, qui la « recouvre » progressivement grâce à un déplacement vertical, horizontal ou oblique.

exécutés « dans la caméra », au moment du tournage. Le cinéaste français George Méliès (1861-1938) utilisera astucieusement le **fond noir**, par exemple, afin de créer des trucages dont les principes demeurent les mêmes de nos jours, avec les nouvelles techniques audiovisuelles (les effets spéciaux optiques et numériques). Le velours noir impressionne peu la pellicule, ce qui permet de réserver des zones de l'image dans lesquelles on peut intégrer par la suite d'autres images, par impressions multiples sur une même pellicule. *L'image et le rêve* montre quelques « films à trucs » du cinéma des premiers temps dans lesquels on utilise le fond noir pour effectuer des surimpressions (3' 30").

L'utilisation du fond noir est à l'origine d'un trucage à la base de nombreux effets spéciaux : le **cache-contre-cache**. Effectué d'abord en laboratoire, sur pellicule, ce trucage permet d'associer plusieurs images filmées séparément, puis de remplacer ou modifier une portion de l'image. Le procédé consiste donc d'abord à filmer deux images séparément (disons un personnage et un décor). Puis, sur une pellicule noir et blanc, on fabrique un « cache » ou « masque » (forme opaque sur fond transparent) qui reproduit la silhouette du personnage. On fait ensuite un « contre-cache », forme exactement complémentaire (en négatif) du cache (silhouette transparente sur fond opaque). On copie l'image du décor sur une pellicule vierge, avec le cache qui masque la zone de l'image réservée au personnage. On copie ensuite l'image du personnage, en remplaçant le cache par le contre-cache qui protège la zone de l'image déjà exposée (l'image du décor) et découvre la zone non exposée. Ce type d'effet, maintenant facilité par les techniques numériques (**incrustation** d'images), permet, par exemple, d'intégrer l'image du nain de jardin dans divers décors.

Suivant ce principe, il est possible d'exécuter, image par image, des **caches mobiles** (*travelling matte*) qui épousent la silhouette d'un personnage ou d'un objet en mouvement. Ce type de trucage (réalisé d'abord en laboratoire, sur pellicule, par des procédés optiques : cache-contre-cache, filtres, etc.) est encore une fois facilité par les techniques numériques, avec le procédé de l'**écran bleu** (*blue screen*) ou *travelling matte* sur fond bleu. L'actrice ou l'acteur est filmé devant un écran bleu. Les zones de l'image où subsiste le bleu de l'écran sont remplacées ensuite, en postproduction, par une image (un « film-décor ») tournée séparément ou synthétisée de toutes pièces par ordinateur.

Les **effets spéciaux numériques** désignent « les techniques de postproduction qui permettent de modifier le contenu d'une image par des moyens informatiques [...] Les interventions sont faites sur les fichiers numériques des images¹⁵. » On peut alors facilement changer le décor,

15. *Dictionnaire du cinéma*, p. 251.

déformer les images (*morphing*), modifier les couleurs, intégrer images de synthèse et images tournées réellement ou encore restaurer de vieux films (éliminer les rayures de la pellicule, les poussières, etc.). Dans *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain*, par exemple, des retouches ont été apportées (en postproduction) à la couleur rouge de la robe d'Amélie pour la rendre plus foncée qu'elle l'était réellement lors du tournage.

Le film de Jeunet présente aussi un bel exemple de déformation de l'image par un procédé numérique (*morphing*), lorsque Nino quitte le *Café des deux moulins*. Complètement défigurée par le chagrin, Amélie fond littéralement sur place. Elle se liquéfie et se répand sur le plancher (1 h 37' 55"). L'image apparaît ainsi comme une matière qu'on peut modeler, transformer, tels les pigments de couleurs du peintre. Les techniques numériques facilitent ainsi les interventions sur n'importe quelle portion de l'image, comme celle des nuages qu'Amélie photographie, qui prennent la forme d'un ourson ou d'un lapin (6' 30").

On peut observer dans le film, à plusieurs reprises, que des images sont combinées de façon à en former une seule (procédé d'**incrustation** ou d'images multiples), comme les quatre photographies d'identité d'un même personnage, qui s'animent et s'adressent à Nino au sujet d'Amélie (1 h 11'). Le procédé d'incrustation est repris à la fin du film, pour montrer l'image à laquelle Amélie songe, lorsqu'elle noie sa peine en cuisinant (1 h 48' 15"). Dans la partie supérieure gauche de l'écran, on aperçoit Nino qui se rend au marché, où Collignon et Lucien voient leurs rôles inversés. Finalement, on trouve des segments d'animation en images de synthèse, notamment lorsque la lampe et les tableaux de la chambre d'Amélie, qui représentent des animaux, s'animent à leur tour et discutent au sujet d'Amélie qui vient de s'endormir (57').

2.3 La fonction des décors

Les décors occupent généralement une position secondaire au cinéma, à l'arrière-plan, derrière les personnages, qui sont le véritable moteur de l'action, au centre de l'histoire et de l'image. Suivant cette conception (conventionnelle) du rôle qui lui est attribué, le décor doit servir l'action sans se faire remarquer. Aussi restrictive que paraisse une telle prescription, elle demeure souvent de règle. Dans cette perspective, le décor doit être au service de l'histoire, de l'action et des personnages.

Dans *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain*, les décors (de même que le mobilier, les accessoires, les costumes, etc.) se révèlent particulièrement significatifs (voire symboliques) et contribuent à la composition de l'image. Nous aborderons, d'une part, leur rôle par rapport à l'histoire racontée (fonction narrative) et, d'autre part, leur rôle dans la composition de l'image (fonction esthétique). Bien qu'étroitement liés aux décors et sous la responsabilité de la directrice artistique, le mobilier, les accessoires ainsi que les costumes, le maquillage et la coiffure seront abordés ultérieurement (sections 2.4 et 2.5).

2.3.1 Le rôle des décors par rapport à l'histoire (fonction narrative)

a) Construction de l'espace filmique

L'ensemble des décors, qu'ils soient naturels ou construits en studio, permet de constituer l'espace filmique, c'est-à-dire le monde dans lequel se déroule l'histoire racontée. L'espace construit par le film peut faire référence au monde réel — c'est le cas dans *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain*, où l'action se passe à Paris — ou créer un monde imaginaire comme ceux qu'on trouve dans les films de science-fiction. Le film *Douze singes* de Terry Gilliam, par exemple, met en scène une vision apocalyptique du futur, où les survivants d'une épidémie bactériologique se réfugient sous terre, enfermés dans des cages. À la surface, la cité en ruine, dominée par les animaux, figure la régression de l'homme et de la femme jusqu'à la bestialité.

Les décors servent à situer le cadre (géographique, historique, social, dramatique) dans lequel se déroule l'action du film. Ainsi, l'histoire du film de Jeunet se situe (géographiquement) dans la région parisienne, à l'époque contemporaine (1997). Cette période nous est indiquée par un détail historique (réel), l'annonce à la télévision (13'30") de la mort accidentelle de la princesse de Galles, Lady Diana (en 1997). L'action du film se passe principalement sur la butte Montmartre, qu'on reconnaît notamment à la coupole de la basilique du Sacré-Cœur,

où Amélie donne rendez-vous à Nino pour lui remettre son « album de famille » (1 h 13').

Aujourd'hui lieu de pèlerinage hautement touristique, la butte Montmartre (du latin *mons martyrurum*, « mont des martyrs ») était d'abord un petit village à l'extérieur de Paris. Plusieurs moulins à vent ont couronné la butte, dès le 16^e siècle, dont seulement deux subsistent encore : le *Blute fin* (construit en 1622) et le *Radet* (construit en 1717, refait dans les années 60). Ils formaient un ensemble connu sous le nom *Le moulin de la Galette*, où se tenaient notamment des bals populaires et qui a été converti en cabaret vers 1830. Avec l'expansion de la banlieue parisienne, la commune de Montmartre est devenue, à partir de 1860, un quartier populaire de la ville, reconnu pour ses fêtes foraines, ses manèges, cabarets et bordels, dont le célèbre *Moulin rouge*. Plusieurs peintres et artistes ont habité le quartier (comme Pierre-Auguste Renoir, Edouard Manet ou Toulouse-Lautrec) et fréquenté ses palaces des délices nocturnes. Le quartier figure d'ailleurs dans plusieurs de leurs tableaux, comme dans *Le moulin de la Galette* (1876) de Renoir, auquel on fait d'ailleurs référence dans *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain*, au début du film (deuxième plan)¹⁶.

b) Relations entre les décors, les personnages et l'action

Les décors servent généralement à caractériser les personnages (au même titre que le mobilier, les accessoires, les costumes, etc.), aussi bien que l'action qui s'y déroule. Ils peuvent exprimer visuellement certains traits dominants de la psychologie des personnages, comme l'observe l'architecte-décorateur Robert Mallet-Stevens : « Le décor doit présenter le personnage avant même que celui-ci ait paru; il doit indiquer sa situation sociale, ses goûts, ses habitudes, sa façon de vivre, sa personnalité. Le décor doit être intimement lié à l'action¹⁷. »

Par exemple, le père d'Amélie est caractérisé par sa difficulté à communiquer. Or, il est présenté principalement chez lui (espace privé), enfermé dans sa demeure comme dans une prison. Même lorsqu'il se trouve dans la cour extérieure de sa résidence, celle-ci est clôturée par une imposante barrière de métal, de sorte qu'on l'aperçoit

16. De magnifiques photographies (stéréoscopiques) des moulins à vent de la butte Montmartre (dont le *Blute fin* et le *Radet*), datant du milieu du 19^e siècle, figurent sur le site web <http://photostereo.free.fr>. Pour plus de détails sur la butte Montmartre, voir le site officiel de ce lieu, à l'adresse suivante : <http://www.montmartre.net>.

17. Léon BARSACQ, *Le décor de film : 1895-1969*, Paris, Henry Veyrier, 1985, p. 115.

littéralement derrière les barreaux (1 h 16' 30"). Il apparaît comme un animal en cage dans un zoo. Ainsi, plutôt que de se résumer à un simple élément décoratif, ces barreaux montrent l'isolement psychologique et social du personnage, prisonnier de sa peur (de la vie, du changement, du mouvement). Le décor symbolise sa difficulté à communiquer ou à entrer en relation avec les autres (notamment Amélie) et le monde extérieur. L'influence de sa fille l'amènera finalement à « s'évader », à la fin du film (1 h 55'), alors qu'il quitte sa « cage dorée » pour voyager, tout comme son nain de jardin « fugueur ».

Amélie apparaît, pour sa part, dans plusieurs décors distincts : la maison de son père, son appartement, etc. Le nom du café où elle travaille, *Les deux moulins*, rappelle évidemment les moulins à vent jadis érigés sur la butte Montmartre. Les moulins à vent évoquent surtout les croisades imaginaires du célèbre personnage de l'écrivain espagnol Miguel de Cervantès (1547-1616), Don Quichotte. Lorsque Amélie regarde son « autobiographie » fictive à la télévision (36' 30"), dans une parodie des anciennes « actualités filmées », le narrateur compare Amélie à ce pourfendeur de moulins à vent : « Tel Don Quichotte, elle avait résolu de s'attaquer à l'implacable moulin de toutes les détresses humaines. »

Cependant, qu'ils soient à vent, à eau ou à café, les moulins présentent une propriété essentielle qui se trouve symboliquement (et visuellement) associée à Amélie : le **mouvement**. Cette association est illustrée par des éléments de décor qui partagent le mouvement circulaire du moulin, comme le manège qu'on aperçoit au pied de la basilique du Sacré-Cœur, où Amélie donne rendez-vous à Nino (1 h 13'). Lorsque Amélie se rend chez les parents du marchand Collignon (19' 30"), on peut remarquer derrière elle (dans six plans) une réplique miniature d'un moulin à vent. Les figures du moulin et du manège caractérisent Amélie par le mouvement. Cette caractéristique sera associée à d'autres décors (et accessoires) relatifs aux personnages d'Amélie et de Nino, comme le métro, l'escalier ainsi que la moto de Nino, sur laquelle les deux amoureux sont réunis dans la dernière séquence du film (1 h 56'), en un « ballet mécanique » endiablé autour de la basilique du Sacré-Cœur (voir la section 2.6).

La basilique est littéralement au centre de l'histoire, du début à la fin du film. Ce décor acquiert une importance symbolique, dans cette histoire d'amour où le cœur constitue l'enjeu des relations entre les personnages. D'entrée de jeu (2' 50"), le père d'Amélie est présenté comme un

personnage froid et distant, alors qu'un texte écrit sur l'image de Raphaël indique : « Bouche pincée. Signe de manque de cœur. » Le narrateur souligne que les seuls contacts entre Amélie et son père, durant son enfance, ont lieu à l'occasion de l'examen médical, lorsque Raphaël écoute le cœur de sa fille au moyen d'un stéthoscope (4'). Aucune parole n'est échangée. Leur relation s'établit par l'intermédiaire de l'instrument médical. Le narrateur précise que cette intimité inhabituelle provoque chez Amélie des palpitations qui amènent son père à conclure à une anomalie cardiaque. Raphaël tire ainsi une mauvaise déduction de son observation, trompé par les apparences. Partant de cette conclusion erronée, les parents d'Amélie justifient leur inaction de même que leur peur de prendre des risques (comme voyager ou envoyer Amélie à l'école) et la privent ainsi du contact avec le monde et de relations avec les autres.

Comme le père d'Amélie, le marchand Collignon est présenté comme un sans-cœur (1 h 19' 15") lorsqu'en réponse à ce dernier, qui traite Lucien de légume, un souffleur de théâtre (imaginaire) dicte à Amélie une réplique cinglante : « Vous au moins, vous ne risquez pas d'être un légume, puisque même un artichaut a du cœur. » Enfin, dans le « testament vidéo » qu'il enregistre pour Amélie (1 h 51'), l'exhortant à aller à la rencontre de Nino, Dufayel lui dit : « Si vous laissez passer cette chance, alors, avec le temps, c'est votre cœur qui va devenir aussi sec et cassant que mon squelette. »

2.3.2 *Le rôle des décors par rapport à l'image (fonction esthétique)*

Le choix des décors et leur aménagement (mobilier, accessoires, etc.) va déterminer l'aspect visuel du film dans ses moindres détails. Les décors (ainsi que le cadrage et l'éclairage) contribuent à la composition de l'image par rapport au cadre, sur la surface de l'écran (de cinéma ou de télévision). Les décors peuvent accentuer l'impression de profondeur (et l'impression de réalité) par une composition en perspective ou, au contraire, créer une image plus abstraite, réduisant l'impression de profondeur à la surface de l'écran.

a) Composition de l'image : surface et cadre

La composition de l'image peut se révéler relativement abstraite, comme l'image du « cachalot », le poisson d'Amélie. La pluie qui tombe à la surface de l'eau brouille progressivement l'image jusqu'à la disparition de la figure du poisson (6'), dans un agencement abstrait de couleurs digne des tableaux impressionnistes auxquels le film fait

référence avec *Le déjeuner des canotiers* (1881) de Pierre-Auguste Renoir. Les décors peuvent au contraire accentuer l'impression de profondeur par une composition en perspective, comme le cadrage fixe de la rue Saint-Vincent à Montmartre l'illustre dès la première scène du film. La composition de l'image et le degré de réalisme ou de stylisation des décors dépendront des choix effectués, notamment quant aux types de matériaux utilisés, aux couleurs, aux formes et aux styles privilégiés.

Matériaux

Les différents matériaux utilisés pour les décors sont choisis en fonction de leur apparence visuelle (leur « rendu » à l'image) et non de leurs propriétés réelles. Ainsi, le polystyrène sert à sculpter les murs de pierres dans la construction des décors de *Cyrano de Bergerac*¹⁸. Ce qui compte, c'est ce qui apparaît à l'écran. Dans *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain*, on peut observer l'utilisation privilégiée de matériaux choisis pour leur qualité de réflexion ou de diffusion de la lumière, comme l'eau, le verre et certains métaux. Ces matériaux mettent en jeu la propriété réflexive du miroir et sont autant de surfaces (ou supports) sur lesquelles se forment des images.

La surface du canal Saint-Martin, où Amélie aime faire des ricochets, apparaît ainsi comme un miroir¹⁹, aussi bien que les vitres des wagons de métros ou de trains dans lesquelles l'image d'Amélie se reflète. Même les plateaux des serveuses des *Deux moulins* servent de miroir à Gina, qui s'y mire pour se refaire une beauté (44' 20"). Ces multiples surfaces mettent en scène la figure du reflet (et du double) liée au miroir (voir la section 2.6). Si Amélie est associée à l'eau (symbole de vie), Dufayel est associé directement, par son surnom (l'homme de verre), à la matière qui compose sa fenêtre, l'écran de sa télévision, l'objectif de sa caméra ainsi que ses longues-vues et qui symbolise surtout la fragilité de la vie.

Couleurs

Le choix des couleurs ou du noir et blanc va évidemment déterminer la composition de l'image et contribuer à

18. Voir *Générique, l'envers d'un film* (on peut se procurer ce document auprès de L'Œil cinéma).

19. On peut établir ici une analogie avec les nombreux tableaux impressionnistes où sont représentés des plans d'eau, prétextes aux effets de lumières qui s'y reflètent, notamment avec ceux de Claude Monet, dont le célèbre *Impression, soleil levant* (1874) et surtout ses *Nymphéas*.

l'expressivité des décors. Certaines couleurs peuvent être associées à un personnage ou à une situation, afin de les caractériser. Les tons ternes (brun, gris, vert pâle) des costumes de Dufayel et des décors où il évolue, par exemple, contrastent avec les tons chauds et éclatants de l'appartement d'Amélie. Le rouge, notamment, prédomine dans sa cuisine (armoire, table, accessoires, etc. : 35' 45"), sa chambre, ainsi que les toilettes. C'est en outre la couleur de sa robe et de son rouge à lèvres (voir la section 2.5).

Couleur du cœur, du sang, de la passion, le rouge associe visuellement Amélie et Nino. Les tons vifs (orange et bleu) du *Palace vidéo* (1 h 18' 30"), où Nino travaille, correspondent visuellement à la décoration de l'appartement d'Amélie (murs rouges, lampe bleue : 1 h 21' 30"). Le choix des couleurs accentue d'ailleurs la stylisation du film, avec l'opposition systématique du rouge et du bleu. Par exemple, l'accident apparemment « provoqué » par l'appareil photo d'Amélie, au début du film (6' 40"), implique deux voitures, une rouge et une bleue. Plus loin, lorsque Nino poursuit l'homme aux « baskets » rouges, pour lui remettre son sac bleu (40' 30"), ce dernier monte au volant de sa voiture bleue, derrière laquelle on découvre la moto de Nino, munie de sacoches rouges. Partant à la poursuite de la voiture bleue, Nino esquivé une voiture rouge qui accroche une de ses sacoches (contenant son « album de famille »), qui sera ramassée par Amélie.

L'utilisation (conventionnelle) du noir et blanc sert à illustrer le passé dans certaines séquences de retour en arrière (*flash-back*), comme les souvenirs de Bretodeau, lorsqu'il retrouve le coffret de son enfance (31' 30"). Le noir et blanc accentue par ailleurs le style documentaire des fausses actualités filmées qu'Amélie « regarde » à la télévision (36' 30"), où elle voit un portrait (posthume) imaginaire d'elle-même. Le noir et blanc donne aux images l'apparence de documents d'archives, présentés comme les traces d'un passé totalement irréel, une fiction inventée par Amélie. Ces fausses actualités montrent surtout la distinction entre les images et la réalité.

Formes

En privilégiant certains types de lignes, de surfaces, de volumes, certaines figures ou formes, le directeur ou la directrice artistique peut conférer une dimension symbolique ou expressive aux décors. On peut remarquer deux figures particulièrement récurrentes dans le film : la surface et le cadre, qui sont deux caractéristiques

fondamentales des images (peintures, photographies, cinéma, télévision, etc.).

Nous avons déjà noté l'importance accordée dans le film aux surfaces, et plus particulièrement à celles qui ont la propriété réfléchissante des miroirs (voir la section 2.3.2 a). Ces surfaces sont autant de **supports** sur lesquels les images du monde environnant se reflètent. Le film montre une multitude d'images reproduites sur différents supports : le canevas du tableau de Dufayel; les nombreuses photographies, dont plusieurs sont froissées ou déchirées, puis recollées, ce qui révèle la matière du support sur lequel l'image est reproduite (le papier); la pellicule cinématographique ou le ruban magnétique des cassettes vidéo, sur lesquels l'image animée est enregistrée; l'écran (de cinéma ou de télévision) sur lequel les images sont projetées, etc.

La fenêtre joue aussi un rôle important dans le film, par sa fonction dans l'histoire (voir la section 2.1), mais aussi par son utilisation dans la composition de l'image. Le cadre de la fenêtre rappelle celui des divers éléments présents dans le film (tableaux, photographies, télévision, etc.). À plusieurs reprises, Amélie apparaît cadrée dans une fenêtre (8' 30"; 12' 15"; 35' 45"; 1 h 22' 30" et 1 h 31' 30"), ce qui donne à l'image l'apparence d'un portrait (pictural ou photographique). Le cadre de la fenêtre souligne aussi l'enfermement des personnages, emprisonnés dans le cadre de l'image ainsi qu'ils le sont dans leur appartement. On peut observer une telle utilisation du cadre comme cage ou prison dans *Le show Truman* ou encore dans *Douze singes*.

Styles

Le décor et les accessoires sont associés à l'époque et au lieu où l'histoire se déroule, mais caractérisent aussi le statut social et les goûts des personnages. Les décors peuvent présenter un style particulier (gothique, classique, baroque, moderne, etc.), que leur confère l'architecture des édifices ou le mobilier (ainsi que les costumes, coiffures, etc.). Comme le film de Jeunet a été tourné en majeure partie en décors naturels, le style des décors est défini par le choix des lieux de tournage, notamment par l'architecture des bâtiments. Par exemple, la cathédrale Notre-Dame de Paris (8'), où la mère d'Amélie est tuée accidentellement, a été construite au Moyen Âge (vers 1160-1245) et est donc de style gothique (ou médiéval). La basilique du Sacré-Cœur (1 h 13'), construite en pierres blanches au sommet de la butte Montmartre à

la fin du 19^e siècle (1876-1914), est de style néoclassique (romano-byzantin).

Outre le style architectural des édifices, la composition de l'image sera influencée par les divers styles de décoration. Par exemple, celui de l'appartement de Dufayel, où règne un univers capitonné, paraît ancien, démodé. À l'inverse, celui de l'appartement d'Amélie, où les couleurs chaudes sont dominantes, présente un caractère plus moderne. De même, le style traditionnel de la maison de Raphaël Poulain (55' 30") et de l'ameublement de cette dernière caractérise ce personnage comme étant attaché au passé plus qu'au présent. Par ailleurs, certains éléments de décor (et accessoires) privilégiés vont conférer au film un style (cinématographique) qu'on peut qualifier de baroque (voir la section 2.6). Les choix des matériaux, des couleurs, des formes et des styles détermineront le degré de réalisme ou de stylisation des décors et de l'image.

b) Réalisme et stylisation des décors

Paris compte évidemment parmi les grandes métropoles occidentales et, à ce titre, est représentée dans d'innombrables films, de nationalités, de genres et de styles divers. La représentation de la « Ville lumière » varie donc considérablement selon qu'elle est reconstituée en studio ou filmée en décors naturels. Toutefois, la reconstitution de la ville de Paris au 17^e siècle, dans *Cyrano de Bergerac*, tourné en décors construits²⁰, n'est pas nécessairement moins « réaliste » que la représentation de la ville à l'époque contemporaine, dans *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain*, tourné en bonne partie en décors naturels.

Par son jeu de couleurs (notamment l'opposition du rouge et du bleu), le film de Jeunet évoque le coloré *French cancan* (France, 1955) de Jean Renoir, qui reconstitue en studio une image haute en couleur de la butte Montmartre à la fin du 19^e siècle et évoque la naissance du célèbre cabaret, le *Moulin rouge*. Renoir disposait alors des couleurs éclatantes d'un procédé technique de cinéma couleur : le *Technicolor*. John Huston avait déjà réalisé un film intitulé *Moulin rouge* (Grande-Bretagne, 1952), sur la vie du peintre Henri de Toulouse-Lautrec (1864-1901). Plus récemment, le film *Moulin rouge* (2001) de Baz Luhrmann offrait un hymne baroque à la comédie musicale, dans le Montmartre de 1900, avec ses cabarets et

20. Voir *Générique, l'envers d'un film* (on peut se procurer ce document auprès de L'Œil cinéma).

bordels, dont le célèbre moulin qui donne son titre à ces deux films. Bénéficiant des nouvelles techniques audiovisuelles, le film présentait un mélange de décors construits et d'effets spéciaux numériques.

Dans *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain*, le choix des prises de vue, l'éclairage, les couleurs et certains aménagements apportés aux décors naturels (comme l'effacement des graffitis sur les murs, qui contribue à donner une image de Paris et de la butte Montmartre bien propre, immaculée) créent une représentation stylisée de la ville, déformée, comme une image de carte postale ou de bande dessinée. Certaines scènes tournées en décors naturels semblent filmées en décors construits, à commencer par la première du film, rue Saint-Vincent à Montmartre. La position basse de la caméra (au ras du pavé) et la couleur légèrement ocre de la lumière donnent l'impression qu'il s'agit d'un décor de studio. C'est le cas aussi de la façade du *Café des deux moulins*, cadrée en légère contre-plongée (9'). Jeunet crée une représentation stylisée de Paris à partir de prises de vue en décors naturels. Cette stylisation est soulignée avec enthousiasme par un critique des *Cahiers du cinéma* : « Jeunet met en scène un monde débarrassé de toute forme de réel [...] et cela, même s'il a tourné son film en décors extérieurs. Le cinéaste a réussi cette gageure de faire un film de studio tourné dehors²¹. »

Certains critiques lui reprochent d'ailleurs d'avoir produit une image épurée de la ville, débarrassée notamment de sa banlieue défavorisée, des innombrables boutiques touristiques qui parasitent désormais la butte Montmartre ou de ses diverses communautés culturelles, représentées essentiellement par le personnage de Lucien. Il s'agit d'un Paris imaginaire, fictif, où la misère quotidienne qu'on rencontre constamment dans le métro parisien, par exemple, est réduite à une vague rumeur (25' 40"), dans ce Paris idéal où même les mendiants peuvent se permettre de prendre congé le dimanche.

Cette stylisation de l'image de Paris est assumée entièrement par le réalisateur. Habitué de tourner en studio, ce qui lui permet de maîtriser la réalisation dans ses moindres détails (éclairages, décors, son, etc.), Jeunet affirme au sujet du tournage en décors naturels : « L'idée, c'était de maîtriser esthétiquement l'image de la ville. [...] On a recréé un Paris de rêve sans embouteillages, sans voitures garées partout, comme dans les années 40. On a

21. Jérôme LARCHER, « Le cabinet de curiosités », *Cahiers du cinéma*, n° 557, mai 2001, p. 112.

enlevé tous les graffitis, les affiches de pubs moches. En numérique, on a retouché le ciel quand il était blanc sur une quinzaine de plans. On a aussi triché sur les sons en mettant des bruits de vieilles pétrolettes, des trucs un peu rétro, des oiseaux, un côté village. [...] On a essayé de reconstituer le Paris des BD de Tardi avec ses métros aériens, ses mélanges de briques et de métal²². »

Le film est souvent comparé à un courant cinématographique qui a marqué l'histoire du cinéma français à la fin des années 30 : le réalisme poétique. Le critique français Frank Garbarz note, par exemple : « [...] les "décors naturels" du film — le Paris des quartiers populaires, un Montmartre pour ainsi dire "théâtralisé", un vieux pavillon de banlieue et son jardin — sont déréalisés et font songer davantage au réalisme poétique de Carné/Prévert²³. » Outre le duo composé du réalisateur Marcel Carné et de l'écrivain et scénariste Jacques Prévert, à qui on doit notamment *Quai des brumes* (1938), ce style cinématographique est représenté aussi par Jean Renoir, qui a produit *Le crime de monsieur Lange* (1935), *Les bas-fonds* (1936), *La bête humaine* (1938), etc. Le réalisme poétique allie au réalisme du sujet l'expressivité de la mise en scène (décors, cadrages, éclairages, etc.). Comme dans le film noir américain des années 40 à 50, on peut y déceler l'influence du cinéma expressionniste allemand des années 20. Jeunet affirme d'ailleurs lui-même, au sujet de son film : « C'est plutôt un poème à la Prévert. Je préfère raconter des histoires poétiques plutôt qu'une histoire sociale avec des gens qui font la grève dans une usine, même si je n'ai rien contre²⁴. »

c) Cinéma et peinture

La référence à la peinture occupe une place dominante dans le film de Jeunet, avec le personnage de Dufayel. Tout au long du film, il peint une reproduction (une copie) d'un tableau de Pierre-Auguste Renoir : *Le déjeuner des canotiers* (1881). La toile devient un accessoire central dans la relation entre Dufayel et Amélie. Le tableau apparaît comme une métaphore du film, alors que Dufayel identifie implicitement Amélie au personnage de la « fille au verre d'eau », qui figure au centre de la toile. La peinture impressionniste, en particulier celle de Renoir, va influencer la décoration (aussi bien que le sujet) du film.

22. « Jeunet joli », *Première*, p. 96.

23. Frank GARBARZ, « Le fabuleux destin d'Amélie Poulain : la "recolleuse" de morceaux », *Positif*, n° 483, p. 29.

24. « Jeunet joli », *Première*, p. 95.

Nous aborderons seulement quelques aspects des rapports que le film entretient avec la peinture de cette période riche en bouleversements de toutes sortes (artistiques, scientifiques, techniques, etc.).

Père du cinéaste français Jean Renoir, Pierre-Auguste Renoir participe à la première exposition de groupe des impressionnistes, en 1874, qui réunit des peintres tels que Claude Monet, Camille Pissaro, Edgar Degas, Paul Cézanne, etc. Claude Monet y présente notamment une esquisse intitulée *Impression, soleil levant*, qui donnera son nom aux impressionnistes. Les couleurs sombres (caractéristiques de la peinture classique) des premières toiles de Renoir — comme le portrait de *Frédéric Bazille* (1867), par exemple, où prédominent le gris et le brun — peuvent être associées à Dufayel.

Par contre, les œuvres plus tardives de Renoir (fin du 19^e et début du 20^e siècle) présentent des teintes vives, où prédominent le rouge, l'ocre et le jaune, qui caractérisent plus particulièrement Amélie. C'est le cas de toiles comme *Claude Renoir en clown* (1909), *Fillette au chapeau de paille* (vers 1908) ou encore *Fraises* (1905). Alors que les couleurs relativement ternes de l'appartement de Dufayel correspondent exactement aux teintes de sa copie inachevée du *Déjeuner des canotiers* (29'), les couleurs vives du tableau original sont plutôt associées à Amélie.

Par le choix des sujets de leurs toiles et leur traitement pictural, les impressionnistes bouscullaient les conventions sociales et artistiques de leur époque. C'est pourquoi leurs œuvres sont considérées comme étant à l'origine de la peinture moderne. Ils illustraient la vie quotidienne des gens ordinaires, les divertissements populaires (bistrots, cabarets, spectacles populaires, etc.), l'activité du monde moderne, né de l'industrialisation qui a atteint son apogée en France entre 1850 et 1870. De tels sujets étaient peu considérés à l'époque par la peinture académique : « Jusqu'à la fin du 19^e siècle, l'art à Paris fut largement soumis aux Salons organisés par l'Académie d'État. Les peintures religieuses, historiques et mythologiques, étaient considérées comme l'expression de l'art par excellence et faisaient l'objet d'un traitement raffiné inspiré des maîtres du passé²⁵. »

À cette époque, le peintre français Edouard Manet (1832-1883) provoque un scandale, en proposant au Salon d'État de 1863 une toile intitulée *Le déjeuner sur l'herbe*

25. Denise HOOKER (dir.), *Histoire de l'art en Occident : de l'Antiquité au XX^e siècle*, Paris, Image et Page, 1990 (1989), p. 322.

(1863), refusée par le jury de l'exposition. Il suscite à nouveau la critique en présentant au Salon de 1865 une toile intitulée *Olympia* (1863), portrait d'une prostituée nue, étendue sur un lit, regardant vers le spectateur, le plaçant alors dans une position de voyeur.

Manet et les peintres impressionnistes rompent avec les conventions de la peinture classique, non seulement par le choix des sujets de leurs toiles, sujets profanes et parfois d'une moralité douteuse pour la bourgeoisie de l'époque, mais aussi par le traitement pictural de ces sujets. La peinture académique prescrit un haut degré de précision et de finition, de savoir-faire technique, dans l'exécution des tableaux. Les impressionnistes présentent des esquisses ou « études » (et des toiles plus « finies »), où l'on peut observer les traces des coups de pinceaux et dont les figures sont parfois imprécises, peintes à grands traits : « [...] simple et directe, la technique de Manet parut dénuée de sentiment artistique, en faisant fi ouvertement de la minutie prônée par la tradition académique, et en livrant une surface brute où les traces du pinceau portaient la marque de la personnalité de la main de l'artiste. [...] Selon les critères académiques, la plupart des peintures semblaient inachevées en raison de l'imprécision des formes et des traces de pinceaux encore visibles²⁶. »

Le trait essentiel de l'étude, comme le note Jacques Aumont au sujet de l'impressionnisme, consiste en sa rapidité : « L'important, le trait nouveau, est la rapidité de l'étude, le fait que, jamais retouchée, elle restera une œuvre destinée à capter la première impression, à la fixer comme impression d'emblée artistique²⁷. » La rapidité d'exécution des études permet de saisir des instants fugitifs et quelconques, de fixer sur le canevas ou le papier la première impression visuelle laissée par les sujets observés, comme des « instantanés ». Rappelons qu'à cette époque le perfectionnement de la photographie permet de réduire considérablement le temps d'exposition des images, ouvrant la voie à l'analyse et à la reproduction cinématographique du mouvement.

Les peintres s'intéressent particulièrement aux effets de lumière, déjà visibles dans les reflets du soleil sur l'eau qu'illustre *Impression, soleil levant* de Monet, mais aussi dans les différentes versions qu'il exécute de la *Cathédrale de Rouen* ou de la *Gare Saint-Lazare*, à différentes heures du jour. Une des toiles de Renoir

26. *Histoire de l'art en Occident : de l'Antiquité au XX^e siècle*, p. 322-324.

27. Jacques AUMONT, *L'œil interminable : cinéma et peinture*, Paris, Séguier, 1989, p. 39.

s'intitule précisément *Étude : torse, effets de soleil* (vers 1876). Ils privilégient souvent des couleurs vives, comme dans *Le déjeuner des canotiers*, plutôt que les teintes généralement sombres de la peinture classique. Rappelons que les peintres ont bénéficié à cette époque d'un développement technique important avec l'apparition sur le marché du tube de peinture, qui leur permettait plus facilement de sortir de la grisaille de leur atelier pour peindre à l'extérieur, en pleine lumière.

2.4 Le mobilier et les accessoires

La décoration comprend le mobilier et les éléments décoratifs (meubles, lampes, lits, tableaux, miroirs, plantes, tapisseries, rideaux, tapis, etc.). Elle inclut également les divers accessoires qui interviennent dans l'action, utilisés, manipulés ou même seulement regardés par les personnages. Le film foisonne d'accessoires hétéroclites, comme l'ourson d'Amélie, le nain de jardin de Raphaël, les caméras et autres instruments optiques d'Amélie et de Dufayel, le coffret de souvenirs de Bretodeau, la moto et l'album de photos de Nino ou encore les accessoires érotiques de la boutique où il travaille, etc. Autant de petits détails s'avèrent des éléments qui meublent les décors, caractérisent l'action et les personnages et contribuent au style du film ainsi qu'à la composition de l'image.

2.4.1 Les relations entre les accessoires, les personnages et l'action

Au même titre que les décors, le mobilier et les accessoires sont souvent plus que de simples éléments décoratifs. Ils servent à caractériser les personnages, leurs actions et leurs relations. Lorsque le narrateur du film nous présente (en voix hors champ) les différents personnages, il précise ce que chacun d'eux aime ou non. Pour ce faire, il nous les montre dans différents décors, en leur associant des objets qui caractérisent leur personnalité, leur statut social et les relations qu'ils entretiennent avec le monde qui les entoure.

Ainsi, le nain de jardin du père d'Amélie, qui va être au cœur de leur relation, illustre l'immobilisme et le mutisme de Raphaël, sa peur du changement, du mouvement (de la vie). Cette figurine démontre surtout le caractère futile du personnage, ce que souligne Amélie lorsqu'elle affirme à Dufayel : « Ben, en attendant, mieux vaut se consacrer aux autres qu'à un nain de jardin. » Raphaël est tourné vers le passé (il sort son nain du placard après le décès de sa femme) et vers la mort (le mausolée miniature destiné à recueillir les cendres de sa femme). Il coule d'ailleurs les pieds de son nain de jardin

dans le béton (23'), au sommet du mausolée, détail qui illustre l'immobilisme du personnage.

Le nain de jardin est d'ailleurs si étroitement associé à Raphaël que, lorsque Amélie décide de faire « bouger » son père, de changer sa vie, elle use d'un stratagème en faisant d'abord « prendre l'air » au nain de jardin. Amélie le libère de son piédestal funèbre en burinant le béton sous ses pieds (38' 45") et lui fait parcourir le monde, avec la complicité de Philomène, son amie hôtesse de l'air. Cette mystérieuse « fugue » finira par inciter Raphaël à prendre le large, à la fin du film. Il quitte enfin sa demeure (1 h 55'), valises à la main, refermant la grille de sa « cage dorée » derrière lui. Il part visiblement en voyage à son tour, demandant au taxi de le mener à l'aéroport. Contrairement à Raphaël, Dufayel ou la concierge, Amélie et Nino seront caractérisés par des accessoires liés au mouvement (la mobilette de Nino, par exemple) et surtout à la communication.

2.4.2 Les moyens de communication : médiat — immédiat

Bien que la relation entre Amélie et Nino s'établisse d'abord dans des lieux publics propices à la communication (métro, café, etc.), leur chassé-croisé est parsemé d'obstacles à la communication et à leur relation. Lors de leur première rencontre, par hasard, dans le métro (21' 45"), les deux personnages se regardent sans échanger une seule parole, puis Amélie se précipite vers l'escalier de la sortie du métro. Par la suite, leurs échanges s'effectuent essentiellement par des moyens détournés ou indirects (téléphone, messages écrits, personnes interposées, etc.).

Lorsque Nino se rend pour la première fois au *Café des deux moulins* (1 h 36'), Amélie se place derrière une vitre à laquelle il tourne le dos. Quand il se retourne vers elle, la vitre qui les sépare fait partiellement obstacle à leur communication, bloque leur contact (leur relation). C'est finalement par l'intermédiaire de Gina, la compagne de travail d'Amélie, que la communication sera établie. Elle glisse le message d'Amélie dans la poche de Nino (1 h 37' 30"). Plus tard, lorsque Amélie se dirige vers Nino, à la gare de l'Est (1 h 43'), un wagon transportant des bagages lui barre la route. Elle se retourne, hésitante. Quand le wagon libère le passage, Amélie se retourne de nouveau pour se diriger vers Nino, qui a disparu. Un plan d'ensemble, en plongée, du hall soudainement désert de la gare nous la montre alors complètement seule (1 h 43' 15"). L'endroit grouillait pourtant d'activités quelques secondes plus tôt. Le décor vide accentue l'expressivité de cette scène : Amélie semble d'autant plus seule et stupéfaite qu'elle se

trouve dans un lieu public; le sentiment de vide et de solitude n'en paraît que plus frappant.

Enfin, lorsque Nino se rend chez Amélie, à la fin du film (1 h 49' 30"), la porte de l'appartement les sépare, bloquant encore la communication (la relation) entre les deux personnages. Celle-ci s'établit une fois de plus par l'intermédiaire d'un message écrit : le billet que Nino glisse sous la porte amène en effet Amélie à lui ouvrir (1 h 51' 40"), ce qui leur permet alors d'engager une communication directe, immédiate. Ainsi, de multiples éléments du décor interviennent continuellement dans l'action et empêchent systématiquement les personnages de communiquer directement.

Or, on peut observer un intérêt particulier pour des éléments de mobilier et des accessoires qui ont trait à la communication, plus particulièrement aux **médias d'information et de communication** (téléphone, télévision, cinéma, vidéo, photographies, disques, affiches, lettres, journaux, messages écrits, etc.). **Les médias sont des moyens de communication ou de diffusion de l'information entre les individus.** Les personnages communiquent énormément entre eux à l'aide de divers médias. Cependant, ils semblent éprouver beaucoup de difficultés à entrer en relation directement, de façon immédiate, face à face.

Rappelons que le terme *immédiat* est composé étymologiquement du préfixe *im-*, dérivé du latin *in-*, qui exprime la négation, et du radical *médiat*, dérivé de la racine latine *medius*, qui signifie « intermédiaire » ou « qui est situé au milieu ». Au sens courant, le terme *immédiat* signifie « sans délai », « au moment présent ». Cependant, au sens didactique (ou savant), une relation *immédiate* s'établit directement, « sans intermédiaire ». Au contraire, les relations *médiates* (indirectes) impliquent la présence de un ou plusieurs intermédiaires. Certains dispositifs techniques (téléphone, vidéo, télévision, etc.) servent ainsi souvent d'intermédiaires dans la communication ou la relation entre les personnages. Cette relation est alors *médiatisée*, c'est-à-dire qu'elle est établie de façon indirecte, au moyen d'un média.

La communication immédiate est souvent difficile dans le film, comme l'illustre la relation entre Amélie et son père. Leurs rapports sont froids et distants, caractérisés par l'absence presque totale de communication et d'affection. Son père accorde des soins attentifs à son nain de jardin, mais semble incapable de communiquer avec sa propre fille. Lorsque Amélie lui parle, il ne l'écoute pas la plupart du temps (23' et 55' 30").

La communication entre Amélie et Nino passe aussi par de nombreux intermédiaires. Ils utilisent divers médias, comme le téléphone, les photographies et les affiches, sur lesquelles ils inscrivent des messages, ou le billet écrit par Amélie sur un bout de papier, transmis à Nino par l'entremise de Gina (1 h 37' 30"). De même, la relation entre Amélie et Dufayel est souvent médiatisée (téléphone, vidéo, etc.). C'est le cas lorsque, à la fin du film, Dufayel livre à Amélie un message vidéographique (1 h 51') l'incitant à « sauter la rampe », comme le cheval qui s'élance devant les cyclistes dans la vidéo qu'elle lui avait transmise auparavant. Ce « testament vidéo » s'effectue donc en l'absence de Dufayel, qui communique d'abord avec Amélie par téléphone, pour lui dire de visionner la cassette vidéo qu'il a placée dans son magnétoscope pendant qu'elle était absente. Leur communication est alors indirecte. Ils ne sont pas en présence l'un de l'autre, mais ont recours à un dispositif technique (un média) qui agit comme un intermédiaire dans leur communication.

Ce n'est qu'à la fin du film, lorsque Amélie ouvre la porte derrière laquelle Nino apparaît subitement, le doigt sur la sonnette (1 h 51' 40"), qu'une communication immédiate pourra enfin s'établir véritablement, sans obstacles, entre les deux personnages (le dernier obstacle étant justement la porte d'Amélie). Leur relation se concrétise alors sans même l'intermédiaire du langage verbal, puisque Amélie empêche Nino de parler. Ils entrent finalement en contact direct, par le toucher et le langage gestuel, seule communication véritablement immédiate.

2.4.3 *Les figures du temps*

Le temps est un élément déterminant du film de Jeunet et, à ce titre, est figuré par divers accessoires, à commencer par l'horloge, présentée en gros plan sur l'écran de télévision de Dufayel (28' 45"). Sa caméra en circuit fermé cadre, par la fenêtre, l'horloge qui orne la façade d'une boutique. Le passage du temps est au centre des préoccupations de Bretodeau. Après avoir découvert le coffret de son enfance, il affirme, en s'adressant à Amélie (33') : « C'est drôle, la vie. Quand on est gosse, le temps n'en finit pas de se traîner puis, du jour au lendemain, on a comme ça 50 ans. Et l'enfance, tout ce qui en reste, ça tient dans une petite boîte. [...] Moi, j'ai une fille, elle doit avoir à peu près votre âge. Ça fait des années qu'on ne s'est pas parlé. [...] Eh bien, je crois qu'il serait temps que je leur rende visite avant de finir à mon tour dans une petite boîte. » Enfin, comme le dit si bien Hipolito, l'écrivain raté (51' 40") : « C'est l'angoisse du temps qui passe qui nous fait tant parler du temps qui [*sic*] fait. »

Le film débute et se termine d'ailleurs par l'indication du temps. Dès le plan initial, les premiers mots du narrateur situent l'action à l'instant précis de la conception d'Amélie : « Le 3 septembre 1973, à 18 heures, 28 minutes et 32 secondes [...] » À la fin du film, il précise de nouveau (1 h 55' 20") : « Nous sommes le 28 septembre 1997. Il est exactement 11 heures du matin. [...] Au même instant [...] » Outre la simultanéité des événements, ces commentaires décrivent surtout un moment précis, c'est-à-dire un **instant**. Or, l'instant est précisément ce qui caractérise les photographies d'identité de l'album de Nino. Il s'agit d'« instantanés » photographiques, dont la durée d'exposition est de l'ordre d'une fraction de seconde, comme les photogrammes de la pellicule cinématographique (= $1/24^{\circ}$ de seconde). Les photographies, telle celle du mari de la concierge, sous le regard fixe de son chien empaillé, constituent des arrêts du temps (et du mouvement), des images figées du passé.

Feuilletant l'album de Nino, Amélie et Dufayel émettent diverses hypothèses au sujet de « l'inconnu des photomaton » (47'), dont la photo apparaît à douze reprises. Dufayel suggère alors : « Il est peut-être tellement obsédé par la peur de vieillir que c'est la seule chose qui le rassure. » Amélie lui répond : « C'est un mort! [...] un mort qui a peur de basculer dans l'oubli. » Dufayel rétorque enfin, à propos des personnages du tableau de Renoir : « [...] Ils sont morts depuis longtemps, mais ils ne basculeront jamais dans l'oubli. »

Or, le temps est une composante essentielle de l'art baroque, dont l'importance découle de la conscience de la mort, comme le précise Pierre Pitiot : « Le sentiment baroque de l'existence prend donc naissance à partir d'une évidence : l'homme est mortel. [...] l'homme baroque réagira contre cette fatalité et le seul moyen, pour lui, de se survivre sera la création sous toutes ses formes, création qui perpétuera plus ou moins durablement son passage dans notre monde sensible. [...] Cette conception de la mort confère donc au temps une importance nouvelle. [...] Alors que l'artiste classique tendait à éliminer le temps, le créateur baroque en fait une composante primordiale de son œuvre²⁸. » La création sera donc au cœur de l'œuvre baroque, caractérisée par une exaltation de l'imaginaire.

28. Pierre PITIOT, *Cinéma de mort : esquisse d'un baroque cinématographique*, Fribourg, Éditions du Signe, 1972, p. 12-13.

2.5 Les costumes, le maquillage et la coiffure

Les costumes

Les costumes contribuent à définir le style propre à l'époque et au lieu où se déroule l'histoire. Dans le film de Jeunet, ils correspondent à l'époque contemporaine (à l'exception de ceux du personnage de Dufayel), alors que ceux de *Cyrano de Bergerac* situent l'action à une époque antérieure (17^e siècle). À l'inverse, le scaphandre de James Cole (Bruce Willis), au début de *Douze singes*, indique le genre du film (science-fiction) et situe d'entrée de jeu l'action dans le futur (alors que le générique du film n'est pas encore terminé). On parle d'ailleurs de « films à costumes » pour désigner les reconstitutions historiques comme *Cyrano de Bergerac* ou *Le mécano de la « Général »* de Buster Keaton, dont l'histoire se déroule durant la guerre de Sécession (1861-1865) aux États-Unis. Ce film accorde d'ailleurs une importance symbolique particulière au costume, soit à l'uniforme militaire que Buster Keaton cherche désespérément à revêtir pour défendre l'honneur de la patrie et conquérir le cœur de celle qu'il aime.

Comme les décors, les costumes servent surtout à définir l'identité des personnages. La coupe, l'usure, la couleur et le style des vêtements expriment leurs goûts, leur personnalité ainsi que leur statut social et économique. Le style démodé et les couleurs sombres (brun et noir) du costume de Dufayel et de son chapeau s'harmonisent avec la décoration ancienne de son appartement. De même, la robe rouge d'Amélie (et son rouge à lèvres) correspond visuellement à la décoration moderne de sa cuisine. Alors qu'Amélie porte divers habits, Dufayel est toujours vêtu du même vieux costume avec ses protections aux genoux et aux mains, qui rappellent constamment (comme le capitonnage de ses meubles) la fragilité de ses os. Amélie apparaît ainsi comme une jeune femme moderne mais réservée, alors que Dufayel semble sortir d'une autre époque (le 19^e siècle, auquel la toile de Renoir l'associe).

On découvre que « l'inconnu des photomatons » se révèle être le même personnage que le mystérieux individu identifié comme l'homme aux « baskets » rouges. Or, celui-ci nous est présenté (40'; 1 h 25' 10" et 1 h 41' 20") principalement par des gros plans sur ses espadrilles rouges (ainsi que son sac bleu et sa voiture bleue). Il n'est défini que par un détail de son apparence vestimentaire, ce qui entretient le mystère autour de son identité.

Si les costumes servent à définir les personnages et leur situation, Amélie va se servir de ces éléments pour masquer son identité et s'inventer divers personnages. Dès l'enfance, on la voit costumée en infirmière (4' 50"), examinant au stéthoscope (à l'image de son père) le cœur d'un crocodile. On la retrouve plus tard en mère Teresa, dans son « autobiographie » imaginaire qu'elle « regarde » à la télévision (36' 30"). Elle s'identifie à ce personnage au point d'en revêtir le costume. Elle s'imagine aussi portant la tenue de Zorro, le

justicier des films de cape et d'épée, lorsqu'elle sort de chez Collignon, après avoir trafiqué son appartement (54' 40"). Elle se déguise d'ailleurs réellement en Zorro, par la suite, pour se faire photographe masquée (1 h 25' 30"). Cette photo lui servira à laisser un message à Nino. Outre le chapeau, la cape et l'épée vengeresse, ce costume comporte surtout un masque, élément qui contribue au style baroque du film (voir la section 2.6).

Le maquillage

Le maquillage peut accentuer l'expressivité du visage, que le cadrage, l'éclairage et la prise de son (voix synchrone) placent généralement au centre de l'image. Le visage exprime les émotions, sert à communiquer (par la parole, la mimique, le regard, etc.), ce qui en fait tout naturellement le centre d'attention de la caméra, des spectatrices et des spectateurs. Le maquillage sert à « accentuer le caractère du personnage à partir des traits de l'interprète [...] dégager son expressivité propre²⁹ ». Il permet évidemment de vieillir ou de rajeunir le visage de l'actrice ou de l'acteur en fonction du personnage. Il peut servir aussi à masquer certains défauts de la peau ou, au contraire, à créer des déformations, des balafres, etc. Le célèbre appendice de *Cyrano* en constitue un exemple illustre. On pense naturellement aux maquillages spectaculaires de monstres et d'extraterrestres des films fantastiques, d'horreur ou de science-fiction. Un des matériaux privilégiés pour ce type de maquillage, le latex, est apprécié pour sa souplesse, sa malléabilité et sa légèreté.

Le maquilleur ou la maquilleuse doit tenir compte du type de pellicule (ou des caméras vidéo), qui réagit différemment à la lumière suivant qu'on tourne en éclairage naturel ou artificiel. Le maquillage, comme les costumes et les décors, s'effectue donc en relation étroite avec le directeur ou la directrice de la photographie. Dans *L'envers du décor*, après avoir choisi les costumes, les coiffures et les maquillages, le réalisateur et le directeur de la photographie réalisent des tests, en filmant les acteurs pour juger du résultat à l'écran, comme le précise le directeur de la photographie : « Le but de l'exercice, ce matin, c'est de voir comment les comédiens, maquillés, costumés et coiffés, vont sortir sur la pellicule, regarder l'effet des maquillages, coiffures, costumes sur un écran. »

Le maquillage sert souvent à donner un teint naturel au visage dans des conditions artificielles (éclairage, choix de pellicule). Comme le souligne Michel Chion, « la règle d'or du maquillage au cinéma est en principe qu'il soit indécélable³⁰ ». Cependant, le défi est d'autant plus grand qu'au cinéma, contrairement au théâtre, on peut voir les acteurs de très près, comme le rappelle la maquilleuse (Micheline Trépanier) dans *L'envers du décor* : « Ça n'en prend pas gros au

29. Vincent PINEL, *Les métiers du cinéma*, Toulouse, Éditions Milan, 1996, p. 15.

30. *Le cinéma et ses métiers*, p. 133.

cinéma, en gros plan [...], pour qu'on voit tout le maquillage. » Un des problèmes que devait résoudre l'équipe de direction artistique lors du tournage du film de Paul Tana, *La déroute*, concernait précisément le vieillissement du personnage principal, Joe, alors que l'acteur qui l'interprétait (Tony Nardi) était plus jeune que celui-ci. Les transformations nécessaires ont été réalisées au moyen des costumes, du maquillage et de la coiffure.

On trouve un bel exemple d'un tel travail dans le film de Jeunet, avec le personnage du père d'Amélie. Au début du film, lorsque Amélie est enfant, Raphaël a le crâne bien garni, les cheveux bruns, un peu longs. Plus tard, alors qu'Amélie est devenue adulte, le vieillissement de Raphaël est caractérisé par sa calvitie prononcée, sa moustache et ses lunettes (10' 45"). À l'inverse, le personnage d'Amélie (adulte) présente l'apparence d'une femme-enfant, effet qui sera obtenu par le maquillage et la coiffure.

La coiffure

Au même titre que les décors et les costumes, la coiffure définit le personnage (ses goûts, sa personnalité). De plus, l'évolution d'un personnage peut être montrée notamment par les transformations de sa coiffure. À l'inverse, l'absence d'évolution d'un personnage peut être illustrée par l'aspect toujours identique de son apparence. Lorsque Amélie expérimente la recette de sa patronne pour un coup de foudre assuré, elle choisit Georgette et Joseph comme cobayes. Son intervention transforme les deux personnages. Le changement opéré sur Georgette se manifeste par les modifications qu'elle apporte à sa coiffure. Au début du film (9' 40"), ses cheveux relativement longs et bouclés sont en broussaille, signe d'une coiffure visiblement négligée. Après son coup de foudre avec Joseph (1 h 17' 15"), ses cheveux sont remontés, attachés derrière la tête, par-dessus les oreilles, ce qui dégage son visage désormais souriant (pour peu de temps). La transformation de Georgette est d'ailleurs soulignée par la patronne du café, qui affirme : « En tout cas, l'amour, ça donne bonne mine. »

Les cheveux courts d'Amélie lui confèrent une allure de jeune fille espiègle. En fait, la coiffure d'Amélie (adulte) rappelle la coupe qu'elle avait enfant, en plus court. Alors qu'ils étaient aux épaules quand elle était jeune fille, ses cheveux sont coupés juste sous l'oreille, au milieu de la joue, à l'âge adulte. Outre qu'elle lui donne une apparence de jeune fille ou de femme-enfant, sa chevelure évoque étrangement une coiffure célèbre dans l'histoire du cinéma, celle de l'actrice américaine du cinéma muet Louise Brooks (1906-1985). Avec ses cheveux courts, noirs, qui caractérisaient notamment son personnage de femme-enfant dans *Loulou* (1929) de Georg Wilhelm Pabst, elle incarnait une des premières grandes figures d'androgynie dans l'histoire du cinéma.

2.6 L'escalier, le miroir et le masque : fragments d'un style baroque

L'escalier

L'escalier constitue un élément de décor particulièrement récurrent dans le film. Outre celui de l'édifice où Amélie habite, on peut penser aux nombreux escaliers des gares de train et stations de métro ou encore aux interminables escaliers qui montent au sommet de la butte Montmartre, jusqu'à la basilique du Sacré-Cœur (1 h 13'), etc. L'importance accordée dans le film à cet élément de décor le désigne comme un lieu particulièrement symbolique de la dynamique du récit. Or, l'escalier constitue une composante architecturale essentielle du style baroque du film.

Si l'escalier apparaît comme un décor hautement cinématographique parce qu'il met en scène un espace de communication, permettant la relation entre deux points de l'espace (suivant l'axe vertical), il s'impose surtout par sa capacité à précipiter la mise en mouvement des personnages (son potentiel cinétique). Rappelons que l'étymologie du terme *cinéma* provient du grec *kinêma*, qui signifie précisément « mouvement ». Par le mouvement qu'il suscite, l'escalier s'avère une figure architecturale de prédilection pour le cinéma. Il aspire les personnages dans une spirale vertigineuse (ascendante ou descendante), tout en établissant une hiérarchie entre ces derniers.

À ce titre, on peut opposer, par exemple, Amélie, qui réside à l'étage supérieur (et qu'on aperçoit montant ou descendant l'escalier), à la concierge, qui demeure au rez-de-chaussée du même immeuble. Amélie est caractérisée par le mouvement, alors que Madeleine semble figée dans la nostalgie du passé, illustrée par la photographie de son défunt mari et son chien empaillé (16' 45"). Le mouvement, mis en valeur par l'escalier, s'avère une composante essentielle de l'œuvre baroque. Symbole de vie, il apparaît comme une réaction de révolte face au caractère implacable de la mort. Le film se termine précisément sur une séquence en mouvement, avec les deux amoureux en balade autour du Sacré-Cœur, sur la moto de Nino.

Le miroir

Partie intégrante du mobilier, le miroir s'avère un élément décoratif particulièrement évocateur au cinéma. Sa fonction consiste d'abord à produire un reflet des êtres et des choses, c'est-à-dire une image. Conformément à toute image, celle reflétée par le miroir est caractérisée par la présence d'un cadre qui en constitue la limite et par sa surface plane qui en constitue le support. En ce sens, le miroir est associé, dans le film, aux autres images qui apparaissent comme autant de reflets des apparences (télévision, photographie, peinture, etc.). *L'image et le rêve* se termine précisément sur une analogie entre l'écran de cinéma et le miroir, alors que le narrateur décrit le cinéma comme « ce merveilleux miroir du réel et de l'imaginaire ». On considère souvent le cinéma comme un reflet de la réalité, même s'il

s'agit bien souvent d'un miroir déformant, comme l'illustre l'« autobiographie » fictive qu'Amélie « regarde » à la télévision (36' 30").

Lorsque Amélie, devant sa télévision, se « voit » dans la peau de mère Teresa, l'écran devient une sorte de miroir déformant où elle contemple une image idéale d'elle-même. L'image qui apparaît sur l'écran devient alors la projection de son inconscient (de ses désirs, de ses rêves, de ses angoisses, etc.). On retrouve ici une autre fonction du miroir, qui agit comme révélateur de l'inconscient d'Amélie, reflet de la psychologie du personnage, de ses « images mentales ». Plus tard, lorsque Amélie rentre chez elle découragée, croyant qu'elle vient de perdre Nino, parti avec Gina, le premier geste qu'elle effectue en rentrant dans son appartement (1 h 48'), c'est de s'arrêter devant son miroir et de s'y regarder. Cet objet révèle, derrière les apparences, la réalité cruelle de sa solitude. Face à celui-ci, elle se heurte à elle-même, alors que la glace lui renvoie implacablement son image. Cette fonction du miroir dans la prise de conscience des personnages face à eux-mêmes est soulignée par Pierre Pitiot, au sujet du cinéma baroque : « Mais le miroir peut être aussi un révélateur : c'est au moment où l'homme perçoit son reflet dans un miroir qu'il est mis en présence de lui-même [...] c'est en face de son miroir que l'homme se rend compte de son vieillissement et de l'approche de la mort³¹. »

Le miroir introduit aussi la figure du double, de l'imitation, qui caractérise particulièrement le personnage de Dufayel, l'homme de verre, *alter ego* du père d'Amélie. C'est d'abord dans leur rapport aux décors que les deux hommes peuvent être vus comme les deux faces d'un même personnage. Ils sont tous deux reclus dans leur demeure et tournés vers le passé. En tant que peintre, Dufayel effectue des reproductions, non pas de la réalité, mais d'un tableau déjà existant : *Le déjeuner des canotiers*. Il réalise ainsi des copies (des faux), c'est-à-dire des doubles.

Le masque

En tant qu'élément du costume, le masque concerne les apparences comme le miroir et, à ce titre, il constitue un objet caractéristique de l'art (ou de l'esthétique) baroque. Le masque importe non seulement pour ce qu'il montre (une fausse identité), mais surtout pour ce qu'il cache : le visage. Il permet à Amélie de dissimuler sa véritable identité et de se cacher, donc de se protéger, et ainsi de masquer sa peur face à une relation qu'elle désire autant qu'elle l'appréhende. De plus, le masque (comme le costume) lui permet de jouer un rôle, un personnage, d'être quelqu'un d'autre, un moi idéal, un héros comme le justicier Zorro.

Le masque joue un rôle important dans l'œuvre baroque, car il met en évidence le « mensonge des apparences », comme le note Pierre

31. *Cinéma de mort : esquisse d'un baroque cinématographique*, p. 47.

Pitiot : « Le baroque est, de toute manière, un jeu, un échange constant entre les apparences et la réalité, une illusion qu'il faut dépasser, une magnification constante du décor. [...] Mais l'art de paraître est aussi celui de "faire croire"; il est fondé sur la dissimulation, à partir de l'assertion vieille comme le monde suivant laquelle "les apparences sont trompeuses". Il faut donc créer les apparences pour arriver à les dépasser et pour atteindre la vérité³². » Si l'art baroque met en évidence les apparences, c'est donc pour mieux en révéler le mensonge et l'illusion, dans le but d'atteindre la vérité (la réalité) qui se cache derrière elles.

32. *Cinéma de mort : esquisse d'un baroque cinématographique*, p. 50.

DEUXIÈME PARTIE

VISIONNEMENT CRITIQUE DU FILM

Après avoir exposé aux élèves des connaissances pertinentes sur la direction artistique, ils et elles seront mieux préparés au visionnement critique du film *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain*, proposé dans la présente section. Chacun des exercices suggérés permettra d'attirer l'attention des élèves sur un élément particulier du film et pourra servir de point de départ aux discussions qui suivront le visionnement.

1 Premier exercice : L'espace de la communication

Les décors permettent de définir la psychologie des personnages, leur caractère, leur statut social et économique ainsi que leurs relations avec les autres. Or, un des aspects essentiels du film de Jeunet concerne la communication (difficile) entre les personnages. Les décors, de même que le mobilier et les accessoires, vont parfois la favoriser ou, au contraire, nuire à celle-ci.

Après avoir expliqué aux élèves le rôle des décors par rapport à l'histoire (fonction narrative), on leur demande d'observer (durant le visionnement du film) et de comparer les personnages d'Amélie et de son père en fonction des décors, du mobilier et des accessoires qui les caractérisent. En quoi ces éléments expriment-ils (visuellement) leur psychologie? De même, la relation entre Amélie et Nino s'établit en fonction de décors et d'accessoires qui ont trait à la communication. Comment ces éléments favorisent-ils leur relation ou nuisent-ils à celle-ci?

Éléments de réponse

Des éléments de comparaison entre Amélie et son père sont exposés dans la section 2.3.1 b. De plus, la question de la communication entre les personnages est abordée à la section 2.4.2, principalement en ce qui concerne la relation entre Nino et Amélie. Enfin, la section 2.6 présente un élément de décor, associé à Nino et à Amélie, particulièrement récurrent (et symbolique) dans le film : l'escalier.

2 Deuxième exercice : La préparation du film et le repérage

Pour la préparation d'un film (préproduction), le directeur ou la directrice artistique doit choisir ou concevoir, puis trouver (repérage) le mobilier et les accessoires nécessaires au tournage (voir la section 2.2.1). Un exercice pratique, simple et peu coûteux (papier et crayon) consiste à déterminer un accessoire qui pourrait servir à caractériser un personnage (et, éventuellement, à en effectuer le repérage). L'élève doit décrire l'objet

choisi et, le cas échéant, noter le lieu où on peut se le procurer, ainsi que le prix (d'achat ou de location). On peut ajouter une contrainte supplémentaire en déterminant un budget maximal à respecter, l'objectif étant alors de tourner au moindre coût. L'élève doit justifier son choix en expliquant en quoi l'accessoire permet d'illustrer le caractère du personnage.

Éléments de réponse

Par exemple, on peut suggérer aux élèves de déterminer (ou même de repérer) un accessoire pouvant remplacer le nain de jardin du père d'Amélie. Cet accessoire devra exprimer visuellement l'immobilisme du personnage et son caractère futile. Dans le cas où les élèves doivent en effectuer le repérage, la consigne suivante peut être ajoutée : s'il s'agit d'un accessoire fragile, pouvant être brisé lors du tournage, on doit s'assurer de pouvoir s'en procurer deux copies identiques (tout en respectant le budget dont on dispose, le cas échéant).

Par exemple, il pourrait s'agir d'une collection d'enjoliveurs, exposée sur un mur dans l'atelier de Raphaël Poulain. Comme c'est le cas avec son nain de jardin, on pourrait le voir en train de les frotter, de les polir. Sur une auto, les enjoliveurs ont une fonction purement décorative. Ils n'ont aucune utilité pratique. Avec ou sans ces pièces, la voiture roule quand même. De tels accessoires peuvent suggérer le caractère superficiel du personnage, intéressé par les apparences plutôt que par l'aspect utilitaire des choses.

Par ailleurs, les enjoliveurs constituent des pièces de véhicule. Ils sont donc conçus pour être en mouvement. Mais voilà, sur une automobile, ils ne représentent pas des pièces mobiles, comme les roues ou les pistons. Ils sont simplement entraînés par le déplacement du véhicule. En outre, l'usage décoratif qu'en ferait le personnage (pour une collection) illustrerait son immobilisme, dans la mesure où ces éléments prévus normalement pour être mis en mouvement seraient ici immobilisés, fixés au mur.

3 Troisième exercice : Le réalisme et la stylisation des décors

Le film de Jeunet a été tourné en bonne partie en décors naturels, ce qui accentue normalement le réalisme du film, d'autant plus que l'action est censée se dérouler dans le monde réel (Paris, 1997). Pourtant, les choix effectués pour la mise en scène (le jeu des acteurs et actrices ou le son, par exemple), la direction artistique (décors, etc.) et la direction de la photographie (cadrages, éclairages, etc.) créent une représentation stylisée du réel. Certains critiques ont même parlé d'images de cartes postales au sujet de la représentation de la ville de Paris. Pour sa part, lorsque Jeunet décrit son film, c'est plutôt la BD qu'il indique comme référence.

La stylisation des décors apparaît notamment dans les choix systématiques effectués quant aux couleurs, en fonction des personnages et des situations, en particulier avec l'opposition du rouge et du bleu. Après avoir exposé aux élèves le rôle des décors dans la composition de l'image (voir la section 2.3.2), on leur demande d'observer, durant le visionnement du film, les couleurs associées à certains personnages. Ils devront comparer les couleurs qui caractérisent, par exemple, Amélie et Nino avec celles qui sont associées à Dufayel. On peut aussi attirer leur attention sur l'opposition du rouge et du bleu, dont l'usage systématique illustre la stylisation du film (BD ou dessin animé).

Éléments de réponse

L'usage systématique du rouge et celui de l'opposition rouge-bleu servent surtout à caractériser Amélie et Nino. On peut en observer des exemples tout au long du film, déjà avec le costume de bain rouge de Raphaël (sur le fond bleu de la piscine), le poisson rouge d'Amélie ou encore les nombreux vêtements et accessoires rouges de celle-ci. La section 2.3.2 a abordé quelques exemples qui illustrent l'usage systématique des couleurs. Elles ne sont pas laissées au hasard des tournages en décors naturels. Le choix des couleurs contribue à la stylisation du réel dans le film, au même titre que le noir et blanc dans les parodies d'actualités filmées. Enfin, la section 2.3.2 c propose quelques pistes de réflexion concernant les rapports que le film de Jeunet entretient avec la peinture impressionniste, dont la couleur chez Renoir.

TROISIÈME PARTIE RETOUR SUR LE FILM

Dans cette troisième partie du cahier, on propose un retour critique sur le film et la mise en commun de l'évaluation qu'en ont faite les élèves, individuellement ou en équipe. À l'occasion d'échanges d'idées et de discussions, les élèves sont invités à partager leurs impressions sur le film et à prendre conscience de la diversité des perceptions dans le groupe.

1 La mise en commun des perceptions des élèves

Il est important ici de s'assurer que les élèves mettent à profit les observations faites lors des exercices proposés aux étapes précédentes.

1.1 Un retour sur les exercices proposés

Les éléments de réponse aux exercices proposés sont présentés dans la deuxième partie (p. 45-47).

2 Les thématiques du film

Une autre manière intéressante d'effectuer un retour sur le film consiste à proposer aux élèves de discuter de leur perception quant à certains thèmes abordés dans le film.

2.1 L'écran du rêve

Parmi les éléments de décor, la fenêtre occupe une place centrale et, à ce titre, s'avère particulièrement significative. Elle joue un rôle déterminant tant dans ses rapports à l'histoire que dans la composition de l'image (voir la section 2.3.2 a). La fenêtre permet évidemment à la lumière, au son, à l'air ou même, à la rigueur, aux objets et aux personnages de circuler. Elle offre notamment la possibilité de créer des effets de lumière. Au même titre que la porte ou l'escalier, elle rend possible la communication malgré la séparation entre deux espaces (ou la bloque lorsqu'elle est fermée). Elle permet aux personnages de communiquer et, surtout, de se voir. En sollicitant leur regard, la fenêtre les place dans un rôle d'observateurs, de spectateurs, voire de voyeurs³³.

33. Le regard et la problématique de la perception (les impressions) étaient au cœur de l'impressionnisme, comme le souligne John House : « Le sens de la vue fut au cœur de l'impressionnisme. » John HOUSE, « Réalisme et impressionnisme », dans *Histoire de l'art en Occident : de l'Antiquité au XX^e siècle*, p. 330. Cet aspect est particulièrement apparent dans une toile de Renoir intitulée *La loge* (1874). Le film de Jeunet évoque aussi le voyeurisme au centre du célèbre film d'Alfred Hitchcock, *Fenêtre sur cour* (*Rear Window*, États-Unis, 1954).

Le voyeurisme des personnages est explicitement mis en scène au *Palace vidéo*, où travaille Nino, avec les spectacles érotiques (*peepshows* : 1 h 40' 30"). Le rôle de voyeur caractérise aussi Dufayel et Amélie, lorsqu'ils s'épient mutuellement par la fenêtre, parfois munis de longues-vues (1 h 22' 30"). À la fin du film (1 h 53' 20"), lorsque Nino et Amélie sont enfin réunis, Dufayel observe avec ses jumelles la fenêtre d'Amélie. Le rideau fermé sert d'écran sur lequel la silhouette des deux amoureux se projette en contre-jour. Il se retourne ensuite et aperçoit la même image sur cette autre « fenêtre » que constitue l'écran de télévision, surprenant Lucien dans la même position de voyeur que lui, muni de sa caméra vidéo en circuit fermé.

Ces différents voyeurs mettent en évidence notre propre position de voyeurs et de voyeuses. En tant que spectateurs et spectatrices du film, on regarde aussi par une « fenêtre » (le cadre de l'écran de cinéma ou de télévision), comme par un immense trou de serrure. Notre place de spectateurs et spectatrices est évoquée par les diverses images dont les personnages du film sont eux-mêmes spectateurs et spectatrices (tableaux, photographies, cinéma, télévision, etc.). De plus, ce rôle qui nous revient nous est rappelé, à quelques reprises, lorsque Amélie s'adresse directement à la caméra. Au début du film (11'), par exemple, alors qu'elle est au cinéma, elle nous précise qu'elle aime bien se retourner, dans l'obscurité de la salle de cinéma, pour observer le visage des spectateurs (qu'on aperçoit derrière elle).

Or, un des thèmes principaux du film concerne l'alternative devant laquelle Amélie se trouve : demeurer spectatrice de la vie qui passe (à la fenêtre, à la télévision, etc.) ou s'impliquer activement dans sa communauté et ainsi devenir « actrice » de son propre destin. Doit-elle se satisfaire du monde imaginaire qu'elle invente ou affronter la réalité? Rêver sa vie ou réaliser ses rêves? Dufayel souligne ce dilemme lorsqu'il dit, au sujet de la « fille au verre d'eau », alias Amélie (48') : « Autrement dit, elle préfère s'imaginer une relation avec quelqu'un d'absent que de créer des liens avec ceux qui sont présents. » Enfin, comme l'observe le narrateur du film, à propos d'Amélie qui n'ose pas appeler Nino pour lui rendre son album (56' 45") : « Une fille normale prendrait le risque de l'appeler tout de suite. [...] Ça s'appelle se confronter à la réalité. Mais ça, justement, Amélie n'y tient pas du tout. »

Le dilemme auquel Amélie fait face est exposé clairement lorsqu'elle regarde un vieux film soviétique (1 h 38' 45"), dont les sous-titres sont modifiés, filtrés par son imagination. Un personnage, représentant le dictateur soviétique Joseph Staline, dicte à un télégraphiste le message suivant : « [...] Si Amélie préfère vivre dans le rêve et rester une jeune fille introvertie, c'est son droit. Car rater sa vie est un droit inaliénable. » Cependant, en prenant le risque d'entrer en relation avec les autres (d'abord avec Bretodeau, à qui elle restitue son coffret de souvenirs, puis son père, Dufayel, Collignon, Nino, etc.),

elle déclenche une réaction en chaîne qui va transformer la vie de ces gens, et la sienne par conséquent.

2.2 De l'autre côté du miroir

Le miroir et le masque mettent en valeur la question des apparences par opposition à la réalité qui se dissimule derrière elles. Le film de Jeunet met en évidence l'écart existant entre l'image et la réalité, suivant l'expression populaire selon laquelle les apparences sont trompeuses. Cette « trahison des images³⁴ » se manifeste par une série de quiproquos fondés sur des déductions erronées. Les personnages tirent des conclusions fausses à partir de leurs « impressions », qui s'avèrent souvent très différentes de la réalité.

Dès le début du film (4'), le père d'Amélie interprète les palpitations de sa fille comme le symptôme d'une anomalie cardiaque. De même, Joseph tire une conclusion totalement fausse quand il surprend Gina en train de glisser le message d'Amélie dans la poche de Nino (1 h 37' 30"). Enfin, tout le mystère entourant « l'inconnu des photomaton » repose sur un tel « mensonge des apparences » (Pitiot). En effet, à partir de simples images, Dufayel et Amélie émettent diverses hypothèses à son sujet (47') qui n'ont finalement rien à voir avec la réalité.

Partant de cette distinction entre le réel et les apparences, comment ce thème des apparences trompeuses est-il mis en scène dans le film? Outre les exemples précédents, on peut attirer l'attention des élèves sur les fausses actualités filmées. Elles illustrent la distorsion qui peut exister entre la réalité, sa représentation (peinture, photographie, cinéma, etc.) et finalement notre perception de la réalité. Comment cette distinction peut-elle s'appliquer à notre vécu? Ce thème soulève notamment l'épineuse question des préjugés.

34. Titre d'un tableau de René Magritte (1898-1967) intitulé *La trahison des images* (1929). Il montre une pipe sous laquelle figure l'inscription « Ceci n'est pas une pipe », illustrant l'écart entre le réel et sa représentation.

BIBLIOGRAPHIE

AUMONT, Jacques. *L'œil interminable : cinéma et peinture*, Paris, Séguier, 1989, 281 p.

BARSACQ, Léon. *Le décor de film : 1895-1969*, Paris, Henry Veyrier, 1985, 271 p.

CHION, Michel. *Le cinéma et ses métiers*, Paris, Bordas, 1990, 255 p.

GARBARZ, Frank. « *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain* : la "recolleuse" de morceaux », *Positif*, n° 483, p. 29-30.

GARDIES, André. « La cité Lumière », *CinémAction*, n° 75 (Dossier *Architecture, décor et cinéma*, sous la direction de Françoise Puaux), Paris, Cerf, 1995, p.12-16.

HOOKE, Denise (dir.). *Histoire de l'art en Occident : de l'Antiquité au XX^e siècle*, Paris, Image et Page, 1990 (1989), 464 p.

LAMOME, Stéphanie. « Jeunet joli », *Première*, n° 290, mai 2001, p. 93-97.

LARCHER, Jérôme. « Le cabinet de curiosités », *Cahiers du cinéma*, n° 557, mai 2001, p. 112.

PASSEK, Jean-Loup. *Dictionnaire du cinéma*, Paris, Larousse, 2001, 865 p.

PINEL, Vincent. *Les métiers du cinéma*, Toulouse, Éditions Milan, 1996, 63 p.

PITIOT, Pierre. *Cinéma de mort : esquisse d'un baroque cinématographique*, Fribourg, Éditions du Signe, 1972, 93 p.

PUAUX, Françoise (dir.). « Architecture, décor et cinéma », *CinémAction*, n° 75, Paris, Cerf, 1995, 216 p.

Références complémentaires

BOULLAY, Daniel. *Le petit Albert ou le livre des trucages au cinéma*, tome 1, Paris, Dreamland, 1998, 208 p.

NEUMANN, Dietrich (dir.). *Film Architecture : Set Designs from Metropolis to Blade Runner*, Munich-New York, Prestel-Verlag, 1996, 207 p.

Site officiel du film *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain* :

<http://www.amelie-lefilm.com>

Site officiel de Jeunet et Caro : **<http://jeunetcaro.online.fr>**

Site officiel de la butte Montmartre : **<http://www.montmartrenet.com>**

Photographies des moulins à vent de Montmartre : **<http://photostereo.free.fr>**

Cinémascopie : l'encyclopédie multimédia du cinéma français, [Cédérom], Paris, Canal+Multimedia et Bibliothèque du film (BIFI), 1998.

ANNEXE I

TABLEAU SYNOPTIQUE

2 La direction artistique

La direction artistique concerne la conception et la réalisation des décors du film, l'ameublement de ces derniers, les accessoires utilisés lors du tournage ainsi que la création des costumes, des maquillages et des coiffures. **Le directeur ou la directrice artistique** — qu'on nomme aussi chef décorateur, chef décoratrice ou architecte-décorateur, architecte-décoratrice (*art director*) — assume donc une part importante de l'aspect visuel du film. Il ou elle supervise le travail des autres responsables du département artistique (décorateurs, concepteurs de costumes, coiffeurs, maquilleurs, etc.). Ses activités s'exercent en étroite collaboration avec le réalisateur ou la réalisatrice ainsi qu'avec le directeur ou la directrice de la photographie (voir *L'envers du décor* et *Générique, l'envers d'un film*).

2.1 Un petit panorama des décors de film

Dès ses origines, le cinéma expérimente le tournage en décors naturels aussi bien que le tournage en studio. Les premiers films du kinétoscope (1891) de Thomas Alva Edison sont tournés dans un petit studio rudimentaire, nommé la *Black Maria*. Avec le cinématographe (1895), les frères Louis et Auguste Lumière vont privilégier les prises de vue réelles, tournant en décors naturels des scènes de la vie quotidienne, des vues exotiques découvertes autour du monde ainsi que bon nombre de scènes de la vie urbaine, comme *La sortie de l'usine Lumière* (1895) (voir *L'image et le rêve*).

2.1.1 Les toiles peintes du cinéma des premiers temps

Le cinéma des premiers temps adopte la scénographie du théâtre (et des spectacles forains : cirque, vaudeville, etc.), avec ses décors peints en trompe-l'œil (pour créer une impression de relief) ou en perspective (pour créer une impression de profondeur), sur des toiles de fond hissées par des cordes ou montées sur des châssis de bois. Compte tenu de la rapidité des tournages, à cette époque, et des budgets limités, le décor peint s'avérait alors une solution idéale (voir l'ouverture de *Cyrano de Bergerac*).

2.1.2 L'âge d'or des studios et les décors construits

Le début des années 10 marque l'avènement du long métrage. Les peintres-décorateurs vont alors se trouver sous la responsabilité des architectes-décorateurs, les décors peints étant remplacés en bonne partie par les décors construits (en studio ou à l'extérieur). Comparés à ceux qui sont peints, les décors construits (comme les décors naturels) permettent les mouvements de la caméra et des acteurs à l'intérieur de l'espace ainsi créé, ce qui accentue l'impression de profondeur (et l'impression de réalité). Les années 10 voient aussi l'essor de plusieurs studios de cinéma sur la côte Ouest des États-Unis, dans un village indien (Cahuaga) qui deviendra, à partir de 1903, la ville de Hollywood (voir *L'image et le rêve*).

2.1.3 Les développements techniques et les tournages en décors naturels

Si les tournages en décors naturels sont de pratique courante dès le début du cinéma, avec le cinématographe des frères Lumière, ils sont néanmoins limités par la sensibilité relativement faible de la pellicule à l'époque. De plus, avec le début du cinéma sonore surviennent des difficultés supplémentaires occasionnées notamment par le lourd et encombrant matériel d'enregistrement du son. Après la Seconde Guerre mondiale, d'importants développements techniques vont faciliter les tournages en décors et éclairage naturels (caméras plus légères, pellicules plus sensibles, etc.).

Le fabuleux destin d'Amélie Poulain constitue un bel exemple des développements techniques actuels. Le film a été tourné entièrement en numérique, surtout en décors naturels. C'est le cas, par exemple, des scènes extérieures filmées sur la butte Montmartre (la basilique du Sacré-Cœur, le *Café des deux moulins*, etc.).

2.1.4 Les images de synthèse et les décors virtuels

Les techniques numériques de l'audiovisuel et les images de synthèse, créées par ordinateur, remplacent de plus en plus les techniques traditionnelles des décors peints comme des autres trucages. Les décors sont « dessinés » (simulés) à l'aide de logiciels d'animation et de dessin (exemples : *Tron*, *Histoire de jouets*). De plus, des images filmées réellement peuvent être numérisées (ou tournées directement avec une caméra numérique, comme dans le film de Jeunet), puis retouchées à l'ordinateur pour ajouter des effets spéciaux numériques (voir l'encadré).

2.2 La pratique de la direction artistique

Lors de la préparation du film (la préproduction), le directeur ou la directrice artistique choisit ou conçoit les décors en fonction du scénario, suivant les indications du réalisateur ou de la réalisatrice et du directeur ou de la directrice de la photographie. Il ou elle voit à leur construction (si le tournage se déroule en studio) ou à leur aménagement (lors des tournages en décors naturels), en tenant compte des contraintes propres à la production cinématographique : mouvements de caméra, éclairages, cadrages, acoustique, etc. (voir *L'envers du décor*).

2.2.1 La recherche, la documentation et le repérage

Le directeur ou la directrice artistique conçoit les décors traditionnellement sous forme d'esquisses, de dessins ou de maquettes. Il ou elle peut disposer désormais de logiciels de dessin et d'animation ainsi que de programmes de conception graphique, comme ceux utilisés en architecture (Architecte 3D, Home Design 3D, etc.), frayant ainsi la voie à une « direction artistique assistée par ordinateur ».

Pour les tournages en décors naturels, la sélection des lieux (ou plateaux) de tournage (le **repérage**) est effectuée généralement par un assistant-réalisateur, qui peut notamment photographier les lieux intéressants pour les besoins du tournage. Pour la préparation de son film, tourné en bonne partie en décors naturels, Jean-Pierre Jeunet a participé lui-même au repérage. Par ailleurs, la référence à la peinture impressionniste, avec le tableau de Renoir, suppose une recherche approfondie sur la peinture de l'époque, qui influence visiblement les choix de décoration, notamment celui des couleurs (voir la section 2.3.2 c).

2.2.2 Les décors naturels et les studios

a) Contraintes économiques

Le directeur ou la directrice artistique doit concrétiser la vision du réalisateur ou de la réalisatrice, en veillant à ce que le budget qui lui est accordé soit respecté. Il ou elle doit donc tenir compte de **contraintes économiques** liées au budget de production du film. Pour des raisons économiques, il peut parfois être avantageux de tourner en décors naturels, ce qui évite de construire les décors. Il s'agit alors d'aménager les lieux pour répondre aux besoins du scénario et aux exigences du réalisateur (voir *L'envers du décor*).

b) Contraintes techniques

La construction ou l'aménagement des décors doit aussi tenir compte des **contraintes techniques** du tournage. Le décor doit permettre le déplacement des acteurs, des actrices et de la caméra ainsi que l'éclairage et la prise de son. La scène où Nino sonne à la porte d'Amélie (1 h 49' 30") représente un exemple qui montre l'importance de ce critère. Les tournages extérieurs, en décors naturels, peuvent présenter certains inconvénients majeurs, difficiles à maîtriser, comme les variations météorologiques (pluie, vent, etc.) ou les bruits ambiants qui peuvent nuire à la prise de son.

c) Choix esthétiques

Enfin, le tournage en décors naturels ou en studio peut aussi être déterminé par des **choix esthétiques** (ou artistiques), si le budget n'impose pas d'emblée ses propres contraintes. C'est par choix esthétique que le célèbre réalisateur italien Federico Fellini délaisse les tournages extérieurs de ses premiers films, à l'époque du néoréalisme italien, pour tourner dans les studios de Cinecittà à Rome (voir *L'image et le rêve* : 38').

2.3 La fonction des décors

Les décors occupent généralement une position secondaire au cinéma, à l'arrière-plan, derrière les personnages, qui sont le véritable moteur de l'action, au centre de l'histoire et de l'image. Suivant cette conception (conventionnelle) du rôle qui lui est donné, le décor doit être au service de l'histoire, de l'action et des personnages.

2.3.1 Le rôle des décors par rapport à l'histoire (fonction narrative)

a) Construction de l'espace filmique

L'ensemble des décors, qu'ils soient naturels ou construits en studio, permet de constituer l'espace filmique, c'est-à-dire le monde dans lequel se déroule l'histoire racontée. Les décors servent à situer le cadre (géographique, historique, social, dramatique) dans lequel se déroule l'action du film. Ainsi, l'histoire du film de Jeunet se situe (géographiquement) dans la région parisienne, à l'époque contemporaine (1997). L'action se passe principalement sur la butte Montmartre, qu'on reconnaît notamment à la coupole de la basilique du Sacré-Cœur (exemples : début du film; 1 h 13' et fin du film).

b) Relations entre les décors, les personnages et l'action

Les décors servent généralement à caractériser les personnages (au même titre que le mobilier, les accessoires, les costumes, etc.) aussi bien que l'action. Ils peuvent exprimer visuellement certains traits dominants de la psychologie des personnages. Par exemple, le père d'Amélie est caractérisé par sa difficulté à communiquer. Or, il est présenté principalement chez lui (espace privé), enfermé dans sa demeure comme dans une prison (1 h 16' 30").

Le mouvement caractérise les décors (et accessoires) associés à Amélie et à Nino, comme le métro, l'escalier ainsi que la moto de Nino, sur laquelle les deux amoureux sont réunis dans la dernière séquence du film (1 h 56'). La basilique du Sacré-Cœur est littéralement au centre de l'histoire, du début à la fin du film, ce qui lui confère une importance symbolique dans cette histoire d'amour où le cœur constitue l'enjeu des relations entre les personnages.

2.3.2 Le rôle des décors par rapport à l'image (fonction esthétique)

Le choix des décors et leur aménagement (mobilier, accessoires) va déterminer l'aspect visuel du film dans ses moindres détails. Les décors (ainsi que le cadrage et l'éclairage) contribuent à la composition de l'image par rapport au cadre, sur la surface de l'écran (de cinéma ou de télévision).

a) Composition de l'image : surface et cadre

La composition de l'image peut se révéler relativement abstraite, comme l'image du « cachalot », le poisson d'Amélie. La pluie qui tombe à la surface de l'eau brouille progressivement l'image jusqu'à la disparition de la figure du poisson (6'). Les décors peuvent au contraire accentuer l'impression de profondeur par une composition en perspective, comme le cadrage fixe de la rue Saint-Vincent à Montmartre l'illustre dès la première scène du film. La composition de l'image et le degré de réalisme ou de stylisation des décors dépendront des choix effectués, notamment quant aux types de **matériaux** utilisés, aux **couleurs**, aux **formes** et aux **styles** privilégiés.

b) Réalisme et stylisation des décors

Dans *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain*, le choix des prises de vue, l'éclairage, les couleurs et certains aménagements apportés aux décors naturels (comme l'effacement des graffitis sur les murs, qui contribue à donner une image de Paris et de la butte Montmartre bien propre, immaculée) créent une représentation stylisée de la ville, déformée, comme une image de carte postale, de dessin animé ou de bande dessinée (exemple : opposition du rouge et du bleu).

c) Cinéma et peinture

La référence à la peinture occupe une place dominante dans le film de Jeunet avec le personnage de Dufayel. Tout au long du film, il peint une reproduction d'un tableau de Pierre-Auguste Renoir : *Le déjeuner des canotiers* (1881). La toile devient un accessoire central dans la relation entre Dufayel et Amélie. Le tableau apparaît comme une métaphore du film, alors que Dufayel identifie implicitement Amélie au personnage de la « fille au verre d'eau », qui figure au centre de la toile. La peinture impressionniste, en particulier celle de Renoir, va influencer la décoration (aussi bien que le sujet) du film.

Père du cinéaste français Jean Renoir (1894-1979), Pierre-Auguste Renoir (1841-1919) participe à la première exposition de groupe des impressionnistes, en 1874, qui réunit des peintres tels que Claude Monet, Camille Pissaro, Edgar Degas, Paul Cézanne, etc. Claude Monet y présente notamment une esquisse intitulée *Impression, soleil levant*, qui donnera son nom aux impressionnistes.

2.4 Le mobilier et les accessoires

La décoration comprend le mobilier et les éléments décoratifs (meubles, lampes, lits, tableaux, miroirs, plantes, tapisseries, rideaux, tapis, etc.). Elle inclut également les divers accessoires qui interviennent dans l'action, utilisés, manipulés ou même seulement regardés par les personnages. Le film foisonne d'accessoires hétéroclites, comme l'ourson d'Amélie, le nain de jardin de Raphaël, le chien empaillé de la concierge, etc.

2.4.1 Les relations entre les accessoires, les personnages et l'action

Au même titre que les décors, le mobilier et les accessoires servent à caractériser les personnages, leurs actions et leurs relations. Ainsi, le nain de jardin du père d'Amélie, qui va être au cœur de leur relation, illustre l'immobilisme et le mutisme de Raphaël, sa peur du changement, du mouvement (de la vie). Cette figurine démontre surtout le caractère futile du personnage. Amélie et Nino seront, quant à eux, caractérisés par des accessoires liés au mouvement (la moto de Nino, par exemple) et surtout à la communication.

2.4.2 Les moyens de communication : médiat — immédiat

Bien que la relation entre Amélie et Nino s'établisse d'abord dans des lieux publics propices à la communication (métro, café, etc.), leur chassé-croisé est parsemé d'obstacles à la communication et à leur relation. Leurs échanges s'effectuent essentiellement par des moyens détournés ou indirects (téléphone, messages écrits, personnes interposées, etc.).

Ce n'est qu'à la fin du film, lorsque Amélie ouvre la porte derrière laquelle Nino apparaît subitement, le doigt sur la sonnette (1 h 51' 40"), qu'une communication immédiate pourra enfin s'établir véritablement, sans obstacles, entre les deux personnages (le dernier obstacle étant justement la porte d'Amélie).

2.4.3 Les figures du temps

Le temps est un élément déterminant du film de Jeunet et, à ce titre, est figuré par divers accessoires, à commencer par l'horloge, présentée en gros plan sur l'écran de télévision de Dufayel (28' 45"). Or, le temps est une composante essentielle de l'art baroque, dont l'importance découle de la conscience de la mort. Comme le dit si bien Hipolito, l'écrivain raté : « C'est l'angoisse du temps qui passe qui nous fait tant parler du temps qui *[sic]* fait. »

2.5 Les costumes, le maquillage et la coiffure

Les costumes

Les costumes contribuent à définir le style propre à l'époque et au lieu où se déroule l'histoire. Comme les décors, les costumes servent surtout à définir l'identité des personnages. La coupe, l'usure, la couleur et le style des vêtements expriment leurs goûts, leur personnalité ainsi que leur statut social et économique. Par exemple, la robe rouge d'Amélie (et son rouge à lèvres) correspond visuellement à la décoration de sa cuisine et lui donne l'apparence d'une jeune femme moderne, alors que le costume de Dufayel représente un style démodé.

Si les costumes servent à définir les personnages et leur situation, Amélie va se servir de ces éléments pour masquer son identité et s'inventer divers personnages. Dès l'enfance, on la voit costumée en infirmière (4' 50"), imitant son père, examinant au stéthoscope le cœur d'un crocodile. On la retrouve plus tard en mère Teresa (36' 30"), puis en Zorro (54' 40").

Le maquillage

Le maquillage peut accentuer l'expressivité du visage, que le cadrage, l'éclairage et la prise de son (voix synchrone) placent généralement au centre de l'image. Il permet évidemment de vieillir ou de rajeunir le visage de l'actrice ou de l'acteur en fonction du personnage. Il peut servir aussi à masquer certains défauts de la peau ou, au contraire, à créer des déformations, des balafres, etc. On trouve un bel exemple d'un tel travail dans le film de Jeunet, avec les transformations réalisées pour simuler le vieillissement du père d'Amélie. Amélie (adulte) a, quant à elle, l'apparence d'une femme-enfant, effet obtenu par le maquillage et la coiffure.

La coiffure

Au même titre que les décors et les costumes, la coiffure définit le personnage (ses goûts, sa personnalité). De plus, l'évolution d'un personnage peut être montrée notamment par les transformations de sa coiffure. Celles qui caractérisent Georgette en représentent un bel exemple (9' 40" et 1 h 17' 15"). À l'inverse, l'absence d'évolution d'un personnage peut être illustrée par l'aspect toujours identique de son apparence. Les cheveux courts d'Amélie lui confèrent une allure de jeune fille espiègle. En fait, la coiffure d'Amélie (adulte) rappelle la coupe qu'elle avait enfant, en plus court, ce qui lui donne une apparence de jeune fille ou de femme-enfant.

2.6 L'escalier, le miroir et le masque : fragments d'un style baroque

L'escalier

L'escalier constitue un élément de décor particulièrement récurrent dans le film. Outre celui de l'édifice où Amélie habite, on peut penser aux nombreux escaliers des gares de train et stations de métro ou encore aux interminables escaliers qui montent au sommet de la butte Montmartre, jusqu'à la basilique du Sacré-Cœur (1 h 13'), etc. Or, l'escalier constitue une composante architecturale essentielle du style baroque du film. Si l'escalier apparaît comme un décor hautement cinématographique parce qu'il met en scène un espace de communication, permettant la relation entre deux points de l'espace (suivant l'axe vertical), il s'impose surtout par sa capacité à précipiter la mise en mouvement des personnages.

Le miroir

Partie intégrante du mobilier, le miroir s'avère un élément décoratif particulièrement évocateur au cinéma. Sa fonction consiste d'abord à produire un reflet des êtres et des choses, c'est-à-dire une image. En ce sens, le miroir est associé, dans le film, aux autres images qui apparaissent comme autant de reflets des apparences (télévision, photographie, peinture, etc.). Cet objet révèle à Amélie (1 h 48'), derrière les apparences, la réalité cruelle de sa solitude. Face à celui-ci, elle se heurte à elle-même, alors que la glace lui renvoie implacablement son image. Cette fonction du miroir dans la prise de conscience des personnages face à eux-mêmes caractérise particulièrement l'esthétique baroque.

Le masque

En tant qu'élément du costume, le masque concerne les apparences comme le miroir et, à ce titre, il constitue un objet caractéristique de l'art (ou de l'esthétique) baroque. Le masque importe non seulement pour ce qu'il montre (une fausse identité), mais surtout pour ce qu'il cache : le visage. Il permet à Amélie de dissimuler sa véritable identité. De plus, le masque (comme le costume) lui permet de jouer un rôle, un personnage, d'être quelqu'un d'autre, un moi idéal, un héros comme le justicier Zorro. Le masque joue un rôle important dans l'œuvre baroque, car il met en évidence le « mensonge des apparences ».

ANNEXE II

MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE

À L'INTENTION DES ÉLÈVES

L'annexe suivante constitue un recueil de documents pouvant être photocopié (en tout ou en partie) et distribué aux élèves. La sélection du matériel est laissée à la discrétion des enseignants et enseignantes, selon la matière qu'ils jugeront nécessaire de retenir pour le cours. Outre le résumé du film et quelques renseignements biofilmographiques concernant le réalisateur, Jean-Pierre Jeunet, on y trouve quelques-uns des points abordés dans le cahier d'accompagnement.

LE FABULEUX DESTIN D'AMÉLIE POULAIN de Jean-Pierre Jeunet

La fiche signalétique du film

Pays de production :	France et Allemagne
Année de production :	2001
Réalisation :	Jean-Pierre Jeunet
Scénario :	Guillaume Laurant
Images :	Bruno Delbonnel
Montage :	Hervé Schneid
Décors :	Aline Bonetto
Production :	Victoires Productions, Tapioca Films et France 3
Durée :	2 h 2 min
Actrice et acteurs principaux :	Audrey Tautou, Mathieu Kassovitz, Rufus et Dominique Pinon

Le résumé du film

Fille d'un père médecin, froid et distant, et d'une mère institutrice, distante et névrosée, Amélie comble le manque d'affection parentale en se réfugiant dans son monde imaginaire. Lorsque sa mère meurt accidentellement, Amélie se retrouve seule avec son père, cloîtré dans sa demeure et réfugié dans son mutisme. Recluse dans la maison paternelle, elle coupe tout contact avec le monde extérieur. Quelques années plus tard, Amélie quitte ce foyer et est engagée comme serveuse dans un café de la butte Montmartre à Paris.

Bien qu'elle travaille dans un lieu public, propice aux rencontres, Amélie demeure célibataire et vit en retrait de la société, spectatrice de la vie qui passe. Un curieux hasard fait soudain basculer son « destin ». Découvrant, dans un recoin de son appartement, un mystérieux coffret qui renferme les souvenirs d'enfance d'un ancien locataire, Amélie tente de retracer le propriétaire de ce « trésor » enfantin. Ce faisant, elle transforme progressivement la vie des gens qu'elle rencontre et la sienne, par conséquent.

Jean-Pierre Jeunet

Cinéaste et scénariste français, né le 3 septembre 1953 à Roanne (Loire). Passionné de BD et de cinéma d'animation, il débute dans la réalisation de films publicitaires, de vidéoclips et de courts métrages. Il collabore avec le réalisateur et scénariste Marc Caro à quelques courts métrages d'animation, dont *L'évasion* (1978) et *Le manège* (1980). Ce dernier remporte le César — équivalent français des Oscars américains (les *Academy Awards*) — du meilleur court métrage. En 1981, ils réalisent ensemble *Le bunker de la dernière rafale*, court métrage fantastique qui obtient plusieurs récompenses dans les festivals (dont le César du meilleur court métrage). Jeunet réalise ensuite, seul, deux courts métrages : *Pas de repos pour Billy Bradko* (1984),

puis *Foutaises* (1989), succès de festivals (César du meilleur court métrage en 1991).

En 1991, Jeunet collabore de nouveau avec Caro à la réalisation d'un premier long métrage, *Délicatessen*, fable apocalyptique à l'humour noir dont la direction artistique, assurée par Caro, s'avère une des forces maîtresses. Le film obtient un succès populaire considérable et récolte quatre Césars en 1992 (dont celui des meilleurs décors). Jeunet et Caro réalisent ensuite *La cité des enfants perdus* (1995), film fantastique dont la décoration, assurée encore une fois par Caro, illustre l'univers sombre d'un savant fou. Jeunet réalise par la suite, aux États-Unis, le film de science-fiction *Alien : Resurrection* (1997), qui démontre une fois de plus son intérêt pour les histoires de « monstres ».

Il revient ensuite en France, où il tourne, notamment dans le quartier Montmartre à Paris, avec des moyens techniques et financiers moins importants, un film plus personnel, *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain* (2001). Tournée entièrement sur support numérique, sans pellicule, cette œuvre est une coproduction franco-allemande à laquelle participe la compagnie de production de Jeunet, Tapioca Films. Le film obtient un « fabuleux » succès populaire et récolte en outre quatre Césars (dont celui des meilleurs décors) ainsi que cinq nominations aux Oscars.

La direction artistique

La direction artistique concerne la conception et la réalisation des décors du film, l'ameublement de ces derniers, les accessoires utilisés lors du tournage ainsi que la création des costumes, des maquillages et des coiffures. **Le directeur ou la directrice artistique** — qu'on nomme aussi chef décorateur, chef décoratrice ou architecte-décorateur, architecte-décoratrice (*art director*) — assume donc une part importante de l'aspect visuel du film. Il ou elle supervise le travail des autres responsables du département artistique, qui pratiquent divers métiers (décorateurs, concepteurs de costumes, coiffeurs, maquilleurs, etc.). Ses activités s'exercent en étroite collaboration avec le réalisateur ou la réalisatrice ainsi qu'avec le directeur ou la directrice de la photographie. Il s'agit d'un véritable travail d'équipe, mais chaque département (décors, costumes, coiffures, etc.) bénéficie à cet égard d'une relative autonomie, à partir du style de décoration recherché.

La construction et l'aménagement des décors sont effectués sous la responsabilité du ou des **décorateurs ou décoratrices** par une équipe de techniciens et techniciennes regroupant divers corps de métiers : **peintres, sculpteurs, charpentiers, menuisiers, ébénistes, plâtriers, électriciens, plombiers, maçons**, etc. L'ameublement est assuré par **l'ensemblier ou l'ensemblière**. Il ou elle voit à la fabrication, à la location ou à l'emprunt du mobilier et des autres objets qui meublent les décors (rideaux, miroirs, tapis, etc.).

L'accessoiriste assure la présence, sur le plateau de tournage, des objets qui servent à l'action et qui composent le décor (le nain de jardin du père d'Amélie, le chien empaillé de la concierge, l'ourson d'Amélie, etc.). L'accessoiriste peut être amené à vieillir ou dégrader l'apparence d'un

accessoire neuf, pour les besoins du tournage, puis à rétablir l'état initial du matériel (loué ou emprunté) dont il ou elle est responsable avant de le retourner. La réalisation de certains artifices ou trucages (fumée, brouillard, vent, neige, pluie, etc.), lors du tournage, est assurée par **un concepteur ou une conceptrice d'effets spéciaux**. Pour de petites productions, la tâche d'effectuer certains trucages peut être attribuée à l'accessoiriste.

Enfin, le directeur ou la directrice artistique assure la conception des costumes ou en confie la création à **un concepteur ou une conceptrice de costumes** (*costume designer*). La confection des costumes est la fonction des **costumiers et costumières**. L'équipe comprend finalement les **habilleurs et habilleuses**, les **maquilleurs et maquilleuses** ainsi que les **coiffeurs et coiffeuses**.

Artifices, effets spéciaux et illusions d'optique

Le terme *effets spéciaux* désigne divers procédés techniques qui permettent de manipuler l'image et le son dans le but de créer des illusions (visuelles ou sonores). On distingue traditionnellement les effets spéciaux réalisés au moment du tournage (les artifices ou trucages de décors) et ceux qui le sont lors de la postproduction, en laboratoire (pour les procédés optiques effectués sur pellicule) ou par ordinateur (pour les effets spéciaux numériques).

Artifices ou trucages de décors

Les artifices sont des trucs souvent artisanaux, réalisés sur le plateau de tournage, qui « ne reposent pas sur des effets d'optique ou de laboratoire (même s'ils sont parfois combinés avec ces derniers) : c'est ce que filme la caméra qui est lui-même truqué. Leur responsabilité incombe soit à l'accessoiriste, soit (dans les cas plus compliqués) à un technicien spécialisé, en liaison éventuellement avec le décorateur ou le chef opérateur³⁵. »

Parmi les trucages de décors, on regroupe notamment les **trucages météorologiques** (neige, pluie, vent, brouillard, etc.). Tout au long du film, Amélie fait figure d'accessoiriste ou de spécialiste des trucages de décors. Dès le générique, elle réalise différents artifices visant à créer des illusions, de la magie. Elle trafique l'appartement de Collignon (53' et 1 h 20'), modifiant accessoires, mobilier, costumes (lampes, poignée de porte, chaussures, cadran, etc.). Elle bricole une fausse lettre pour la concierge (1 h 21' 30"), en effectuant un collage à partir de fragments des lettres du défunt mari de celle-ci.

Effets spéciaux numériques

Les effets spéciaux numériques désignent « les techniques de postproduction qui permettent de modifier le contenu d'une image par des moyens informatiques [...] Les interventions sont faites sur les fichiers numériques des images³⁶. » On peut alors facilement changer le décor, déformer les images, modifier les couleurs, intégrer images de synthèse et images

35. *Dictionnaire du cinéma*, p. 41.

36. *Ibid.*, p. 251.

tournées réellement ou encore restaurer de vieux films (éliminer les rayures de la pellicule, etc.). Dans *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain*, par exemple, des retouches ont été apportées (en postproduction) à la couleur rouge de la robe d'Amélie pour la rendre plus foncée qu'elle l'était réellement sur le plateau de tournage.

Pierre-Auguste Renoir (1841-1919)

La référence à la peinture occupe une place dominante dans le film de Jeunet avec le personnage de Dufayel. Tout au long du film, il peint une reproduction d'un tableau de Pierre-Auguste Renoir : *Le déjeuner des canotiers* (1881). La toile devient un accessoire central dans la relation entre Dufayel et Amélie. Le tableau apparaît comme une métaphore du film, alors que Dufayel identifie implicitement Amélie au personnage de la « fille au verre d'eau », qui figure au centre de la toile.

Père du cinéaste français Jean Renoir (1894-1979), Pierre-Auguste Renoir (1841-1919) participe à la première exposition de groupe des impressionnistes, en 1874, qui réunit des peintres tels que Claude Monet, Camille Pissaro, Edgar Degas, Paul Cézanne, etc. Claude Monet y présente notamment une esquisse intitulée *Impression, soleil levant*, qui donnera son nom aux impressionnistes. Les couleurs sombres des premières toiles de Renoir — comme le portrait de *Frédéric Bazille* (1867), par exemple, où prédominent le gris et le brun — peuvent être associées à Dufayel. Par contre, les œuvres plus tardives de Renoir (fin du 19^e et début du 20^e siècle) présentent des teintes vives, où prédominent le rouge, l'ocre et le jaune, qui caractérisent plus particulièrement Amélie. C'est le cas de toiles comme *Claude Renoir en clown* (1909), *Fillette au chapeau de paille* (vers 1908) ou encore *Fraises* (1905).

La butte Montmartre

Aujourd'hui lieu de pèlerinage hautement touristique, la butte Montmartre (du latin *mons martyrurum*, « mont des martyrs ») était d'abord un petit village à l'extérieur de Paris. Plusieurs moulins à vent ont couronné la butte, dès le 16^e siècle, dont seulement deux subsistent encore : le *Blute fin* (construit en 1622) et le *Radet* (construit en 1717, refait dans les années 60). Ils formaient un ensemble connu sous le nom de *Le moulin de la Galette*, où se tenaient notamment des bals populaires et qui a converti en cabaret vers 1830. Avec l'expansion de la banlieue parisienne, la commune de Montmartre est devenue, à partir de 1860, un quartier populaire de la ville, reconnu pour ses fêtes foraines, ses manèges, cabarets et bordels, dont le célèbre *Moulin rouge*. Plusieurs peintres et artistes ont habité le quartier (comme Pierre-Auguste Renoir, Edouard Manet ou Henri de Toulouse-Lautrec) et fréquenté ses palaces des plaisirs nocturnes. Le quartier figure d'ailleurs dans plusieurs de leurs tableaux, comme dans *Le moulin de la Galette* (1876) de Renoir, auquel on fait d'ailleurs référence dans *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain*, au début du film.

Références

Site officiel du film *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain* :

<http://www.amelie-lefilm.com>

Site officiel de Jeunet et Caro : **<http://jeunetcaro.online.fr>**

Site officiel de la butte Montmartre : **<http://www.montmartrenet.com>**

Photographies des moulins à vent de Montmartre : **<http://photostereo.free.fr>**

Cinémascope : l'encyclopédie multimédia du cinéma français, [Cédérom], Paris, Canal+Multimedia et Bibliothèque du film (BIFI), 1998.

