

DECORS

DECORS

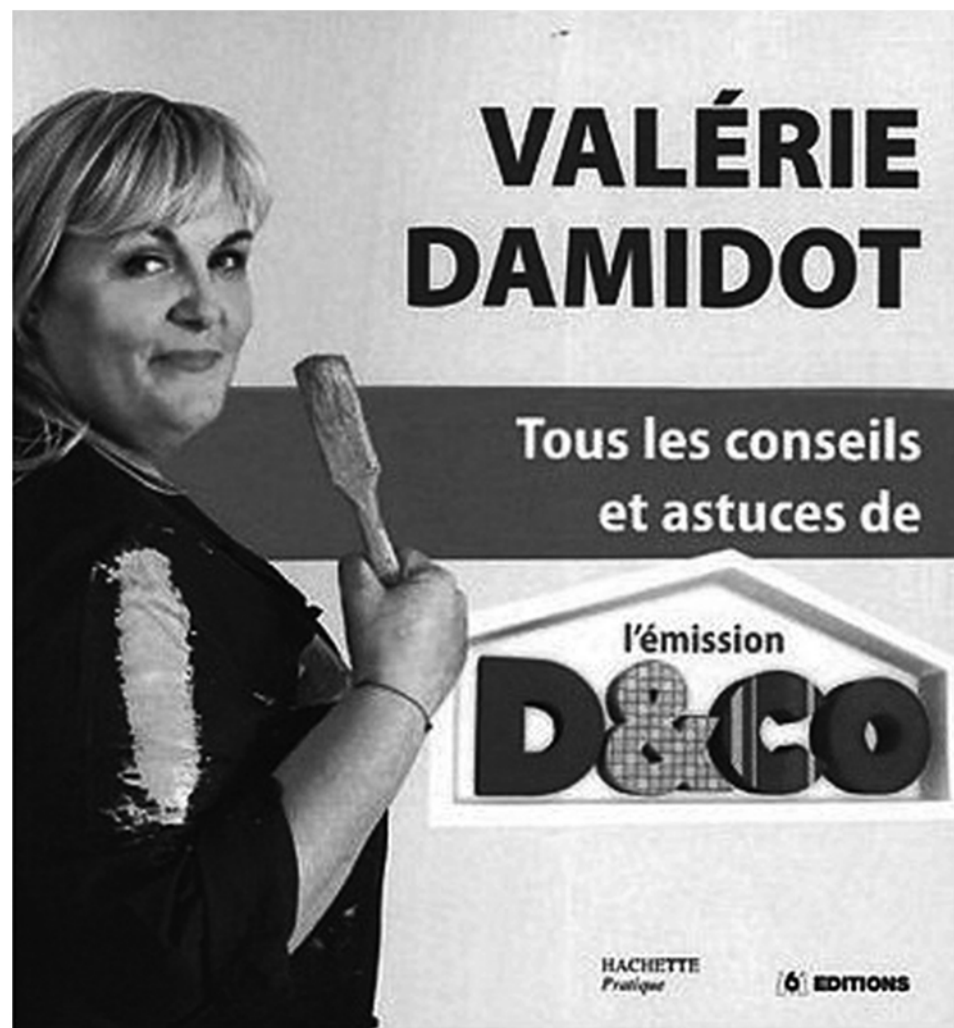
Décoration / Décor

DECORATION

Ajout d'éléments destinés à embellir.

DECOR

Ensemble des éléments qui servent à représenter le lieu d'une action.



DECORS

Décor



DECORS

Rappel

"L'art du décor est l'art du paradoxe.
Idéalement son apport doit se fondre dans le résultat final du film.
La meilleure preuve de son succès tient dans son invisibilité.
L'oeuvre du décorateur est particulièrement interdépendante avec celle du chef opérateur qui éclaire et cadre l'espace créé.
Combien de décors avons nous vu, parfaitement réalistes, qui nous ont fait oublier le travail nécessaire à leur aménagement, à leur construction."

DECORS

Rappel des notions de base

► NOTIONS DE BASE

► Repère temporel

Contemporain

Futur / science fiction

Fantastique

► Repère géographique

Lieu existant (pays / ville)

Lieu imaginaire (en accord avec des codes préétablis)

► Repère social / politique

Contexte politique

Impact social sur l'univers

► Fonction technique

Utilisation ergonomique du lieu

► Fonction narrative

► METHODOLOGIE

► Note d'intention

► Recherches de références

Bibliothèque

Internet

Immersion physique dans le lieu à étudier

Analyse de différents traitements déjà existants par rapport au sujet à étudier

► Développement

DECORS

Intérieurs

► RACONTER UNE HISTOIRE

- Définir l'accès
- Définir la lumière
- Chemin dans décor
- Ergonomie du lieu
- Souvenirs / Ame du lieu
- Choix des props
- Disposition des props et du mobilier
- Taille des props et du mobilier
- Style des props
- Mélange des genres
- Couleur des éléments

DECORS

Extérieur / Village

VILLAGE

- ▶ Définir l'accès
 - Topologie
- ▶ Chemin dans décor
- ▶ Lieu de regroupement / Notion de centralisation
 - Place du village
 - Représentants de l'ordre public (police / gendarmerie)
 - Représentants de l'état
 - Services publics (poste)
 - Représentants du culte
 - Epicerie
 - Boulangerie
 - Boucherie
 - Ecole
 - Coiffeur
 - Bar
 - Divers commerces

DECORS

Extérieur / Ville

VILLE

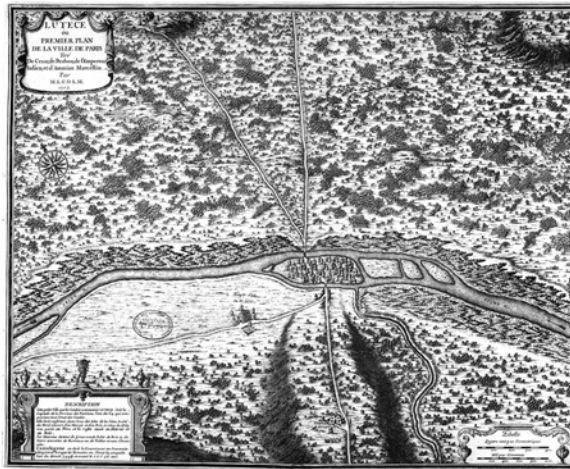
- ▶ Naissance d'une ville
Choix géographique
- ▶ Lieu d'échanges commerciaux par voie fluviale ou autres
Nature stratégique ou géopolitique d'un lieu
- ▶ Urbanisme / Aménagement
Topologie (San Francisco / Lille)
Chemins dans décor
- ▶ Organismes représentant l'Etat
- ▶ Commerces
- ▶ Lieux de regroupement / Notion de centralisation
- ▶ Style de l'architecture
Mélange des architectures
- ▶ Ensemble / Sous ensemble
Quartiers / Histoire des quartiers
- ▶ Centre ville
- ▶ Positionnement commerces / bureaux / habitations
- ▶ Adaptation de l'homme à son environnement
- ▶ Nature ou absence de nature environnante
- ▶ Distance entre les villes
- ▶ Métropoles
- ▶ Mobilier urbain / Props / Signalétique

DECORS

Extérieur / Ville

VILLE

► Naissance d'une ville / Choix géographique



Paris 52 av JC



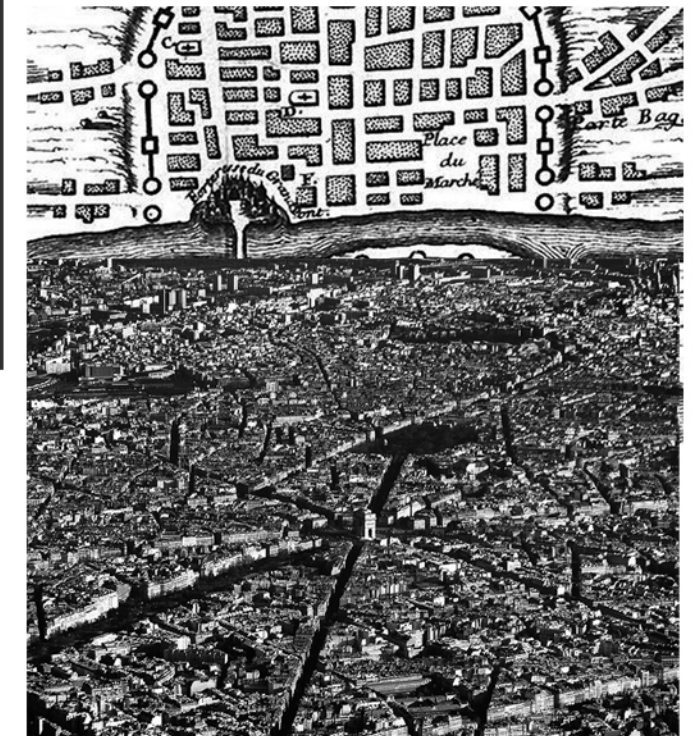
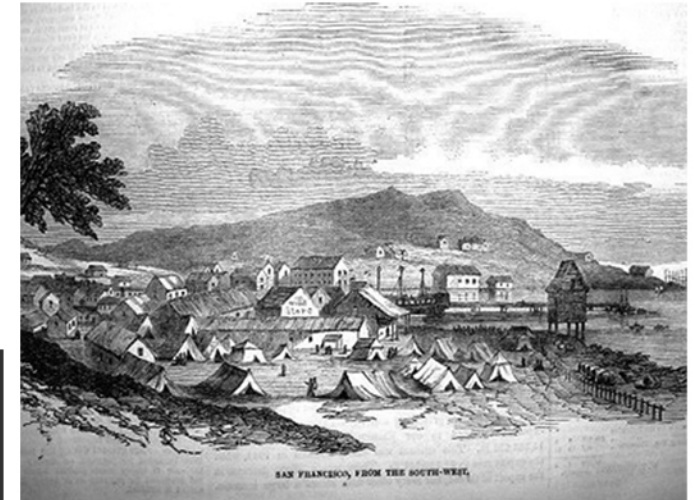
Centralisation et développement autour d'un axe économique et pragmatique

Une ville naît, vit, se développe, grandit, et peut mourir.
Rapport ville/personnage
Caractère d'une ville
Ame d'une ville
Identité d'une ville

Pripjat-Ukraine



San Francisco 1848



DECORS

Extérieur / Ville

VILLE

- Lieu d'échanges commerciaux par voie fluviale ou autres
- Nature stratégique ou géopolitique d'un lieu



Canal de Panama



Irak / Bagdad



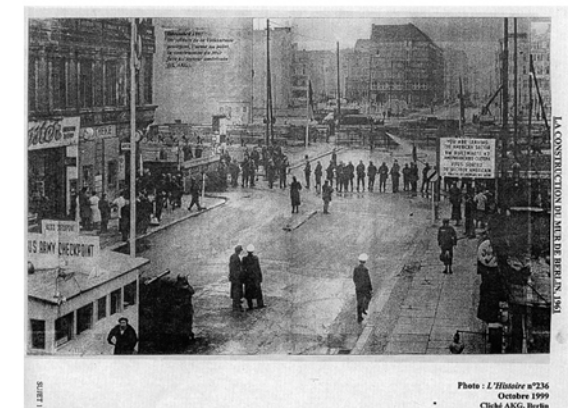
Hong Kong



Port de Rotterdam



Cuba / La Havane



Berlin

DECORS

Extérieur / Ville

VILLE

- Urbanisme / Aménagement
- Topologie
- Chemins dans décor



New York / Quadrillage de rues



Venise / Immersion dans l'eau



Dubaï / Avancée de la terre sur la mer



Paris / Structures de rues en étoile



Les traboules de Lyon / Passages secrets reliant des rues parallèles



San Francisco
Ville à plusieurs niveaux



Le Mont Saint Michel / Entouré d'eau



Brasilia / Eradication de la nature

DECORS

Extérieur / Ville

VILLE

► Organismes représentant l'Etat / Administrations



Préfecture



Commissariat



Bureau de Poste



Tribunaux



Ecole



Mairie



Gares

DECORS

Extérieur / Ville

VILLE

► Commerces



DECORS

Extérieur / Ville

VILLE

► Lieux de regroupement



DECORS

Extérieur / Ville

VILLE

- **Style de l'architecture**
Mélange des architectures, ex Paris

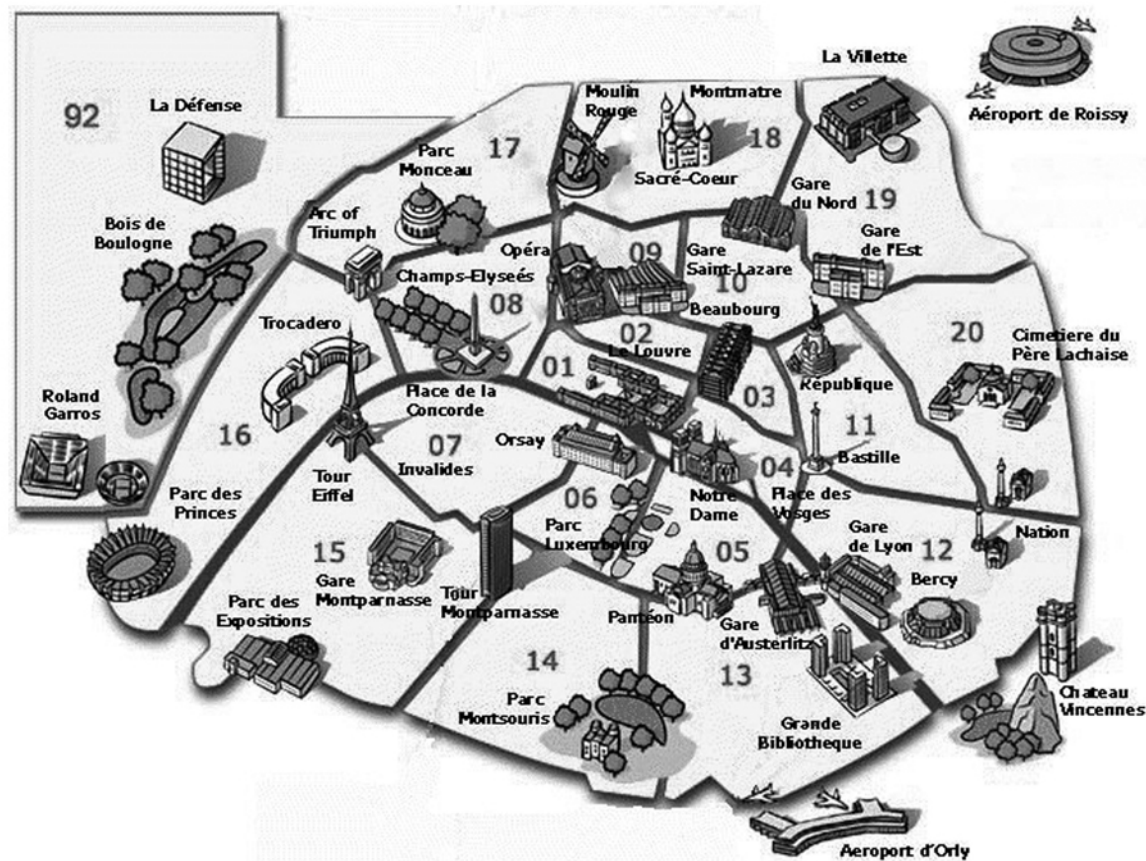


DECORS

Extérieur / Ville

VILLE

- Ensemble / Sous ensemble
- Quartiers / Histoire des quartiers
- Monuments
- EX Paris

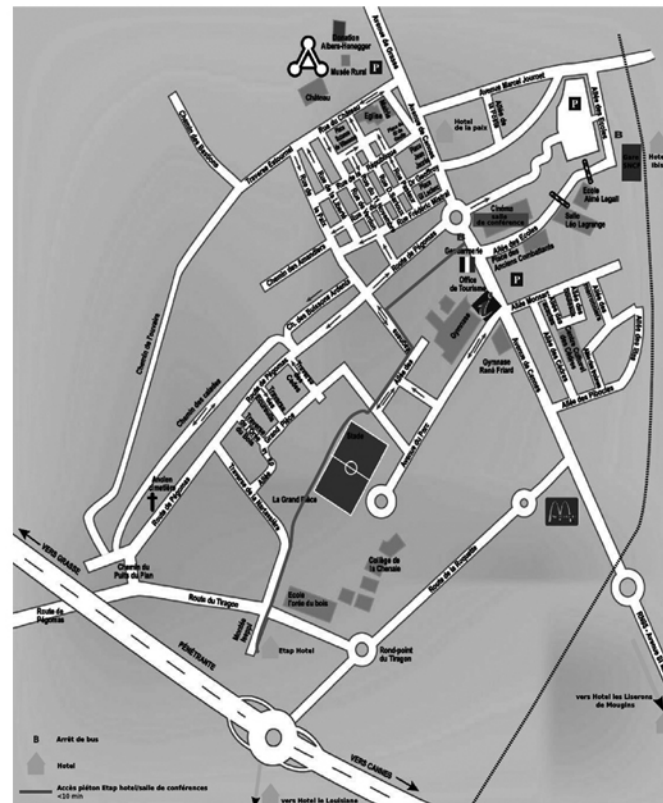


DECORS

Extérieur / Ville

VILLE

- Centre ville
- Profusion de lignes, de formes
- Concentration de commerce
- Concentration d'intérêts sociaux
- Aménagements à l'échelle humaine

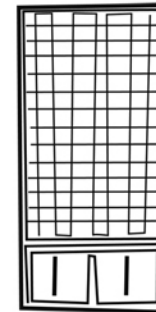


DECORS

Extérieur / Ville

VILLE

- **Positionnement commerces / bureaux / habitations**
Une de ces cinq combinaisons est peu courante.



DECORS

Extérieur / Ville

VILLE

► Adaptation de l'homme à son environnement



Route de montagne



Pont du Gard



Périphérique



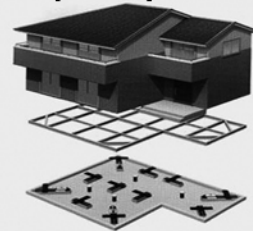
Digue



Hôtel capsule / Tokyo



Téléphérique



Maison antisismique



Métro



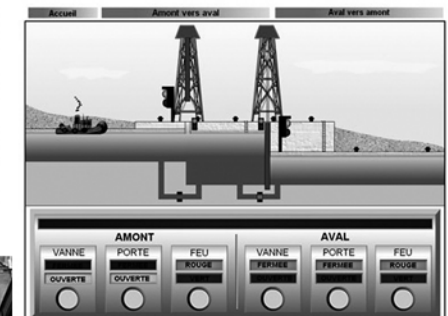
Port fluvial de Lille



Centre commercial souterrain de Montréal



Ponts / Toulouse



Ecluse



Marches Montmartre

DECORS

Extérieur / Ville

VILLE

► Nature ou absence de nature environnante



Montréal



Chamonix



Sainte Marie des mers



Stockholm



Venise



Dubaï



Mexico



Iqaluit / Arctique

DECORS

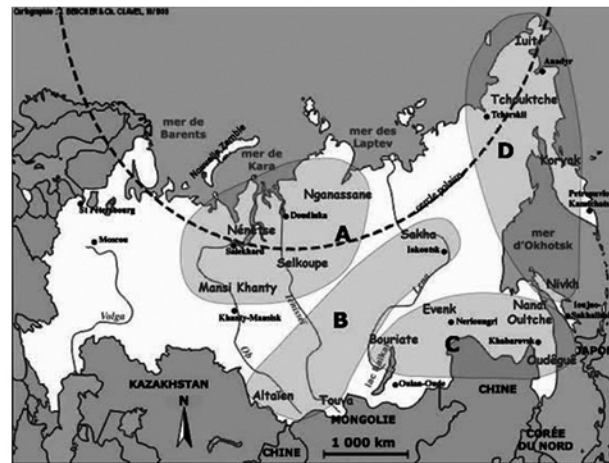
Extérieur / Ville

VILLE

- Distances entre les villes
- Conséquences
- Développement industriel
- Economie
- Politique



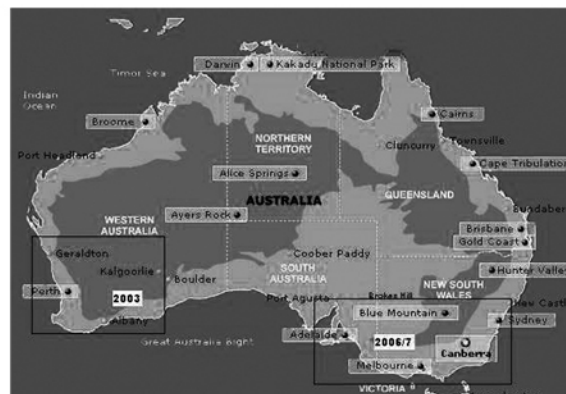
Afghanistan



Sibérie



Colombie



Australie



Norvège



Somalie

DECORS

Extérieur / Ville

VILLE

► Métropoles



Tokyo



Mexico



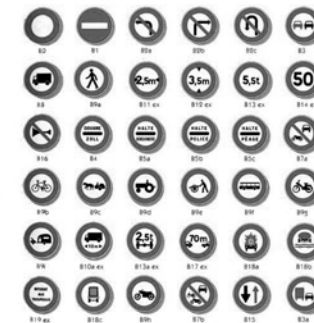
Londres



Manhattan

Extérieur / Ville

► Mobilier urbain / Props / Signalétique

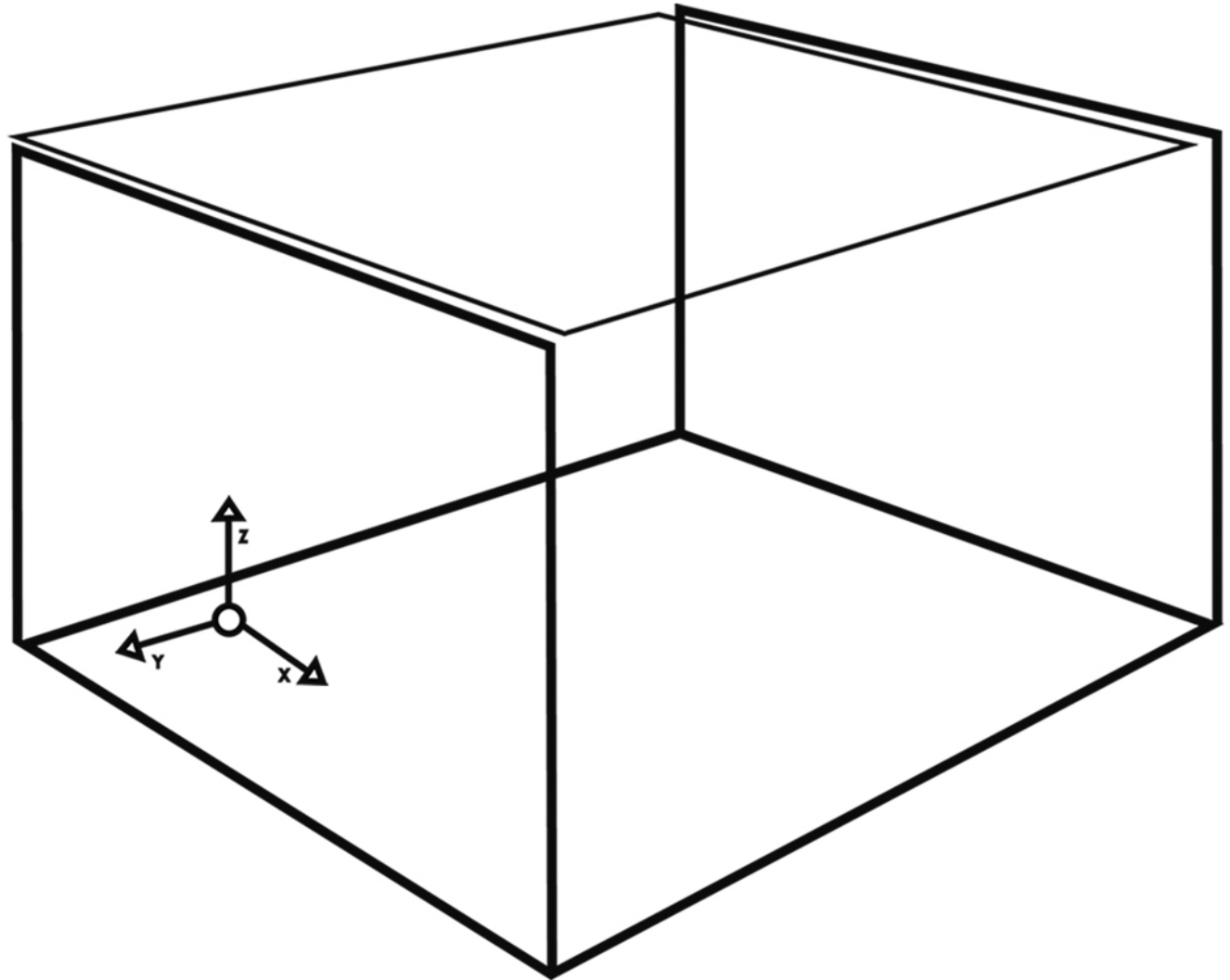


- ▶ **MATERIALISATION D'UN VOLUME PARALLELEPIPEDIQUE SIMPLE**
- ▶ **DEFINIR LES CHEMINS D'ACCES A CE VOLUME**
- ▶ **DEFINIR LES DIFFERENTS CHEMINS POSSIBLES AU SOL**
- ▶ **DEFINIR DES DIFFERENTES ZONES CONSTITUANT CE VOLUME**
- ▶ **DEFINIR LES VOIES D'ACCES LUMINEUSES**
- ▶ **DISPOSITION DES PROPS**
- ▶ **JEU SUR LES DIFFERENTS PARAMETRES METRIQUES DES VOLUMES**
- ▶ **PLATEAU ET MODULES EN DESSIN**
- ▶ **PLATEAU ET MODULES EN 3D**
- ▶ **PAYSAGES**

DECORS

Visualisation d'un cube

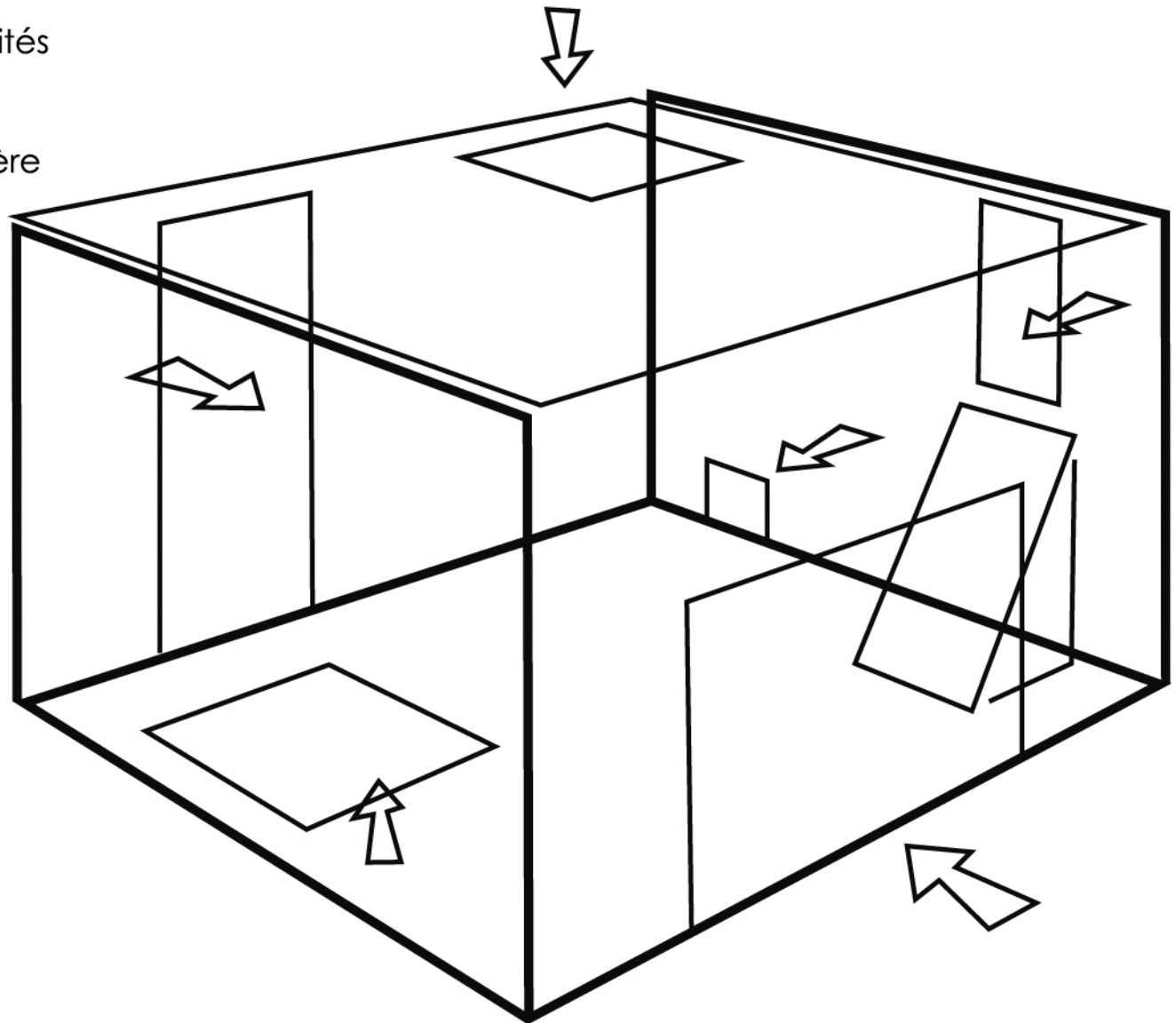
- ▶ Matérialisation d'un espace par la représentation d'un parallélépipède.
- ▶ Régler les paramètres du volume suivant les axes X,Y et Z.
- ▶ Les paramètres choisis prédéfinissent l'identité du volume.
- ▶ Volume en hauteur
- ▶ Volume en longueur
- ▶ Volume étriqué



DECORS

Moyens d'accès

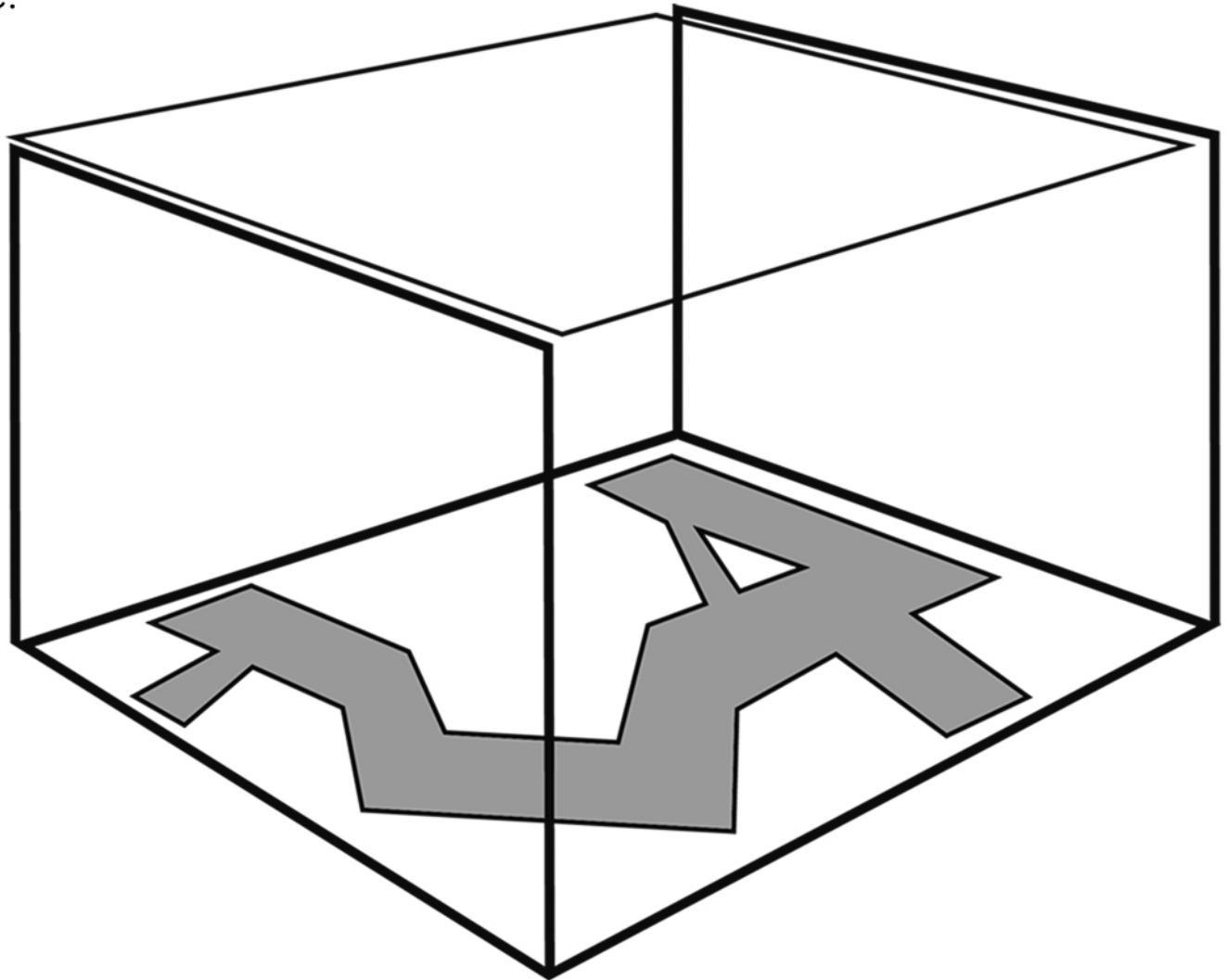
- ▶ Matérialiser les diverses possibilités d'accès à ce volume.
La taille et le positionnement des portes donnent un caractère supplémentaire au volume.
- ▶ Trappe
- ▶ Porte
- ▶ Porte fenêtrée
- ▶ Double porte
- ▶ Escalier
- ▶ Bouche d'aération



DECORS

Visualisation de chemins

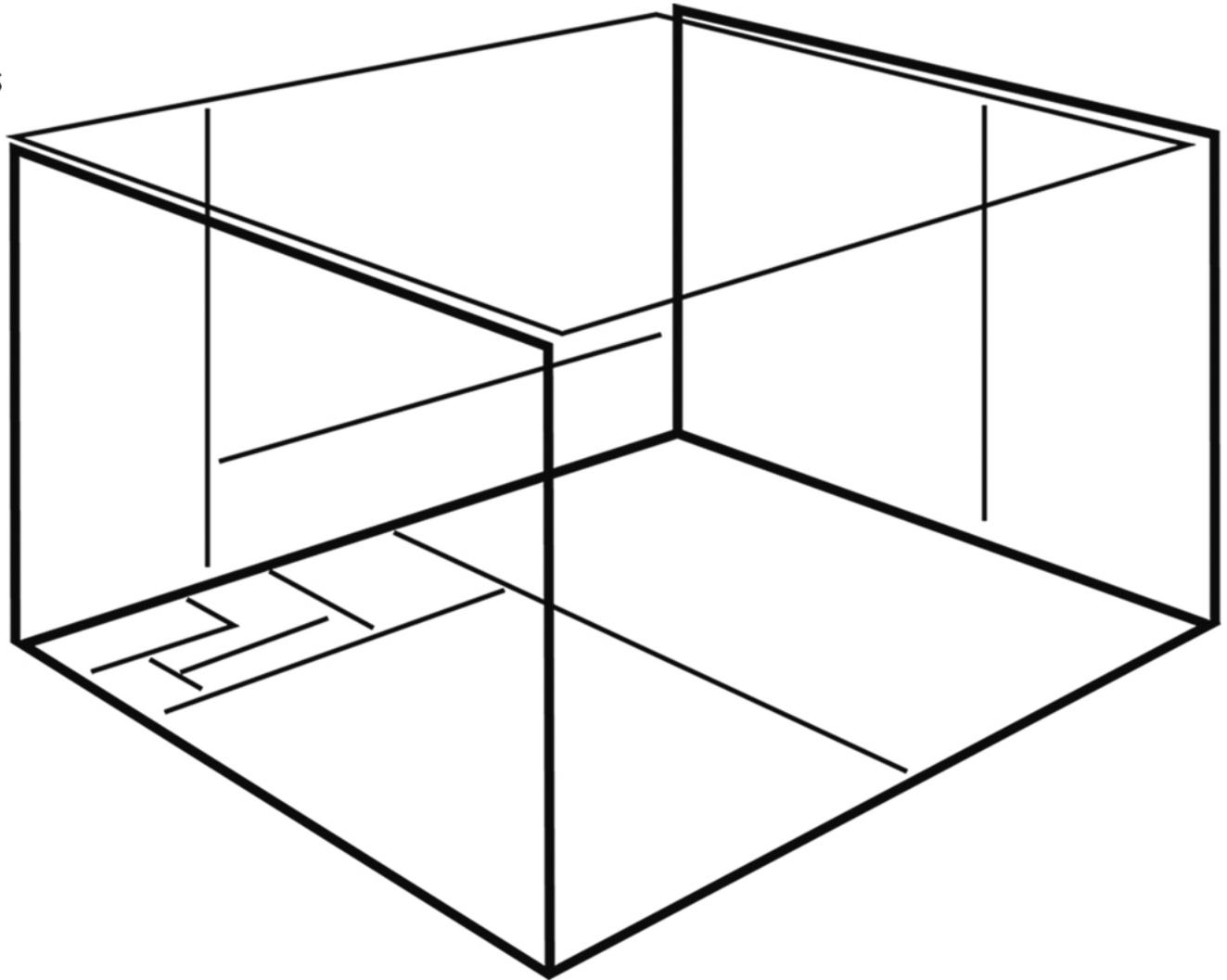
- ▶ Matérialiser les diverses possibilités de chemin à travers ce volume. On détermine la nature des possibilités de déplacements dans cet espace.
- ▶ Notions d'obstacles
- ▶ Espace ouvert
- ▶ Chemin régi de contraintes
- ▶ Chemin régi d'habitudes



DECORS

Création de zones

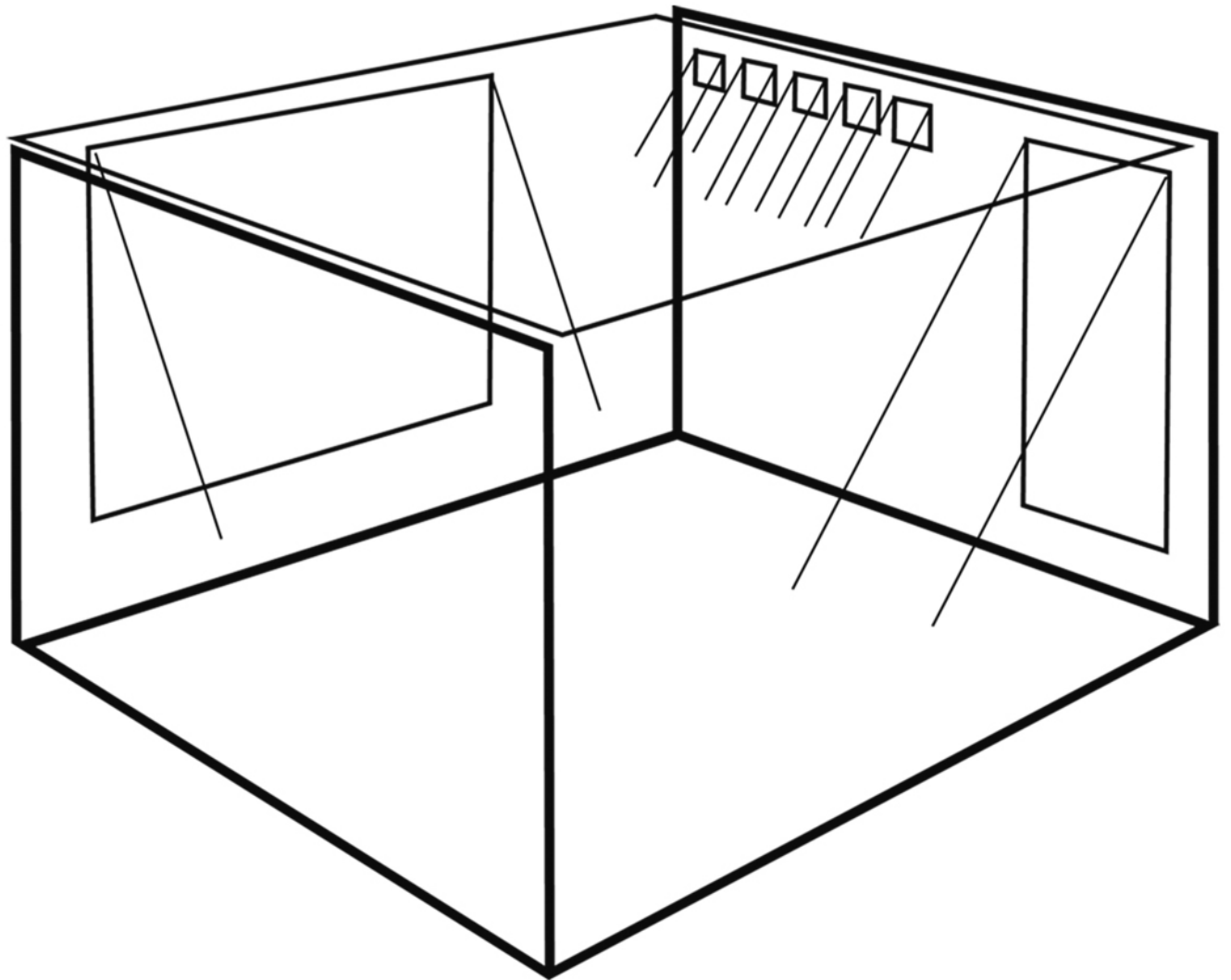
- ▶ Définition de zones d'intérêts
- ▶ Ergonomie des zones définies
- ▶ Composition d'un espace volumique relié à des émotions
- ▶ Chaos
- ▶ Rigueur
- ▶ Zénitude
- ▶ Richesse
- ▶ Pauvreté
- ▶ Définition d'un style de vie



DECORS

Accès lumière

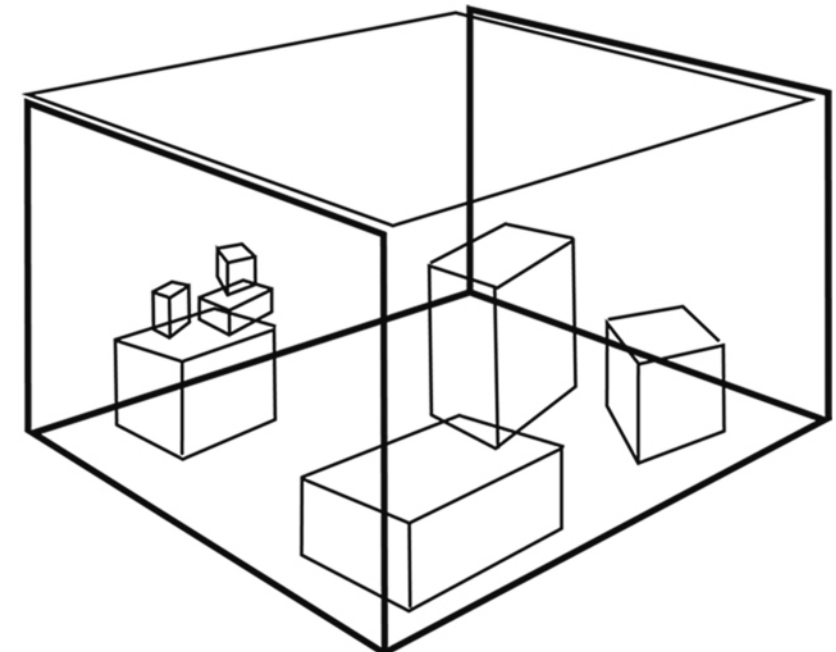
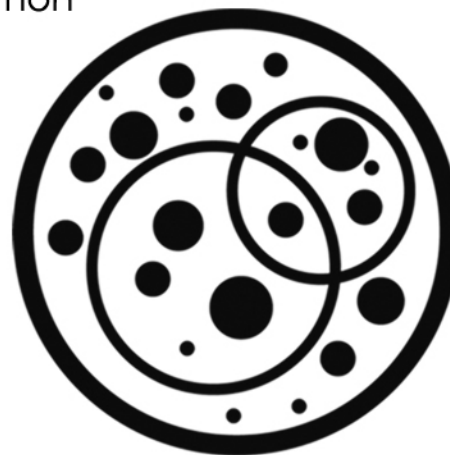
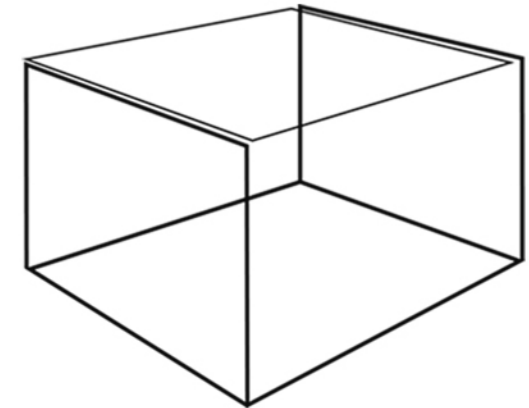
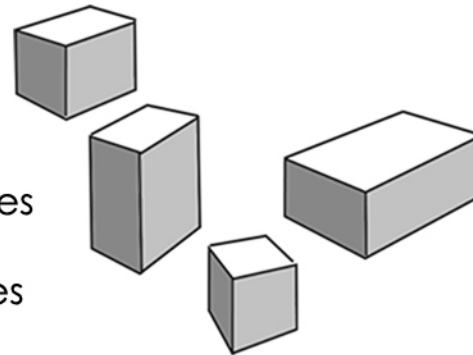
- ▶ le choix et le positionnement des surfaces laissant entrer la lumière donnent des indications supplémentaires sur la nature du lieu
- ▶ Absence de fenêtre
- ▶ Abondance de lumière
- ▶ Influence sur les props installés supposés être soumis ou non à la lumière



DECORS

Disposition de props

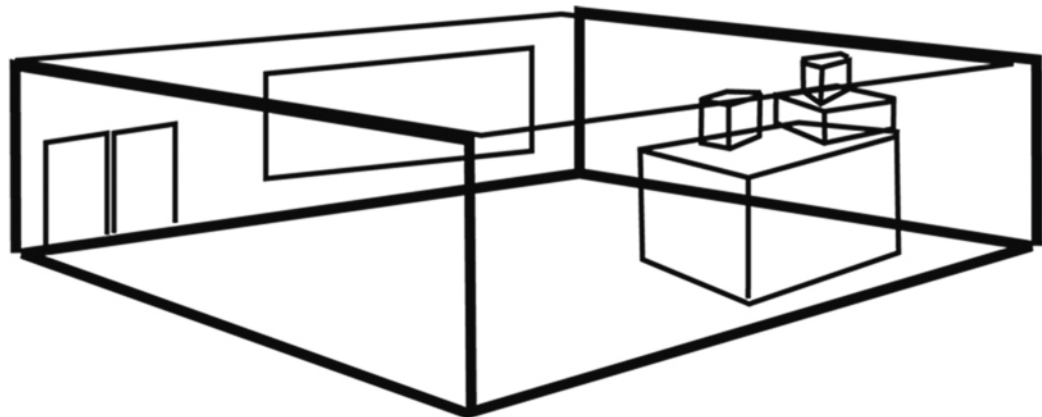
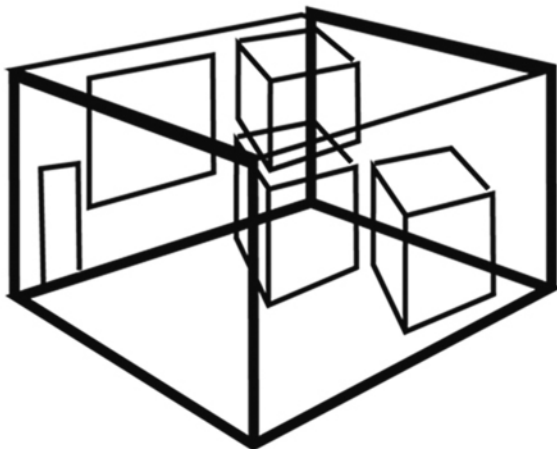
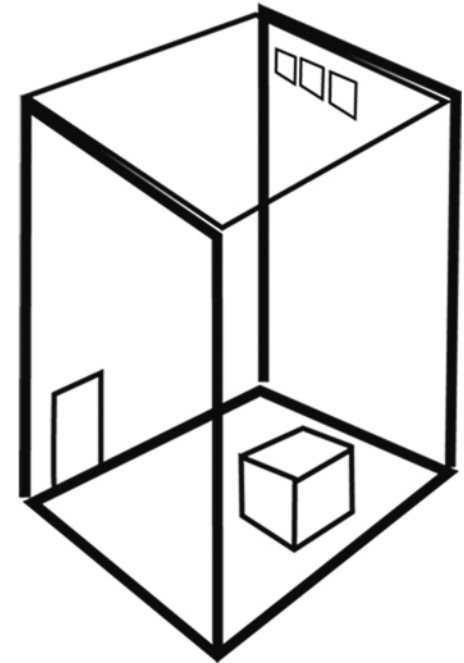
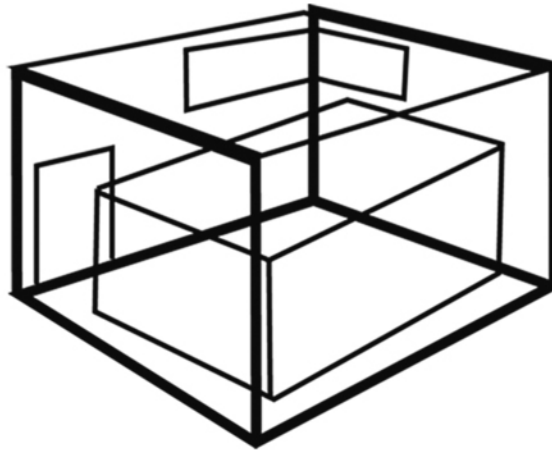
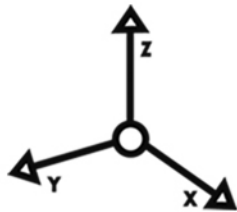
- ▶ le choix et le positionnement des props, du mobilier, donnent des indications précieuses sur la vie générée par les protagonistes de ce lieu, ainsi que sur la caractérisation des personnages
- ▶ On peut considérer alors un ensemble de props, ainsi que des sous ensembles disposés de manière logique ou aléatoire
- ▶ La nature des props nous amène à les disposer en parallèles ou non aux pans de murs
 - ▶ Lits
 - ▶ Tables
 - ▶ Fauteuils
 - ▶ Lampes
 - ▶ etc...



DECORS

Jouer sur les paramètres

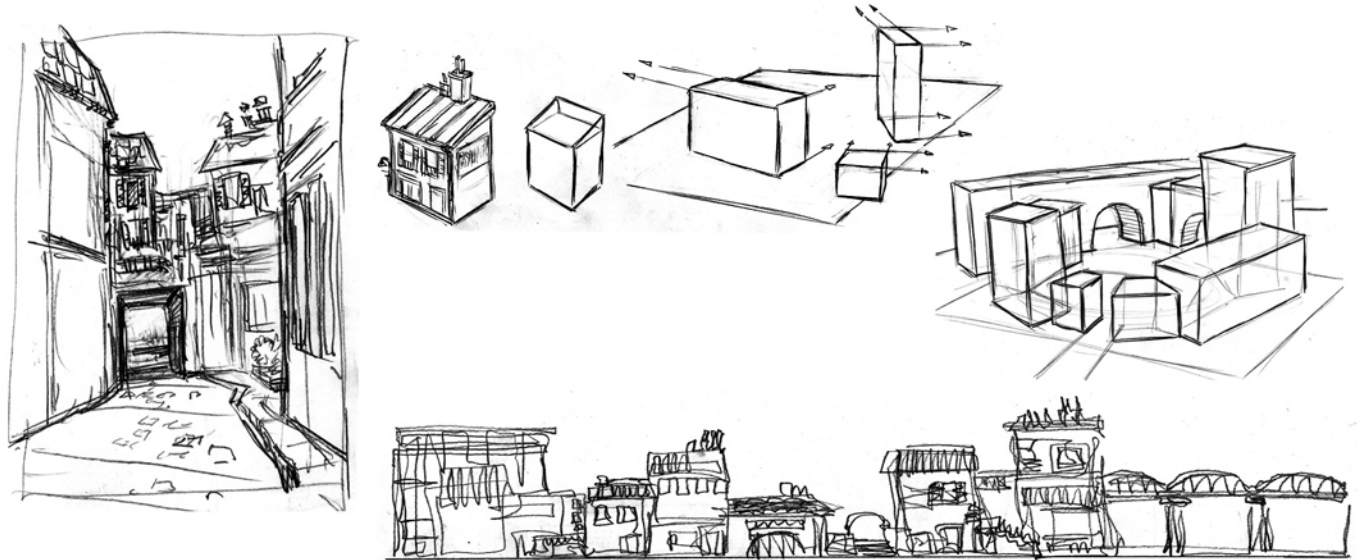
- Jouer sur l'ensemble des paramètres nous permet une infinité de solutions dont l'une certainement correspondra à la note d'intention.



DECORS

Plateau de décor / Dessin

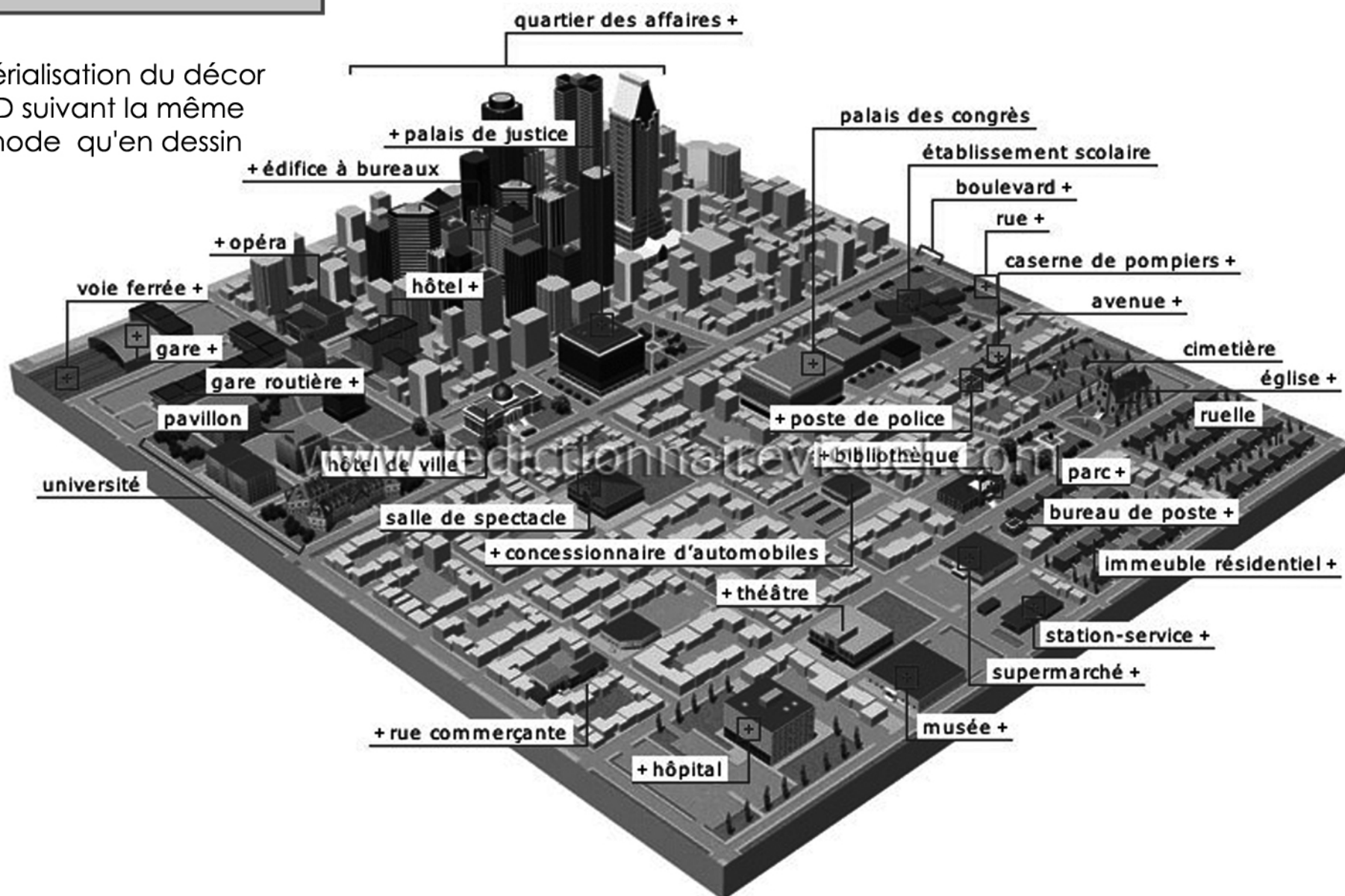
- ▶ Matérialisation du décor sous formes de modules disposés sur un plateau de tournage
- ▶ Croquis
- ▶ Décoder l'espace
- ▶ Analyse des volumes
- ▶ Transformer le croquis en un assemblage de volumes simples
- ▶ Installation
- ▶ Placer le croquis décodé en volumes sur un plateau de travail
- ▶ Disposer d'autres volumes simplifiés autour du module afin de recréer un décor plausible
- ▶ Identifier des commerces sous forme de modules, ainsi que des accessoires relatifs à l'environnement urbain
- ▶ Composer le décor de volumes simples et différents
- ▶ Dessiner des façades de commerces et d'habitation
- ▶ Dessiner une vue d'ensemble finalisée



DECORS

Plateau de décor / 3D

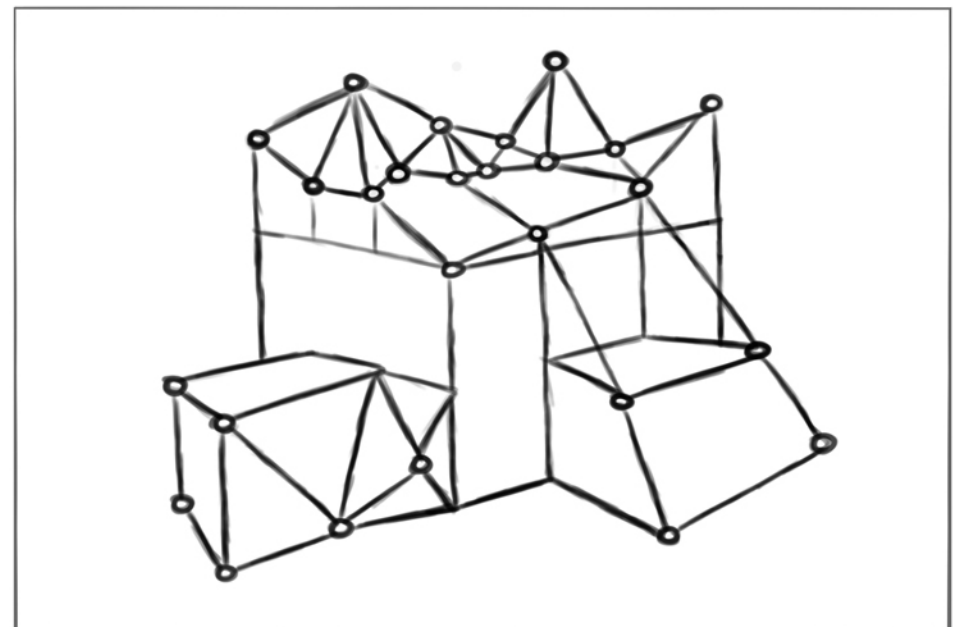
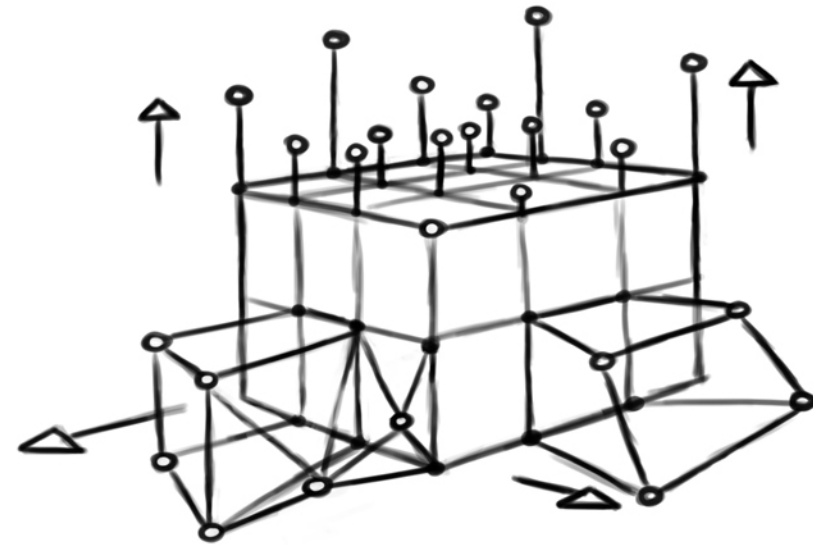
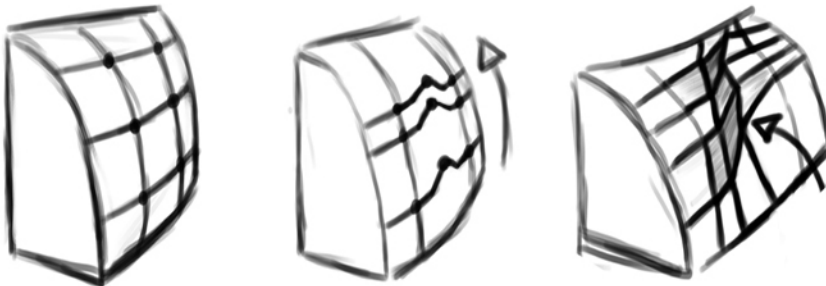
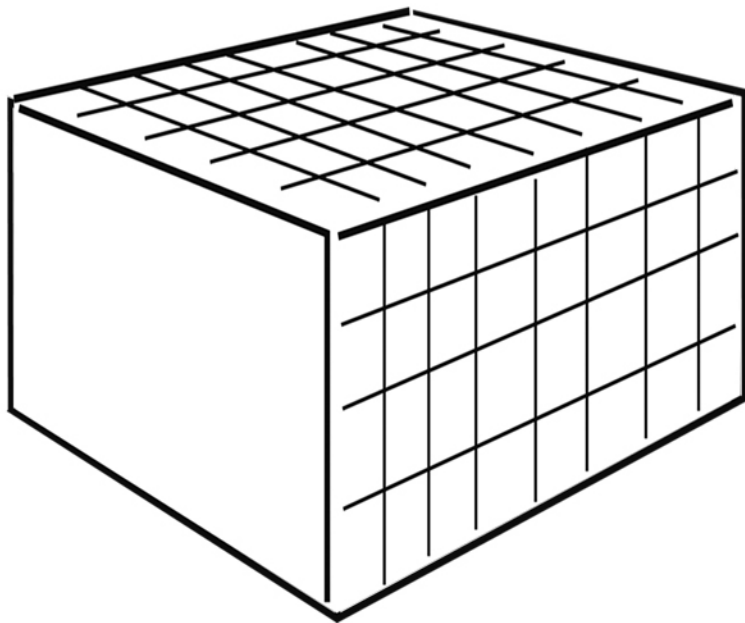
- Matérialisation du décor en 3D suivant la même méthode qu'en dessin



DECORS

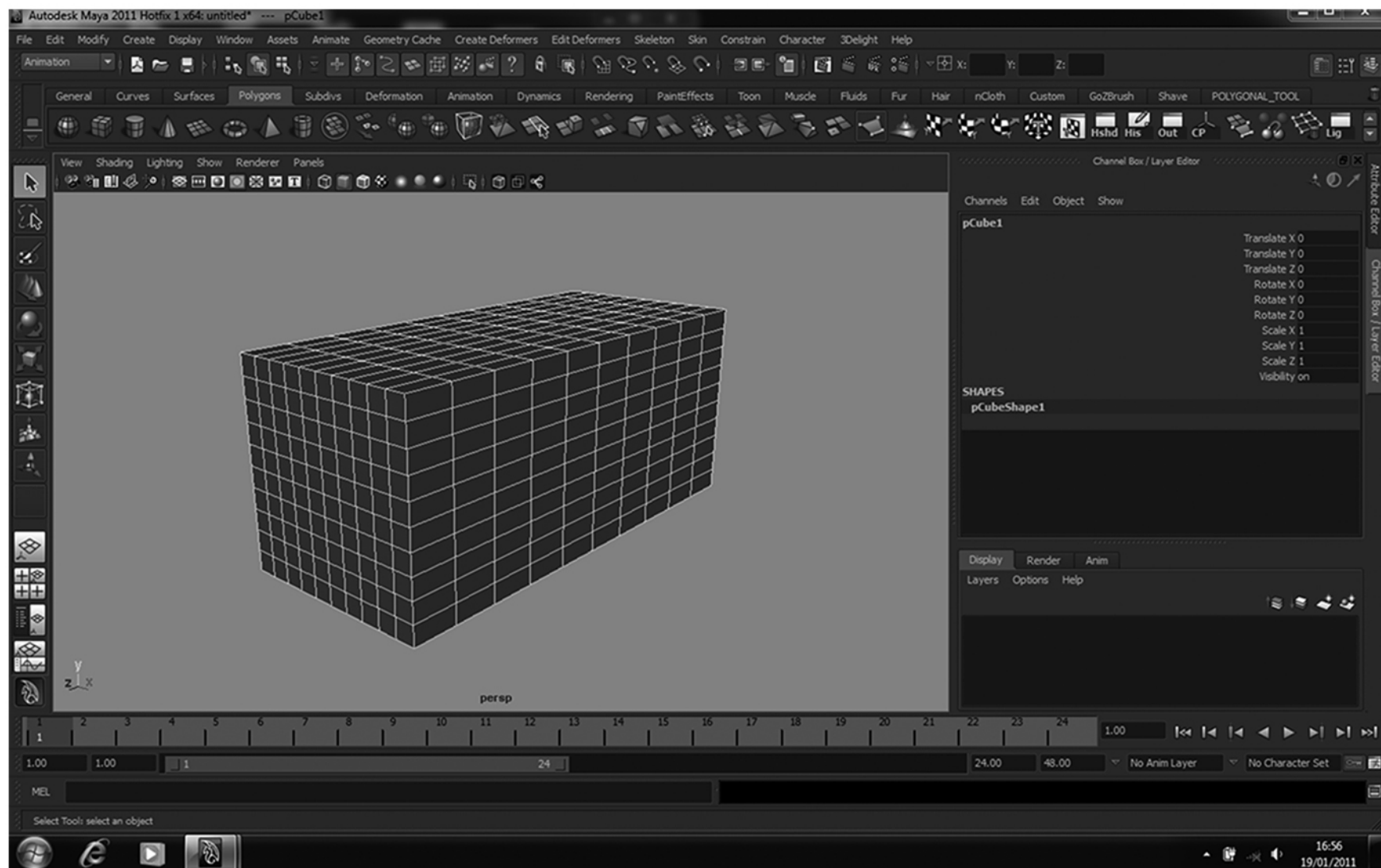
Extérieurs / Nature / Dessin

- Relation directe entre le dessin et la 3D
Déplacement de points dans l'espace
Similitudes des notions de maillages dessin/3D



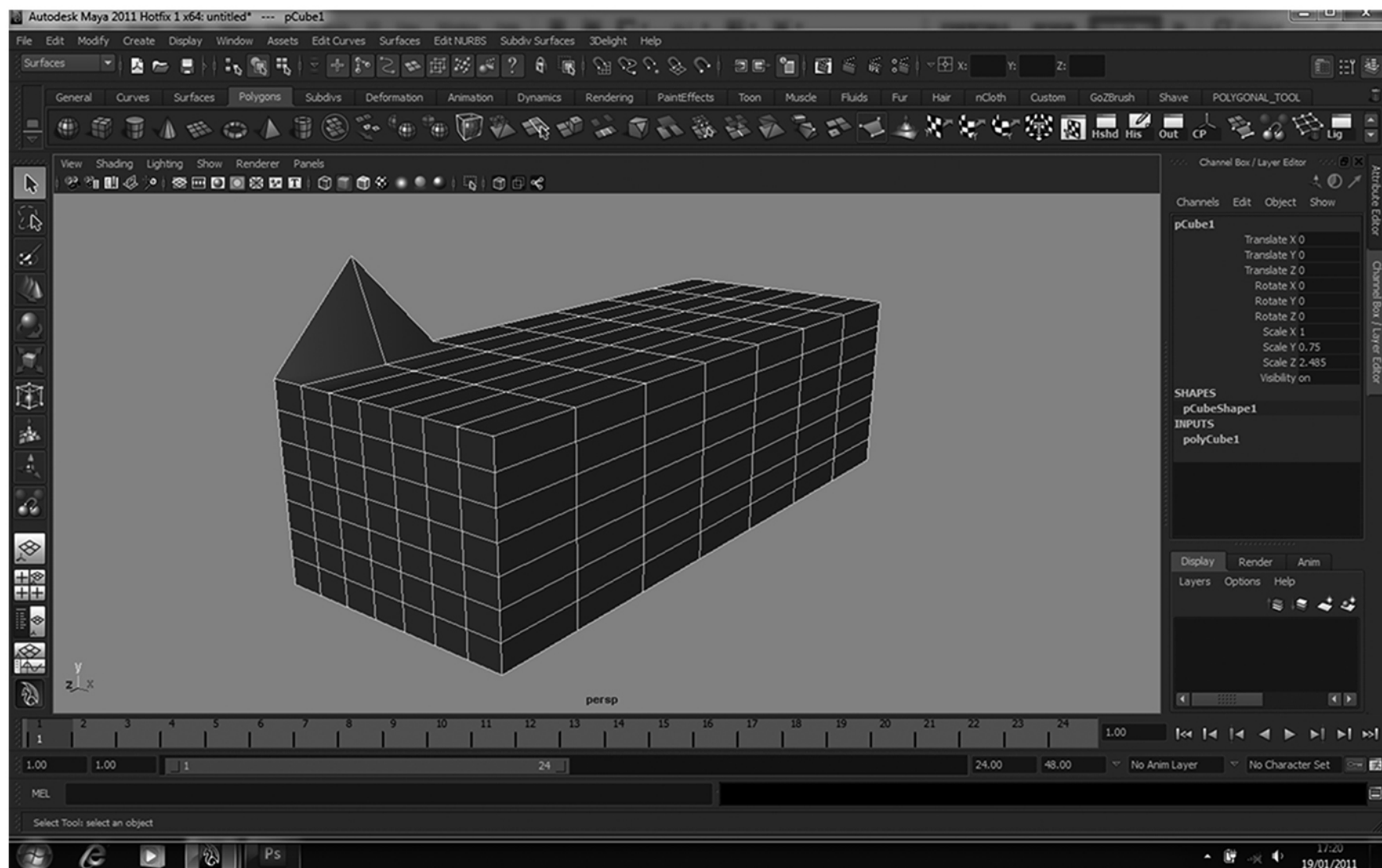
DECORS

Extérieurs / Nature / 3D



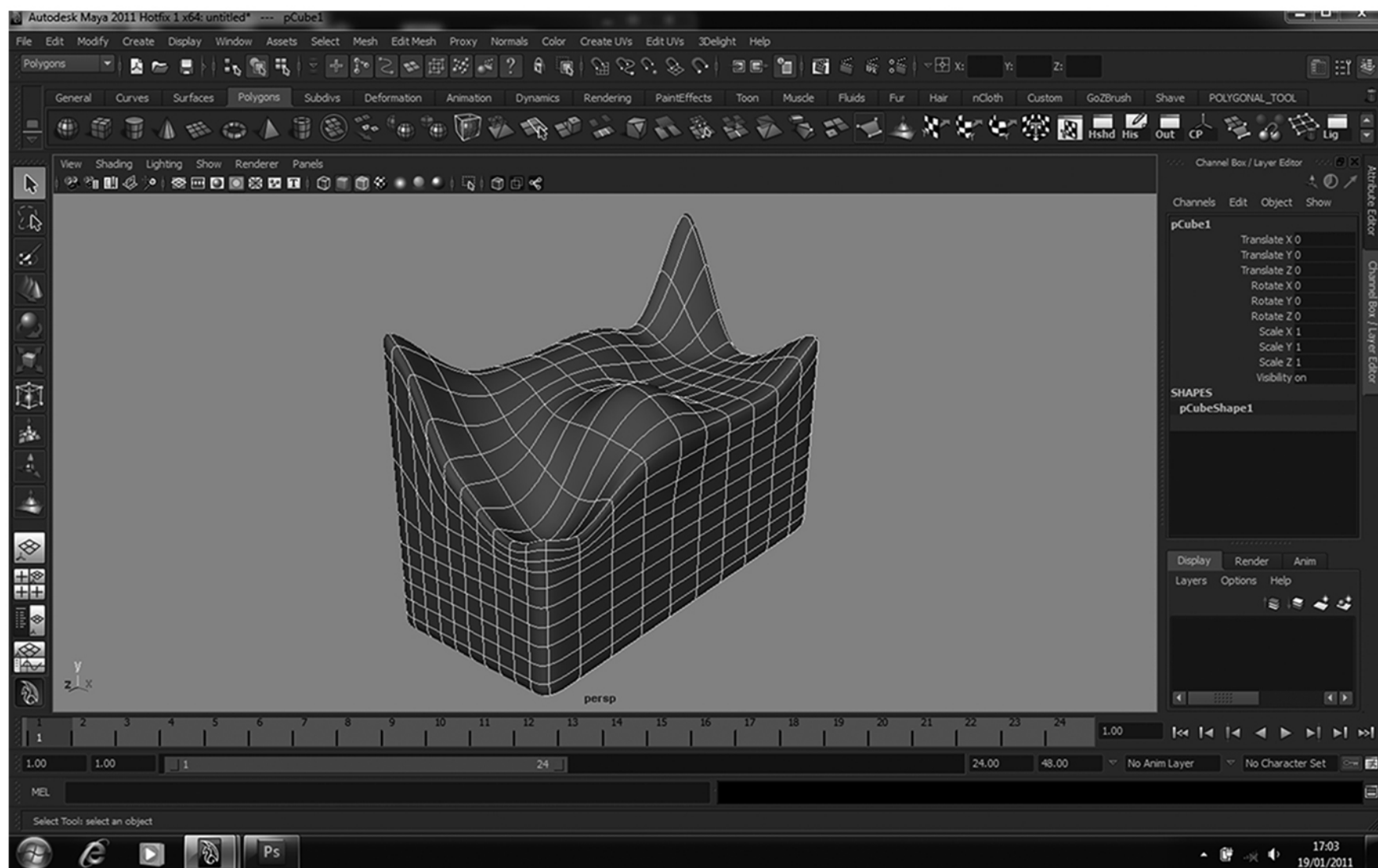
DECORS

Extérieurs / Nature / 3D



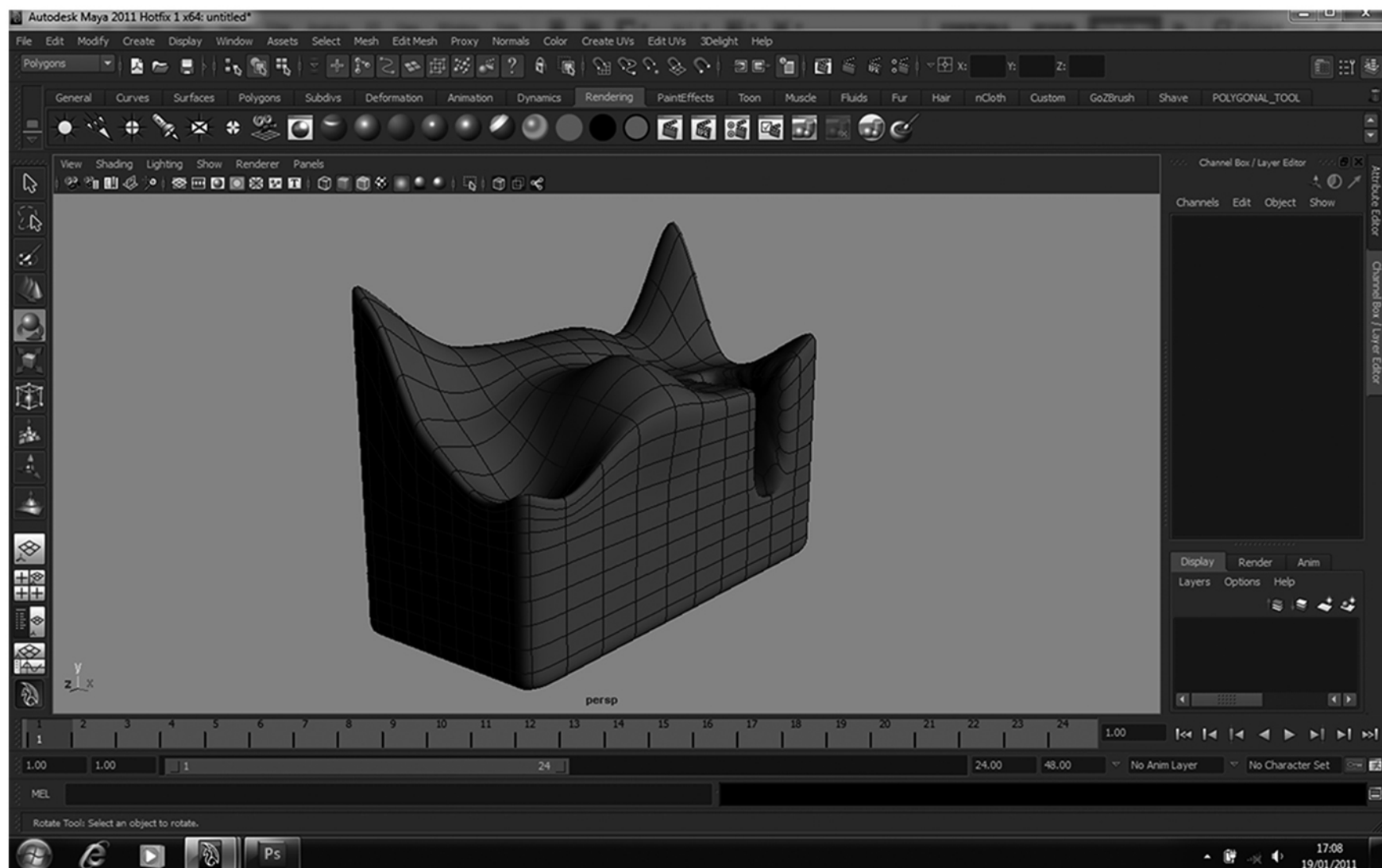
DECORS

Extérieurs / Nature / 3D



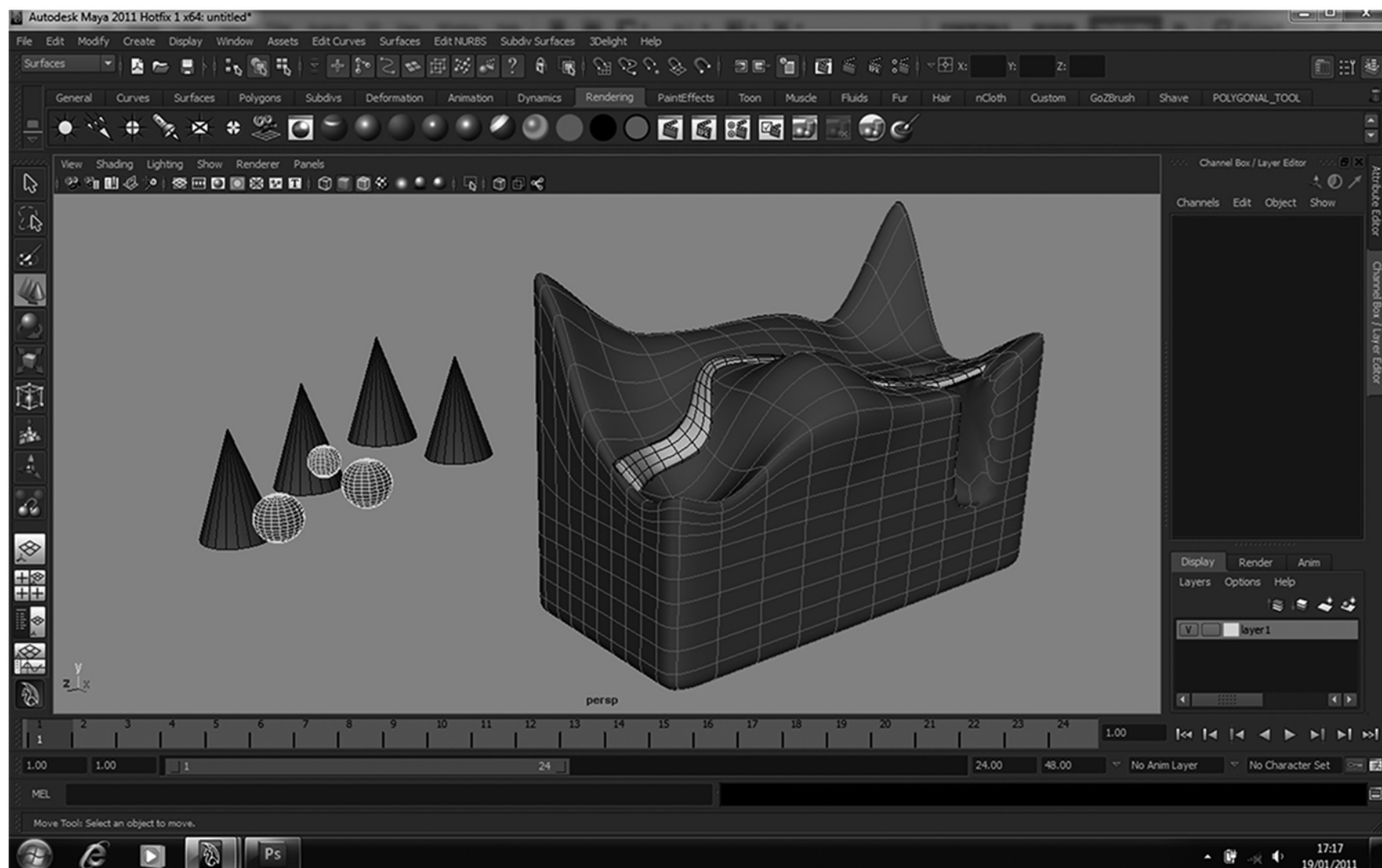
DECORS

Extérieurs / Nature / 3D



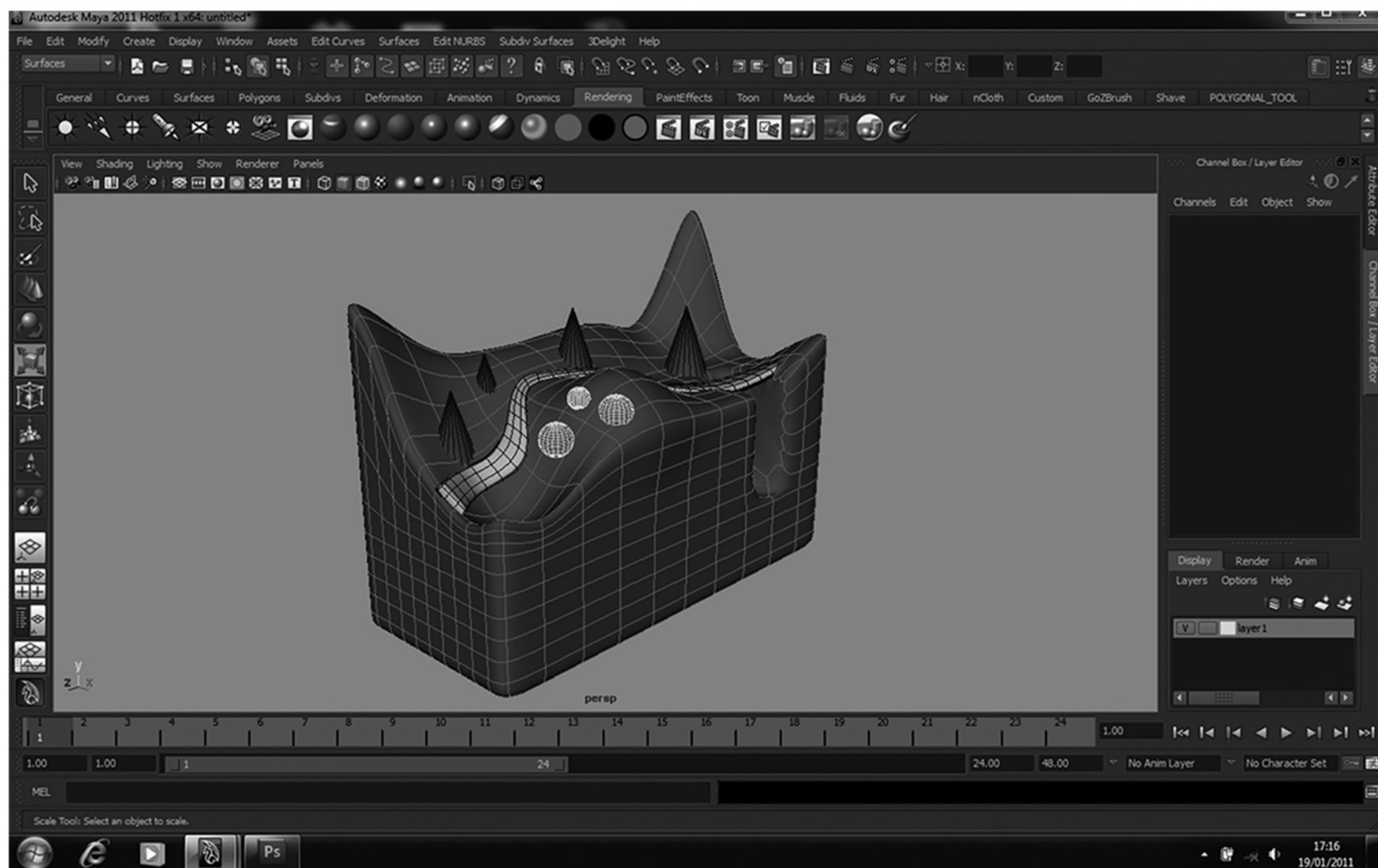
DECORS

Extérieurs / Nature / 3D



DECORS

Extérieurs / Nature / 3D



DECORS

Exemple de narration

- ▶ Alexandre Trauner décorateur
- 1958 "Witness for prosecution"
- de Billy Wilder
- ▶ Qui est qui?
- ▶ Où?
- ▶ Quand?
- ▶ Histoire?

