

*Armes, armures et corsets :
les secrets bien gardés des artisans spécialisés*

Soline et Nicolas Anthore-Baptiste



Pour construire les personnages qu'ils mettent en scène, le cinéma et les séries télévisées consomment un grand nombre de costumes militaires ou martiaux¹ historiques, contemporains, futuristes ou totalement imaginaires, en ayant généralement recours aux services de nombreux artisans spécialisés. De même pour les corsets, ces cuirasses civiles, instruments de torture ou armures selon les conceptions. Les artisans sont chargés de réaliser les désirs des scénaristes, producteurs, réalisateurs, directeurs artistiques, acteurs et même parfois figurants, dont les *desiderata* sont parfois très éclectiques et souvent inconciliables. Jouant avec les techniques et les technologies, des plus récentes aux plus ancestrales, afin de créer les objets de tous ces rêves, ils mettent en scène des procédés qui se situent aux frontières des règles techniques et des lois de la physique des éléments.

Les enjeux de telles mécaniques qui impliquent la création collective sont nombreux et complexes, et leur étude est rendue difficile par le fait même du manque de disponibilité des sources. Les problématiques d'oubli et de secret dus à la confidentialité des projets font que les noms des artisans qui interviennent dans les processus de création sont la plupart du temps omis, pour ne retenir que ceux des concepteurs, entraînant la perte dommageable de nombreuses données et du lien ténu entre objets historiques patrimoniaux et avatars cinématographiques. Au-delà de leur conception et de leur réalisation, inspirés ou non du réel, les costumes et accessoires de cinéma et de séries télévisées liés aux apparences ont pourtant un impact culturel qu'on ne peut ignorer. Il est important de retrouver les racines des silhouettes qu'ils impriment dans l'imaginaire des spectateurs.

Les éléments de costumes martiaux sont conçus pour être utilisés, qu'ils soient armure complète articulée, cotte de mailles, broigne de cuir ou d'acier,

¹ L'adjectif « militaire » renvoie ici à tout ce qui fait l'objet d'une réglementation pour la Défense, tandis que « martial » se rapporte à ce qui touche au corps armé dans la société civile.

combinaison spatiale militaire, corsets ou tenue de couronnement « minervienne² », et sont en conséquence confrontés à l'usage et à l'usure. Appliqués à des enjeux de corporalité et de performance, des phénomènes apparaissent donc au cours des créations et des tournages : inefficacité, accident, cassures, les problèmes ne manquent pas à l'usage des éléments de costumes liés à des activités physiques intenses, surtout lorsqu'il s'agit de tenues de combat. Les artisans concernés doivent parfois composer avec des directives de production éloignées de toute intelligence du corps. Parfois ce sont les conseillers historiques ou techniques qui doivent faire des concessions, ou encore les acteurs qui apportent leur contribution. Qu'il s'agisse de vêtements de protection ou d'accessoires de défense, pour une tenue inspirée de l'Histoire mettant en œuvre l'armure ou le corset, le rapport à l'authenticité oscille en permanence entre le frein et le lien. Dans un contexte de création collective, la compréhension de la mécanique des corps et le parcours des silhouettes du grand et du petit écran sont jonchés d'embûches. Ils forment un chemin semé de codes obscurs pour qui veut en faire l'histoire, entre enquête et sauvetage d'urgence.

Nous verrons que, au début du processus, l'implication du réalisateur, l'emploi éventuel d'un directeur artistique et le choix des collaborateurs représentent des enjeux majeurs car ils déterminent déjà l'esthétique de l'œuvre. La création collective des armes et armures n'est cependant pas sans embûches. En effet, malgré la mobilisation dans l'ombre d'artisans qui trouvent leur inspiration dans des pièces historiques tout en sollicitant des technologies récentes, il est parfois difficile de marier le matériel à des corps contemporains. En outre, face à la contrainte d'habiller des figurants en grand nombre, la location semble constituer une solution aisée mais pas toujours pertinente pour des projets très variés. Quant au corset, il est confronté à l'*a priori* d'une constriction comme asservissement d'acteurs des XX^e et XXI^e siècles alors qu'il participe à la création d'un personnage *via* la construction d'une silhouette et d'un maintien qui constituent une armure sociale.

² Dans la dernière saison de la série *Game of Thrones*, Sansa Stark porte un corset en acier ajouré, à l'image des corsets de métal du XIX^e siècle, une véritable évocation de l'armure à l'antique, à l'instar d'Athéna-Minerve.

Aux sources des imaginaires : l'origine des silhouettes

Du design à l'écran

Le cinéma offre aujourd'hui, au moins en théorie, un médium efficace et séduisant pour donner aux spectateurs le sens de l'Histoire et des histoires. Mais il faut pour cela que les équipes créent jusqu'aux moindres détails afin d'y insuffler la crédibilité qui entraînera l'adhésion du public. Qu'en est-il de la réalité de ce processus de création en ce qui concerne le costume et l'armement ? Comment un accessoire, un corset ou une armure affectent-ils les formes finales à l'écran dans nos séries et nos films préférés ?

Qu'il s'agisse d'une production historique ou fantastique, les procédés sont à peu près chaque fois les mêmes, mais ils varient en fonction de la gestion des projets en amont des productions. Un réalisateur reconnu qui impose sa vision et choisit ses partenaires dans le processus n'aura pas les mêmes relations avec le directeur artistique qu'un réalisateur auquel on passe une commande précise, comme Jean-Pierre Jeunet le souligne lors de son discours aux César en évoquant les bienfaits de la liberté retrouvée sur le *Fabuleux destin d'Amélie Poulain*³ (2001), juste après la production aux États-Unis d'*Alien, la résurrection* (1997). De même, les réalisateurs occasionnels d'épisodes de séries comme *Game of Thrones* (D.B. Weiss et David Benioff, 2011-2019) ou *Altered Carbon* (Laeta Kalogridis, 2018) n'entretiennent pas les mêmes rapports avec l'aspect matériel du corps des acteurs et des figurants. Certains s'en désintéressent même, estimant qu'il appartient aux chefs de département d'éviter tout problème physique et aux acteurs de réaliser les performances attendues dans le scénario.

Dans les productions les plus abouties, on retrouve souvent la « patte » de tel ou tel directeur artistique, en particulier lorsqu'il s'agit de personnalités fortes comme Eiko Ishioka qui, dans le *Dracula* de Francis Ford Coppola⁴ (1992), détourne les objets historiques, les cultures et les matières, pour que les corps incarnent à l'écran les visions jetées sur le papier (Fig. 1). Citons par exemple ses dessins d'armure pour le vampire, inspirés d'un transi écorché médiéval. L'œil avisé reconnaît cependant les influences historiques et peut même suivre le parcours des objets utilisés. Le casque de l'acteur emprunte ainsi aux constructions de salades du XV^e siècle. Le travail des illustrateurs John Howe et Alan Lee sur les trilogies du *Seigneur des Anneaux* (Peter Jackson, 2001-

³ « Après Hollywood, la liberté, c'est bon ! » Jean-Pierre Jeunet, qui a reçu le César du meilleur réalisateur pour ce film, évoque ce basculement dans sa vie de réalisateur dans *Je me souviens... 500 anecdotes de tournage*, Paris, Lettmotif, 2018.

⁴ Voir Francis Ford Coppola et Eiko Ishioka, *Bram Stoker's Dracula*, San Francisco, Collins, 1991.

2003), puis du *Hobbit* (Peter Jackson, 2012-2014), est encore d'un autre genre (Fig. 2), de l'œuvre littéraire à l'écran en passant par des mondes illustrés⁵ dans



Fig. 1. - L'armure d'écorché conçue par Eiko Ishioka, *Dracula* (Coppola, 1992). (photo © Columbia Pictures et American Zoetrope.)



Fig. 2 - Elfes et nains en armure, *Le Hobbit : La Bataille des Cinq Armées* (Peter Jackson, 2014). (photo © New Line Cinema, Metro-Goldwyn-Mayer, WingNut Films et 3Foot7.)

lesquels les imaginaires de ces artistes se sont déjà abondamment exprimés⁶, et qu'ils doivent de nouveau reformuler. C'est un procédé apparemment très stimulant, mais aussi vecteur de remise en question, et parfois même d'une certaine frustration. Entre l'illustrateur et le produit final, un très grand nombre d'autres intervenants sont entrés en jeu dans cette création collective et ont pu modifier radicalement les propositions, parfois jusqu'à l'abandon du produit de mois entiers de travail. Dans ces œuvres où les directeurs artistiques sont des artistes à part entière, on peut reconnaître leur culture et leurs influences historiques et plastiques : il est possible de comprendre les références à d'autres œuvres⁷, les hommages et les allusions, jusqu'à d'infimes détails comme des boucles de cuirasse⁸ qui parsèment ensuite les *art books* et autres publications

⁵ Voir Janice M. Bogstad et Philip E. Kaveny (dir.), *Picturing Tolkien : Essays on Peter Jackson's The Lord of the Rings Film Trilogy*, Londres, McFarland, 2011.

⁶ Voir John Howe, *Un voyageur en Terre du Milieu, mon cahier de croquis de Cul-de-Sac au Mordor*, Paris, Bourgois, 2018.

⁷ Bob Woosnam-Savage, « The Material of Middle-earth: Arms and Armour, Peter Jackson's *The Lord of the Rings* Motion Picture Trilogy », dans Janice M. Bogstad et Philip E. Kaveny (dir.), *op. cit.*

⁸ Les boucles des baudriers réalisées pour les costumes de la trilogie *The Lord of the Rings* (2001-2003) sont inspirées de formes médiévales de la fin du XV^e siècle et ce design refait surface dans les productions des films de l'univers de *Narnia*, principalement en raison du fait

destinées aux fans, et qui constitueront *in fine* un type de source pour l'étude de ces éléments⁹.

Diriger le costume

Au contraire des nombreux exemples où les producteurs dictent leurs lois jusqu'aux derniers boutons, certaines œuvres comme *Game of Thrones* incorporent dès leur genèse des intervenants qui imposent véritablement leur vision, et amènent l'œuvre à un haut niveau de crédibilité. C'est le cas de Michelle Clapton, présente dès le début de la série¹⁰. On peut en dire autant de Terry Dresbach pour la série *Outlander*¹¹ (Ronald D. Moore, 2014), où un travail minutieux du point de vue historique a été fait pour les costumes et les armes du milieu du XVIII^e siècle. On lui doit ainsi une des plus belles scènes d'habillage historique dans une série, où Claire Beauchamp, venant du XX^e siècle, revêt chacune des couches de vêtements, dont le corset, qui composent la tenue d'une femme du temps des Lumières (Fig. 3). Tous les



Fig. 3 - Claire se faisant habiller par Mrs Fitz, épisode 2, Saison 1 (Ronald D. Moore, 2014). (photo © Starz.)

que la production des costumes a été confiée aux mêmes intervenants, les studios néo-zélandais de Weta Workshop. Ces boucles avaient été en grande partie dessinées par l'illustrateur John Howe qui s'était inspiré de boucles de reconstitution historique. Voir Nicolas P. Baptiste, « Entretien avec John Howe », dans *POP-Arm, Fantastique ! Armes et armures des mondes imaginaires*, Gollion (Suisse), Infolio / Château de Morges, 2019, p. 182-188.

⁹ Voir entre autres Jude Fisher, *The Lord of the Rings, The Return of the King, Visual Companion*, Londres, HarperCollins, 2003.

¹⁰ Voir Michele Clapton et Gina McIntyre, *Game of Thrones, the Costumes*, Londres, Harper Voyager / HBO, 2019.

¹¹ Adapté et produit par Ronald D. Moore d'après l'œuvre littéraire de Diana Gabaldon. Voir Tara Bennett et Diana Gabaldon, *The Making of Outlander, The Series, the Official Guide to Seasons One & Two*, New York, Delacorte Press, 2016.

costumes des acteurs ont été conçus non seulement pour correspondre à la période, mais aussi pour être pratiques et permettre aux comédiens d'accomplir les mêmes actions que les personnages historiques, qu'ils soient hommes et femmes des clans ou soldats britanniques.

C'est ici un enjeu capital du costume historique de cinéma ou de série : en principe, nul n'est besoin de réinventer le vêtement ancien pour représenter les gestes des sociétés du passé que l'on veut filmer et interpréter. Cette reformulation, quand elle a lieu, peut être due aux volontés d'un directeur artistique ou d'un responsable des costumes qui souhaite ajouter un filtre esthétique, une vision à un univers fictionnel historique, mis en scène de façon personnelle. Toutes les productions ne prennent pas autant au sérieux que l'a fait Stanley Kubrick pour *Barry Lyndon* (1975) les adaptations des récits historiques, que ce soit pour les armes, les costumes ou même la psychologie des personnages. On peut citer la série américaine *Reign, le destin d'une reine*¹² (Laurie McCarthy et Stephanie Sengupta, 2013-2017) qui, au lieu de représenter la cour de France d'Henri II, semble davantage inspirée d'un monde entre conte de fées et bal de promotion. Il est alors très difficile de trouver dans ces productions des correspondances authentiques avec l'histoire du vêtement et du corps armé de la Renaissance. Il en va de même pour la série *Tudor* (Michael Hirst, 2007-2010), où les armements bafouent toutes les règles historiques et physiques, en accumulant plusieurs siècles d'amalgames, avec des matériaux et des apparences modernes, au lieu de représenter les technologies du début du XVI^e siècle. Les exemples s'accumulent, et si l'on peut comprendre la liberté artistique de la part d'une série fantastique, il est surprenant de trouver les mêmes logiques, voire les mêmes objets, dans des films biographiques ou des films et séries historiques. Les raisons principales de la présence d'objets fantastiques dans des productions historiques, ou l'inverse, sont le emploi et la location de fonds de costume existants. La responsabilité incombe alors au chef costume d'en faire une sélection raisonnée. La présence d'une armure de la Renaissance dans *Game of Thrones* ne peut choquer personne, en revanche il est difficile de justifier historiquement celle de morions espagnols du XVI^e siècle dans la série *Vikings* (Michael Hirst, 2013-2020). De telles négligences sont très intéressantes à étudier pour identifier s'il s'agit d'ignorance ou de volonté propre.

Ces choix marqueront à jamais l'œuvre dans sa chronologie et son identité visuelle, ainsi que la perception que les spectateurs auront des artefacts historiques. S'agit-il d'inventions de costumiers ou de réalisateurs ? Quelle que

¹² Basé sur l'histoire de la reine Mary Stuart d'Écosse à la cour de France, produit par CW Television Network (2013-2017).

soit la réponse, tout cela crée ensuite un réel défi pour les artisans chargés de donner corps aux décisions des directeurs artistiques.

Les procédés complexes de la création collective

Corps et objets : « Faites que cela fonctionne ! »

Que cela fonctionne : voici l'un des enjeux les plus importants pour les artisans du costume de cinéma. Il arrive que, malgré l'essayage, les équipements ne livrent pas l'effet escompté ou posent des problèmes lors du tournage. Cette confrontation des corps et du matériel est toujours complexe, depuis le design jusqu'à la fabrication des éléments. Les problèmes apparaissent particulièrement lorsqu'il s'agit du corps contraint, qu'il s'agisse d'un corset ou d'une armure : si les tenues sont de style historique, les corps des acteurs sont bien modernes. Jouer le rôle d'un chevalier et combattre en armure réclame des qualités physiques que l'on peut travailler pour un tournage, mais jamais de manière comparable à celles qu'un individu du XV^e siècle aura acquies durant sa vie. Il faut que l'acteur soit pourtant en tout point crédible et transmette des émotions qui collent au personnage. Que se passe-t-il lorsque ce n'est pas le cas à l'essayage ? Deux solutions : soit le corps doit s'adapter et les acteurs s'entraînent, comme Sigourney Weaver qui s'est exercée à faire un panier de basket de dos et depuis le milieu de terrain pour *Alien, la résurrection*¹³ ; soit le matériel est adapté et le costume allégé au maximum pour ne pas être un frein au travail de l'acteur. C'est le cas dans toutes les productions où des armures utilisées sont en aluminium, comme *Excalibur* de John Boorman (1981), ou en matières polymères, comme *World of Warcraft* (Duncan Jones, 2016).

Vlad l'écorché : le corps en souffrance

L'armure du comte Dracula dans l'adaptation de Coppola, due à l'imagination d'Eiko Ishioka et inspirée d'un corps écorché, est certainement un des cas les plus emblématiques au cinéma. Ce n'est pas une armure historique, mais une interprétation dramatique forte, qui marque le spectateur. Les matériaux utilisés sont modernes, les éléments ont d'abord été sculptés, comme pour réaliser un masque ou une prothèse, puis ont été moulés et reproduits avec de la fibre de verre¹⁴. Plutôt rigide mais légère, cette armure

¹³ Jean-Pierre Jeunet, *op. cit.*

¹⁴ Données officielles Global Effects. Global Effects Inc., *Portfolio : Arms and Armor*. Toutes les références électroniques ont été vérifiées une dernière fois le 25 avril 2020. [En ligne]. URL : https://www.globaleffects.com/B_03_frameset.html

annule donc les désavantages du poids et on peut penser que cela aurait aidé l'acteur. Bien au contraire, ce fut un cauchemar pour Gary Oldman, surtout pour la scène mémorable où Dracula, en armure complète, apprend la mort de sa bien-aimée et, furieux, gesticule en tous sens, s'en prend aux prêtres présents, tire son épée du fourreau, la plante dans la croix de pierre de l'autel duquel jaillit du sang dont il se repait à l'aide d'un ciboire. Oldman a confié la difficulté de l'essayage de cette armure¹⁵ tout comme les problèmes rencontrés lors du tournage, au cours duquel il perdait des morceaux de l'armure, laquelle n'était selon lui pas adaptée à son corps. Comment est-il possible que cette armure, réalisée par les studios Global Effects sous la direction de Christopher Gilman¹⁶, ait été défectueuse ? Les faits relatés peuvent trahir un manque de temps pour la terminer et des essayages trop rapides, ou à distance¹⁷. Du côté des armuriers, on pointe le design d'Ishioka complexe à adapter à une morphologie humaine¹⁸. Difficile de trancher. Toujours est-il que la souffrance affichée par le personnage sur son corps est rejointe par la souffrance physique vécue de l'intérieur par l'acteur et que le manque d'ergonomie de l'armure ne se perçoit guère à l'écran, le jeu d'Oldman focalisant l'attention. L'armure divise les opinions sur son esthétique, mais elle a rempli son rôle dramatique et est depuis devenue iconique.

Artisans cachés : des talents oubliés

Un autre objet emblématique apparaît dans *Dracula* : l'épée du vampire, produite par un artisan italien, Fulvio Del Tin, dont la famille réalise des armes et armures pour le théâtre et le cinéma depuis le début du XX^e siècle. Grâce à un catalogue en ligne très riche, inspiré d'armes de musées, Fulvio Del Tin était fréquemment sollicité pour fournir des armes en abondance au cinéma, mais sans que son nom soit mentionné¹⁹.

¹⁵ Il en parle notamment dans les bonus de la réédition DVD chez Columbia Tristar Video, 2003.

¹⁶ Christopher Gilman, qui figure sous l'appellation de *technical designer* au générique de *Dracula*, est un grand amateur d'armures anciennes. Il en collectionne un grand nombre de copies, qu'il loue pour des productions audiovisuelles et qu'on retrouve dans plusieurs films et séries, comme *La Maison hantée* de Disney (2003).

¹⁷ La difficulté des acteurs à supporter les costumes est telle que cette compagnie, l'une des plus exposées à ce phénomène, a mis au point le procédé The Actor Climate System ou « Cool Suit », une tenue faite pour supporter les gros costumes encombrants et chauds et pour laquelle Christopher Gilman a reçu un Technical Achievement Award en 1991.

¹⁸ Échanges privés avec l'armurier Ugo Serrano, 2018-2019.

¹⁹ La famille Del Tin a notamment fourni la production de *1492 : Conquest of Paradise* (Ridley Scott, 1992) et celle de *Braveheart* (Mel Gibson, 1995). Entretien privé avec Fulvio Del Tin,

Pourquoi de tels artisans disparaissent-ils des génériques ? Ce sont en fait des sous-traitants : ils ne travaillent pas directement pour les productions, mais pour des responsables d'atelier qui utilisent leurs copies sans les citer. Loueurs, *prop makers*, nombreux sont les profils auxquels des objets sont loués pour une réalisation alors qu'ils proviennent d'autres artisans en amont.

Pourtant cette épée a une longue histoire. Provenant de l'ancienne collection Morosini de Venise, et conservée au Metropolitan Museum de New York²⁰ (Fig. 4), elle apparaît dans le livre de R. Ewart Oakeshott, l'une des références utilisées par la famille Del Tin²¹ (Fig. 5). On ignore comment et



Fig. 4 - Épée médiévale, Europe, vers 1400, ancienne collection Morosini. The Metropolitan Museum of Art, New-York. Gift of Giulia Morosini, 1932. Inv. 32.75.225 (photo © The Metropolitan Museum of Art)



Fig. 5 - Une épée menaçante conçue par Del Tin, *Dracula* (Coppola, 1992). (photo © Columbia Pictures et American Zoetrope.)

pourquoi cette épée a été choisie par la production, et Fulvio Del Tin ne savait même pas qu'une de ses armes avait été utilisée²², sinon qu'il avait vendu des copies aux États-Unis dans les années qui ont précédé. Cette arme a néanmoins marqué les esprits, sans qu'on puisse parfois en expliquer les

2017. L'armurier de plateau de ces deux productions était Simon Atherton, qui a probablement passé ces commandes à la famille Del Tin.

²⁰ *Épée médiévale, Europe, vers 1400*, The Metropolitan Museum of Art, New York. Gift of Giulia Morosini, 1932. Inv. 32.75.225. Voir Nicolas P. Baptiste, « De Venise aux Carpates », dans *POP-Arm*, *op. cit.*, p. 82.

²¹ Voir R. Ewart Oakeshott, *The Sword in the Age of Chivalry*, Londres, Lutterworth Press, 1964, p. 52-53, pls 15-16, et R. Ewart Oakeshott, *Records of the Medieval Sword*, New York, Boydell Press, 1991, p. 116, n° XIV.1, ill.

²² Entretien privé avec Fulvio Del Tin, 2017.

raisons. John Howe l'évoque lorsqu'il insiste sur le fait que les armes sont des personnages et peuvent transmettre une identité à travers leur design. En l'occurrence, la pointe de la lame est exceptionnellement longue et lorsque Dracula tient en joue Jonathan Harker, le spectateur en ressent toute la menace²³. Les armes et armures des films et séries sont célébrées pour ces raisons : en ayant souvent des racines fortes et en étant associées à des personnages mémorables, elles incarnent ensuite le récit de façon iconique, à l'image de l'épée de Conan ou du blaster de Han Solo²⁴.

Historicité : la solution pratique du recours aux armuriers

C'est à Christopher Gilman que l'on doit la conception des armures du film *300* (Zack Snyder, 2007), l'adaptation des *comics* de Frank Miller, notamment les protège-tibias appelés « cnémides » (Fig. 6). De manière surprenante, ces tibières ont fait l'objet de copies sous licence et non officielles, que l'on



Fig. 6 - Les guerriers en armes lors de la bataille des Thermopyles, *300* (Zack Snyder et Noam Murro, 2006). (photo © Legendary Pictures, Virtual Studios et Cruel and Unusual Films.)

²³ Voir Nicolas P. Baptiste, « Entretien avec John Howe », *op. cit.*

²⁴ On retrouve ainsi des armes dans tous les « Art-Books ». Voir Maxime Bird, *PAIN ! Toutes les armes cultes de la pop culture*, San Francisco / Paris, Huginn & Muninn, 2014.

retrouve dans *Game of Thrones* pour les armures de la garde royale de Westeros (Fig. 7). Derrière Gilman se trouve en fait l'armurier américain Robert Macpherson, un des plus grands artisans des XX^e et XXI^e siècles²⁵, qui a réalisé un grand nombre d'armures de la compagnie Global Effects. Un autre armurier, Ugo Serrano, collabora souvent avec cette entreprise²⁶.



Fig. 7 - Les gardes royaux de Westeros portant des cnémides similaires à celles des 300, série *Game of Thrones*, épisode 6, saison 6 (David Benioff et D. B. Weiss, 2016).
(photo © Warner Bros et HBO Home Entertainment.)

Il s'agit d'un petit monde d'artisans provenant souvent de la reconstitution historique. Ils établissent le lien entre objet de musée et objet de l'écran qui nourrit ensuite nos imaginaires. Finalement, les objets de l'histoire sont ceux qui ont été sélectionnés pour leur efficacité et il est logique qu'ils apparaissent dans les fictions audiovisuelles, historiques et même fantastiques. Les armures de la fin du Moyen Âge sont les machines corporelles les plus abouties pour protéger le corps humain. Pour quelles raisons alors ne s'imposent-elles pas telles qu'elles ont été conçues, plutôt que réadaptées ou réinterprétées ? Puisque ces adaptations créent des problèmes qui touchent même les

²⁵ Voir Brian R. Price, *Technics of Medieval Armour Reproduction : The 14th Century*, Boulder, Colo., Paladin Press, 2000, p. 54-55.

²⁶ Ugo Serrano participa récemment à l'exposition *Fantastique !* au château de Morges, notamment à travers un atelier vivant de réalisation d'une armure de cinéma, aux forges du musée du Fer de Vallorbe en Suisse. Voir Nicolas P. Baptiste, « Mordred Vulcans », dans *POP-Arm*, *op. cit.*, p. 189-199.

prestations des acteurs, elles devraient être traitées comme superflues et inutiles et pourtant ce n'est pas le cas. Le recours aux armures et aux armuriers est pourtant plus ancien que le cinéma lui-même, remontant au théâtre et aux spectacles du XIX^e siècle²⁷. Toutefois, depuis le xx^e siècle, peu d'armuriers ont pu produire des objets fiables ou des copies légères d'objets mécaniquement justes. La production de *Jeanne d'Arc* (Luc Besson, 1999) (Fig. 8) a fait appel à l'armurier d'*Excalibur*, Terry English, qui a réemployé un grand nombre de ses modèles pour ce film, alors qu'ils étaient influencés par des copies victoriennes d'armures de la Renaissance. On peut comprendre leur utilité dans l'œuvre symboliste de Boorman, fortement préraphaélite (Fig. 9), mais qu'est-ce qui les justifie dans un film sur Jeanne d'Arc ? Pour cette même production, l'armurier parisien Maratier fut chargé de faire des copies en caoutchouc pour les cascadeurs qui devaient se jeter du haut des remparts. Ces modèles ont été eux-mêmes loués par la suite dans d'autres productions, comme *La Tour Montparnasse infernale* de Charles Nemes (2001²⁸).



Fig. 8 - Le duc d'Alençon, Jean de Dunois et Gilles de Rais portant des armures conçues par Terry English, *Jeanne d'Arc* (Luc Besson, 1999). (photo © Gaumont, Leeloo Productions et GBVI.)



Fig. 9 - Une des armures de Terry English endossée par Leondegrance lors du siège de son château, *Excalibur* (John Boorman, 1981). (photo © Orion Pictures.)

Quelques techniciens en Angleterre ont apporté de vraies nouveautés, en important à l'écran des modèles réels d'armures historiques. Il en va ainsi de Roger Stirling Brown, armurier de reconstitution historique et de cinéma, qui a fourni quelques productions de films au cours de sa vie, comme *Les Mille et Une Vies d'Hector* (Bill Forsyth, 1994). Son travail de production d'armures, notamment en fibre de verre, a été repris par son fils aîné et par d'autres armuriers comme Dave Cubbage, Richard Gregory ou Jonathan Peck, qui ont

²⁷ D'ailleurs les fonds de théâtre de l'armurier parisien Leblanc-Granger ont naturellement constitué une base forte pour la location d'armures auprès de la plupart des prestataires au cours du XX^e siècle.

²⁸ Entretien privé avec Jean-Charles Maratier (2018).

été concernés par des productions telles que *Chevalier* (Brian Helgeland, 2001)²⁹. Ce film, quoique assez méconnu, a marqué un temps nouveau dans l'histoire des armures à l'écran (Fig. 10), mais le générique est muet à propos des artisans



Fig. 10 - William Thatcher et le comte Adhemar entièrement armés, *Chevalier* (Brian Helgeland, 2001).
(photo © Columbia Pictures, Escape Artists et Finestkind.)

qui les ont réalisées. Certaines avaient été moulées sur des copies en métal ou sur des originaux, provenant en partie des collections de Eastnor Castle dans l'Herefordshire (Fig. 11). Le fait que ces artisans pratiquaient eux-mêmes le combat, la joute ou tout simplement le port d'armures est un facteur prédominant de leur approche réaliste. Là encore, le réel est employé dans la conception du corps armé à l'écran. Pour la série *The Witcher* (Lauren Schmidt Hissrich, 2019), les épées ont été fournies par un autre armurier de la reconstitution, Leo Todeschini, plus connu sous le nom de Tod, qui a utilisé ses connaissances des objets historiques. Mais ce sont certainement les épées du *Seigneur des Anneaux* qui se distinguent (Fig. 12). Elles avaient été confiées au forgeron Peter Lyon qui a produit de véritables chefs-d'œuvre à partir des esquisses de John Howe³⁰, dont les prix en salle de vente ont parfois dépassé les épées authentiques anciennes les mieux conservées. Du côté des armures, les armuriers de Weta Workshop se sont succédé (Andrew Durno, Jeremy

²⁹ Ces armuriers britanniques étaient aussi armuriers pour la reconstitution historique. Entretien privé avec Christopher Franklin, 2019.

³⁰ Voir Björn Hellqvist, « The Men Behind the Swords in *The Lord of the Rings* : An Interview with Peter Lyon and John Howe ». [En ligne]. URL : http://www.foxtail.nu/bjorn/a_lotrinter.htm

Ryder, Stuart Johnson), mais rien de comparable à ce que Peter Lyon a accompli comme artisan.



Fig. 11 - Armure composite du XVI^e-XIX^e siècle, de la collection d'Eastnor Manor Castle, Ledbury, UK, ayant servi de modèle pour une armure réalisée en résine, utilisée dans *Chevalier* (Brian Helgeland, 2001). (photo © Eastnor Manor Castle et Wikimedia Commons.)



Fig. 12 - Gandalf maniant l'épée Glamdring réalisée par Peter Lyon, *Le Seigneur des Anneaux : Le Retour du Roi* (Peter Jackson, 2003). (photo © Columbia Pictures, Escape Artists et Finestkind.)

Commodité : les exigences de l'arrière-plan

D'autres raisons que des choix artistiques ou le manque d'armuriers compétents peuvent empêcher l'adaptation du réel comme solution pratique à l'écran. C'est le cas notamment des techniques de production rapide des accessoires de plateau en grand nombre. Ainsi, pour les costumes des figurants, on utilise des centaines de tenues d'arrière-plan pour lesquelles apparaissent des procédés de simplification : moulages en fibre de verre et latex, caoutchouc en masse à la place du cuir, éléments peints au lieu de matières réelles. Il faut ensuite simplifier l'habillage des figurants, ce qui entraîne des modifications pratiques en utilisant du Velcro, des fermetures Éclair, de l'autocollant et de la

colle, sans parler de la mousse au lieu du capitonnage interne, etc. Ces solutions furent mises en œuvre notamment pour les grandes productions telles que les trilogies du *Seigneur des Anneaux* et du *Hobbit*, *Le Monde de Narnia* (Andrew Adamson et Michael Apted, 2005-2010), *Kingdom of Heaven* (Ridley Scott, 2005) ou de séries comme *Game of Thrones*. Les studios néo-zélandais de Weta Workshop ont œuvré dans plusieurs de ces grandes productions et il est évident qu'ils créent ainsi une école de *costuming*. On reconnaît clairement des génétiques cycliques dans leurs productions. La création de cottes de mailles en PVC, légères et imitant parfaitement l'apparence d'une vraie cotte de mailles à anneaux plats (Fig. 13), est certainement une innovation enrichissante, nous dispensant des traditionnels tapis industriels bombés à la peinture argent. Ayant cependant déploré un trop grand nombre de dommages dus à l'utilisation intensive, le studio est ensuite passé aux cottes de mailles en aluminium produites pour le jeu de rôles grandeur nature, afin de résoudre les mêmes problèmes que ceux des joueurs : rendre supportable, aux figurants qui ne sont pas forcément entraînés, l'attente dans la boue, harnachés de métal et de cuir. Ce fut le cas pour *Le Monde de Narnia* notamment³¹ (Fig. 14). On peut encore y déceler une influence provenant du monde des loisirs, à l'instar de la reconstitution historique, sur les métiers du cinéma, et donc sur le résultat à l'écran.



Fig. 13 - Chemise de mailles, XVI^e-XVII^e siècle, LRK 22541, Livrustkammaren, Stockholm.
(photo © Livrustkammaren et Jens Mohr.)



Fig. 14 - Peter Pevenie en bataille vêtu de pièces d'armure et de cotte de mailles, *Le Monde de Narnia : Le Prince Caspian* (Andrew Adamson, 2008).
(photo © Walden Media et Walt Disney Pictures.)

Des premières idées de la production à la réalisation des objets et au vécu des acteurs qui interagissent avec ceux-ci, le rapport à l'authenticité est bel et bien complexe en ce qui concerne le corps martial. Qu'il soit question des figurants ou des acteurs principaux, tous ces éléments entrent en interaction avec le physique et exercent une influence sur les interprétations filmées. Il est

³¹ Voir Nicolas P. Baptiste, « De Charles Quint au roi Miraz », dans *POP-Arm*, *op. cit.*, p. 61.

surprenant qu'aujourd'hui encore, malgré l'abondance des informations facilement accessibles en ligne, l'armure et les vêtements contraignants ne soient pas plus inspirés des solutions pratiques de l'histoire. La raison en est sûrement la multiplicité des intervenants et des décideurs, qui considèrent peut-être le lien avec l'authenticité comme un frein plutôt que comme un moyen, reflétant souvent en cela les *a priori* culturels et sociaux que véhiculent les objets authentiques. Cela vaut aussi pour un autre genre de contrainte très courante à l'écran dans les films et séries à costume, celle issue des corps à baleines et autres corsets.

Le corset : « Je ne peux pas entrer là-dedans » ou l'incompréhension de la constriction

Parmi les éléments de costume dont la présence entre à la fois dans les enjeux du corps crédible et dans le jeu des apparences narratives, un autre type d'« armure » joue un rôle prépondérant : le corset. Il fait figure d'objet mythique du cinéma, au point d'être le sujet principal du festival international Cinéma Costumes et Mode à l'Espace Cardin en 2007. Le corset mis en scène n'est jamais anodin : il façonne les corps, participe à la définition d'un personnage et aide l'acteur dans l'interprétation de son rôle. Les scènes montrant un laçage de corset cristallisent même souvent des enjeux et ou des ressorts scénaristiques : en 2017, une contribution d'IMDb a signalé que les failles scénaristiques dans les films de fantasy ou les films historiques sont volontiers comblées par deux personnages féminins partageant des informations cruciales dans des scènes de laçage de corset³². Le corset rend authentique le corps historique et il donne de la consistance aux personnages des mondes fantastiques, rejoignant ainsi les paroles d'Érasme selon lesquelles le vêtement, et par-là même le costume, est « le corps du corps³³ ». Dans la série *Outlander*, c'est encore plus marquant : lorsque Claire, infirmière anglaise des années 1940, se trouve projetée au XVIII^e siècle et endosse un corps à baleines, elle revêt littéralement son nouveau personnage, modelé par ses vêtements. Le corset « arme » le personnage autant que l'acteur.

³² Voir Clancy Overell, « Female Movie Characters Share Crucial Dialogue In Corset-Tightening Scene », *The Betoota Advocate*, publié le 7 septembre 2017. [En ligne]. URL : <https://www.betootaadvocate.com/world-news/female-movie-characters-share-crucial-dialogue-corset-tightening-scene>

³³ Érasme, *La Civilité puérile* (1530), éd. A. Bonneau, Paris, Isidore Liseux, 1877, p. 107.

Le corset, « cuirasse civile »

La ressemblance est flagrante entre la cuirasse d'une virile armure d'acier et le corset, sous-vêtement de soie et de dentelle féminin : lignes (baleines et cannelures) et motif de « dentelle » s'y retrouvent, ainsi que le tour de taille accentué modelant la silhouette, pour des raisons techniques et martiales d'un côté, en vertu de canons esthétiques et sociaux de l'autre (Fig. 15).



Fig. 15 - Lorenz Helmschmied, cuirasse A79 d'une garniture d'armure de l'Archiduc Maximilien I^{er} au plastron « corseté » (v. 1485).
(photo © Kunsthistorisches Museum, Vienne, et Sandstein (Wikimedia commons.)

Du reste, en 1769, dans son *Art du tailleur*, François-Alexandre-Pierre de Garsault explique que le corset, qui s'appelle alors « corps », est une « cuirasse civile³⁴ ». L'utilisation du corset en tant que « pare-balle » dans le film *Enola Holmes* (Harry Bradbeer, 2020) apparaît alors pertinente. Il est également intéressant de s'attarder sur une des tenues créées par Michele Clapton pour *Game of Thrones*, un objet qui passe inaperçu de la plupart des spectateurs, loin des brocards ou des broderies fascinantes des costumes les plus emblématiques de la série : la cuirasse d'entraînement de la Garde de Nuit à Château Noir (Fig. 16). La coupe de la cuirasse, avec ses basques en queues d'écrevisse et son plastronnage en V, renvoie nettement aux « corps » du XVIII^e siècle. Même les

³⁴ François-Alexandre-Pierre de Garsault, *L'Art du tailleur*, Paris, Delatour, 1769, p. 38.

baguettes horizontales et diagonales qui l'arment font figure de baleines, y compris la « baleine de dressage » qui barre horizontalement le haut de cette « armure » (Fig. 17). Ce choix de style pour une tenue d'entraînement armée peut surprendre le spectateur en matière de crédibilité et d'efficacité. Néanmoins, il est révélateur à plusieurs points de vue : historique, narratif et usuel.



Fig. 16 - Jon Snow, Samwell Tarly, Grenn et Pypar en « corset » d'entraînement à Châteaunoir, épisode 4, Saison 1 (David Benioff et D. B. Weiss, 2011).
(photo © Warner Bros et HBO Home Entertainment.)



Fig. 17 - Corps à baleines avec baleines de dressage, inv. T.909-1913 (1780-1789).
(photo © Victoria and Albert Museum, Londres.)

Le corset-torture

Depuis son apparition au XVI^e siècle, le corset ne laisse jamais indifférent. Objet de fascination et de rejet, on le trouve plutôt assimilé à un instrument de torture. Témoignant du regard que porte sur lui la société, le magazine *Elle* explique que « ce sous-vêtement reste dans l'imaginaire collectif associé à l'asservissement de la femme [...] et au diktat de la minceur et des formes parfaites³⁵ », ce qui revient à oublier qu'il n'y a pas que les femmes qui portent des vêtements contraignants³⁶.

³⁵ Matthieu Bobard Deliere, « Emma Stone raconte l'enfer du corset : “Mes organes se sont déplacés” », *Elle*, mis en ligne le 5 novembre 2018. [En ligne]. URL : <https://www.elle.fr/Mode/La-mode-des-stars/Emma-Stone-raconte-l-enfer-du-corset-Mes-organes-se-sont-deplacés-3734373>

³⁶ Soline Anthore Baptiste et Nicolas P. Baptiste, « Constriction – Construction, a Short History of Specialised Wearing Apparel for Athletic Activities from the Fourteenth Century to Nineteenth Century », *Acta Periodica Duellatorum*, vol. 5, n° 2, décembre 2017.

On retrouve souvent dans les films cette image associant corset et torture. Dans *Pirates des Caraïbes : la malédiction du « Black Pearl »* (Gore Verbinski, 2003), la jeune Elizabeth Swann s'évanouit à cause d'un corps à baleines trop serré³⁷ (Fig. 18). Pour démontrer ce que les femmes endurent, plusieurs films et séries



Fig. 18 - Le laçage du corps à baleines d'Elizabeth Swann, *Pirates des Caraïbes : La Malédiction du Black Pearl* (Gore Verbinski, 2003). (photo © Walt Disney Pictures et Jerry Bruckheimer Films.)

tels que *The Duchess* (Saul Dibb, 2008), *Jonah Hex* (Jimmy Hayward, 2010) ou *L'Aliéniste* (Hossein Amini, 2018-2020) présentent les traces que le corset imprime sur la chair. Dans les interviews, les mêmes propos reviennent : le corset empêche de respirer et fait bouger les organes. Emma Stone, tête d'affiche de *La Favorite* de Yórgos Lánthimos en 2018, témoigne : « Après environ un mois, mes organes ont commencé à se déplacer [...]. C'était seulement temporaire, mais c'était dégueulasse³⁸. » « Au premier ajustement, je me suis évanouie », a déclaré Dakota Fanning, affirmant que son corps avait été « changé pour toujours³⁹ » par son corset. Et nombreux sont les films et

³⁷ L.D., « Elizabeth Swann : "Vous aimez souffrir ? Essayez de porter un corset !" », *Le cinéma est politique*, mis en ligne le 10 août 2013. [En ligne]. URL : <http://www.lecinemaestpolitique.fr/elizabeth-swann-vous-aimez-souffrir-essayez-de-porter-un-corset>

³⁸ Matthieu Bobard Deliere, *op. cit.*

³⁹ Rebecca Keegan, « On *The Alienist*, Dakota Fanning Reveals What You Never See in a Period Show », *Vanity Fair*, mis en ligne le 30 mai 2018. [En ligne]. URL : <https://www.vanityfair.com/hollywood/2018/05/the-alienist-dakota-fanning-costumes-tnt>

séries historiques ou de fantasy à mettre en avant cette symbolique liant le corset à l'oppression sociale. Lors de la scène de *Titanic* (James Cameron, 1997) où Rose est « ficelée » par sa mère (Fig. 19), la jeune fille semble tout aussi prisonnière de son corset que des conventions sociales qui l'étouffent⁴⁰. Les Occidentaux voient dans cet objet un symbole de l'oppression du patriarcat. Dakota Fanning explique qu'elle a « vu le corset comme une sorte de métaphore restrictive de la période [...] envers les femmes⁴¹ », tandis qu'Emma Watson, pour *La Belle et la Bête* (Bill Condon, 2017), refuse de porter le corset pour interpréter la Belle « d'une façon très moderne et réaliste » où elle « ne sera plus reliée à la vision des hommes⁴² » (Fig. 20). Cara Delevingne, qui joue la fée Vignette Stonemoss dans la série *Carnival Row* (René Echevarria et Travis Beacham, 2019), s'interroge : les hommes pensaient-ils ces restrictions vestimentaires comme un moyen d'empêcher les femmes de parler⁴³ ?



Fig. 19 - Rose étroitement lacée dans son corset par sa mère Ruth DeWitt Bukater, *Titanic* (James Cameron, 1997). (photo © 20th Century Fox, Paramount Pictures et Lightstorm Entertainment.)



Fig. 20 - Belle en jeune femme libérée du corset, *La Belle et la Bête* (Bill Condon, 2017). (photo © Walt Disney Pictures et Mandeville Films.)

Tous les témoignages ne sont cependant pas extrêmes et négatifs. À l'affiche des *Jardins du roi* (Alan Rickman, 2014), Kate Winslet, pourtant enceinte, s'est amusée de ses effets sans commentaire renvoyant à la

⁴⁰ Sarah Street, *Costume and Cinema: Dress Codes in Popular Film*, Londres, Wallflower Press, 2001, p. 21.

⁴¹ *Ibid.*

⁴² Wendy M., « Emma Watson dans *La Belle et la Bête*, elle refuse de porter le corset ! », 3 décembre 2016, *Shoko*. [En ligne]. URL : <https://www.shoko.fr/emma-watson-dans-la-belle-et-la-bete-elle-refuse-de-porter-le-corset-a577698.html>

⁴³ Mae Abdulbaki, « Cara Delevingne Says *Carnival Row* Corset Was So Tight It Made Her Lose Her Voice », *Cinema Blend*, publié le 13 novembre 2019. [En ligne]. URL : <https://www.cinemablend.com/television/2480383/cara-delevingne-says-carnival-row-corset-was-so-tight-it-made-her-lose-her-voice>

souffrance⁴⁴ (Fig. 21). Ce que l'on note en réalité, c'est une méconnaissance des questions historiques quant à la construction de la silhouette : on confond trop souvent « construction » et « constriction ». Le corset, au fil des siècles où il a été en usage, n'a jamais eu pour mission première d'affiner au-delà de toute mesure le tour de taille des femmes : il agissait surtout en tant que structure



Fig. 21 : Kate Winslet enceinte dans le rôle de Sabine de Barra en corset, *Les Jardins du roi* (Alan Rickman, 2014). (photo © Lionsgate et BBC Films.)

définissant une silhouette sur laquelle venait se poser le vêtement, ce qui a bien plus à voir avec la « bonne tenue » qu'avec la minceur. Au cinéma, comme dans la vie réelle, le vêtement ne sert pas seulement à couvrir le corps ou à servir de signifiant à l'être qui l'endosse, il participe également à le créer. Il permet de dissimuler des proportions imparfaites, de corriger le corps et de façonner la forme idéalisée. Ce n'est pas la silhouette naturelle que révèle le vêtement, mais bien la silhouette culturelle où le corset construit le corps, un corps idéal qui se veut le miroir de l'esprit⁴⁵.

Le corset-armure

Et c'est ainsi qu'à certains personnages de fiction et à certains acteurs qui les incarnent, en enserrant le corps et en redessinant une silhouette idéale, le corset contribue à donner un sentiment de pouvoir et de puissance. Dans *Les Nuits*

⁴⁴ « Kate Winslet: Being Pregnant and Wearing a Corset Is Hilarious », *The Telegraph*, mis en ligne le 15 avril 2015. [En ligne]. URL : <https://www.telegraph.co.uk/news/celebritynews/11537745/Kate-Winslet-being-pregnant-and-wearing-a-corset-is-hilarious.html>

⁴⁵ Soline Anthore Baptiste et Nicolas P. Baptiste, *op. cit.*

d'été (Mario Fanfani, 2015), Guillaume de Tonquédec incarne un notaire des années 1950 qui aime s'habiller en femme : « Je devais porter un corset très inconfortable qui me faisait une silhouette superbe ! Les femmes de cette époque avaient une classe folle⁴⁶. » Ce qui éloigne du corps-nature en créant le corps-culture représente une armure protectrice.

Game of Thrones offre un intéressant corpus d'étude quant à la place du corset dans la construction d'un récit et dans la relation que les acteurs entretiennent avec lui. Absent des livres de G.R.R. Martin, le corset est nettement présent dans la série et son utilisation renvoie aux mêmes codes de construction sociale que ceux à l'œuvre durant les siècles passés de notre monde réel. Pour Daenerys, héritière de l'ancienne lignée suzeraine Targaryen, le corset permet ainsi de montrer la progressive construction d'une reine, au sens propre comme au sens figuré. Quand le spectateur découvre la jeune fille dans la saison 1, elle n'est vêtue que de voiles légers qui ne façonnent en rien son corps, et quand il la quitte à la fin de la saison 8, elle porte de lourds manteaux (Fig. 22), dont l'armature sous-jacente n'est rien de moins qu'un corset⁴⁷, qui lui donnent la carrure d'un chef de guerre autant que d'un chef



Fig. 22 - Daenerys dans son manteau corseté, série *Game of Thrones*, épisode 1, saison 7 (David Benioff et D. B. Weiss, 2018). (photo © Warner Bros et HBO Home Entertainment.)

⁴⁶ Caroline Vié, « Guillaume de Tonquédec : “Mon corset dans *Les Nuits d'été* me faisait une silhouette superbe” », *20 Minutes*, mis en ligne le 27 janvier 2015. [En ligne]. URL : <https://www.20minutes.fr/cinema/1525183-20150127-guillaume-tonquedec-corset-nuits-faisait-silhouette-superbe>

⁴⁷ Voir par exemple le spectaculaire manteau de fourrure blanc avec des bandes rouge. (Radhika Seth, « *Game of Thrones*: Inside the Making of the Final Season Costumes », *Vogue*, mis en ligne le 29 avril 2019. [En ligne]. URL : <https://www.vogue.fr/fashion-culture/article/game-of-thrones-inside-the-making-of-the-final-season-costumes>

d'État⁴⁸. Cette « armure » est éminemment symbolique : Daenerys n'est plus une frêle jeune fille en détresse⁴⁹, et plus elle marche vers le pouvoir, plus ses vêtements la couvrent et façonnent son corps. En renforçant la structure des tenues, on renforce la structure de l'esprit qui les habite. De même, à l'écran, lorsque Cersei, la reine des Sept Couronnes, est belliqueuse, elle abandonne les tenues légères et féminines. Dans la saison 2, lors de la bataille de La Nera, elle porte une cuirasse d'armure métallique sur sa robe (Fig. 23) : elle se montre prête pour la bataille, cachant le fait qu'elle a vraiment peur pour elle et sa famille. Après la victoire, elle porte toujours cette cuirasse pour s'affirmer elle



Fig. 23 - Cersei en corset de métal, série *Game of Thrones*, épisode 9, saison 2 (David Benioff et D. B. Weiss, 2012). (photo © Warner Bros et HBO Home Entertainment.)

⁴⁸ Michele Clapton et Gina McIntyre, *op. cit.*, p. 338.

⁴⁹ Valerie Estelle Frankel, *Women in Game of Thrones : Power, Conformity and Resistance*, Jefferson, N.C., McFarland, 2014, p. 154.

aussi en triomphatrice. Elle se couvre de plus en plus au fil de la série⁵⁰, s'armant peu à peu pour défendre sa position⁵¹. Elle arbore ses pièces d'armure comme un défi : symboles de son pouvoir mais aussi de sa fragilité.

Quant à Sansa, fille du gouverneur du Nord, elle se construit en abandonnant les tenues prépubères au profit d'un corselet de métal ajouré de reine du Nord en passant par un corps à baleines du XVIII^e siècle en satin de soie rose (Fig. 24) ou par une armure en cuir qui fait d'elle « une guerrière à part entière [et] évoque la force⁵² ». Le corset n'est pas seulement un élément majeur pour la psychologie de ce personnage : il l'est aussi devenu pour son



Fig. 24 - Sansa en corps à baleines du XVIII^e siècle, série *Game of Thrones*, épisode 6, saison 3 (David Benioff et D. B. Weiss, 2013). (photo © Warner Bros et HBO Home Entertainment.)

interprète Sophie Turner. Fragilisée par les attaques sur son physique et son poids sur les réseaux sociaux, la jeune femme s'est mise à demander que l'on serre toujours davantage le corset qu'elle portait⁵³. L'objet est ainsi devenu une

⁵⁰ Michele Clapton et Gina McIntyre, *op. cit.*, p. 132.

⁵¹ Rose Butler, « “I Should Wear the Armor and You the Gown” : Costuming Queens », dans Lindsey Mantoan et Sara Brady (dir.), *Vying for the Iron Throne: Essays on Power, Gender, Death and Performance in HBO's Game of Thrones*, Jefferson, N.C., McFarland, 2018, p. 135-147 et p. 141.

⁵² Radhika Seth, *op. cit.*

⁵³ Solène Delinger, « Sophie Turner de *Game of Thrones* : l'interprète de Sansa Stark se confie sur sa dépression », *Elle*, mis en ligne le 17 avril 2019. [En ligne]. URL :

part d'elle-même qui l'a aidée à surmonter des angoisses et qu'elle a conservée à la fin du tournage : « J'ai pris mon corset. Je ne sais pas pourquoi je l'ai fait, parce que c'était si inconfortable de le porter et j'en détestais chaque seconde. Mais c'était la seule chose qui soit restée avec moi tout au long des années de *Game of Thrones*. Je n'avais pas d'épée [...] alors j'ai pris le corset⁵⁴. » Elle n'avait pas d'arme, mais elle avait une armure.

Conclusion

Le début du XXI^e siècle marque un tournant dans l'histoire du cinéma et dans les métiers qui y sont rattachés, de la production jusqu'à la réalisation artisanale du plus petit accessoire. La croissance du secteur et l'augmentation des projets, les ouvertures de studios bien au-delà des pays où étaient actives jusque-là de grandes maisons de productions, les vocations nouvelles parmi les jeunes générations pour des métiers du spectacle et jusqu'à ceux du costume, sans compter l'explosion des séries et des diffusions en ligne : c'est une révolution qui touche tous les étages de ce palais en constante construction qu'est l'histoire du cinéma. On peut parler d'une accélération générale qui bouleverse les acquis et les intervenants classiques. Les grands centres de production ont changé, se sont déplacés, il ne suffit plus d'aller s'installer à tel ou tel endroit, il faut être mobile, réactif, souple, à l'image de cette société en continu mouvement. De nouveaux studios voient le jour, à l'image de ceux d'*Outlander* à Glasgow qui ont été créés de toutes pièces et offrent à l'Écosse un souffle nouveau, accompagnant le renouveau apporté à son tourisme, à sa culture, à son histoire. *Game of Thrones* a fondé un véritable empire, rayonnant depuis l'Irlande jusqu'en Catalogne, en Italie, en Croatie et bien d'autres pays d'Europe, dans un modèle que de nombreuses nouvelles productions utilisent aujourd'hui comme référence pour se définir, ou pour espérer vivre un développement similaire. Ces dernières années, ces changements ont apporté plusieurs phénomènes nouveaux dans le collectionnisme autour des mondes du cinéma, à travers les objets de tournage en premier lieu, puis les *memorabilia*, les copies sous licence, les produits dérivés, les copies illégales, et tout ce que le *fan art* peut produire comme support matériel d'adoration. C'est aussi le cas des faux auxquels il faudra faire face, en raison du commerce croissant autour du

<https://www.elle.fr/People/La-vie-des-people/News/Sophie-Turner-de-Game-of-Thrones-l-interprete-de-Sansa-Stark-se-confie-sur-sa-depression-3787082>

⁵⁴ Patricia Danaher, « *Game of Thrones* : Sophie Turner Reveals She Doesn't Feel Famous and Only Took a Corset from the HBO Set », *The Sun*, mis en ligne le 23 avril 2019. [En ligne]. URL : <https://www.thesun.ie/tvandshowbiz/tv/4013171/game-thrones-sophie-turner-famous-corset>

souvenir de cinéma et de l'envolée des prix du marché, rejoignant le commerce des œuvres appartenant à des arts plus anciens.

Pour l'historien du cinéma, si les anecdotes des coulisses étaient déjà complexes à étudier, il est encore plus difficile de démêler les différents processus et intervenants produisant des accessoires et des costumes. Une chose demeure cependant immuable, l'héritage et la rémanence des modèles, qui permettent à l'œil averti de déceler les écoles, qu'il s'agisse des courbes des armures, des baleines des corsets, ou des lignes dessinées des silhouettes.

Au-delà de ces chamboulements, le regard sur le costume historique et fantastique a-t-il évolué ? La réponse à cette question est mitigée, puisque si l'on constate de réels apports avec de grandes productions de films et de séries où les standards ont été dépassés, on s'aperçoit aussi que des savoirs et des savoir-faire stagnent, que des formes erronées sont réutilisées sans honte.

À cet égard, contentons-nous de citer une inadéquation persistante qui devrait pourtant repousser toute velléité de stylisme même balbutiant : la présence continue des cagoules de mailles médiévales portées en compagnie des armures complètes de la Renaissance. Ces deux objets n'ont jamais coexisté dans l'histoire⁵⁵. Et pourtant, depuis *Jeanne la Pucelle* de Jacques Rivette (1994) en passant par la version de Besson, par *Robin des Bois : prince des voleurs* (Kevin Reynolds, 1991) ou par *Braveheart* (Mel Gibson, 1995) jusqu'à *Game of Thrones*, cette image du corps armé nous est imposée par convention, par praticité, par ignorance, il est difficile de trancher. Le plus récent exemple nous est fourni par la dernière adaptation cinématographique d'*Henry V* de Shakespeare, *Le Roi* (David Michôd, 2019), où se côtoient le meilleur et le pire. Il en va de même pour les corsets, pour lesquels les formes et les silhouettes sont parfois irréconciliables, calquant les profils d'une époque sur la construction d'une autre, en utilisant les types de structure du XVIII^e siècle mais en écrasant les poitrines à la façon de la fin du XVI^e siècle, créant au passage l'incompréhension des actrices et des spectateurs, par effet de conséquence, sur le corps ancien, très différent, parfois bien plus oxygéné qu'on ne l'imagine aujourd'hui.

« Les costumes font partie de la construction visuelle d'un film », disait Anaïs Romand⁵⁶, César 2012 des meilleurs costumes pour *L'Apollonide, souvenirs*

⁵⁵ Les cagoules de mailles naissent au XI^e siècle du corps souple de la chevalerie, traversent le XII^e et le XIII^e siècle des croisades, mais, au XIV^e siècle, ne subsistent que sous la forme de mailles attachées aux bacinets, puis de petits colletins élégants entre le casque et la cuirasse. Les armures complètes, elles, apparaissent au cours de ce même XIV^e siècle pour atteindre leur apogée à la Renaissance.

⁵⁶ Hortense Lasbleis, « Les costumes font partie de la construction visuelle d'un film », entretien avec Anaïs Romand, *Le Monde*, mis en ligne le 25 juin 2012. [En ligne]. URL :

de la maison close (Bertrand Bonello, 2011). C'est une réalité de l'architecture artistique des productions audiovisuelles, dont le résultat et l'impact seront toujours profondément marqués par les connaissances des costumier(e)s, par le rapport aux objets authentiques et par une nécessaire créativité. L'étude des costumes et des accessoires historiques liés au corps et aux apparences dans les séries et le cinéma mérite une approche qui prenne en compte l'impact que de telles représentations peuvent avoir sur les spectateurs, sur leurs habitudes quotidiennes et sur leur perception de l'histoire.



Bibliographie

- ANTHORE BAPTISTE Soline, BAPTISTE Nicolas P., « Constriction – Construction: A Short History of Specialised Wearing Apparel for Athletic Activities from the Fourteenth Century to Nineteenth Century », *Acta Periodica Duellatorum*, vol. 5 n° 2, décembre 2017.
- BAPTISTE Nicolas P., *POP-Arm, Fantastique ! Armes et armures des mondes imaginaires*, Gollion (Suisse), Infolio, 2019.
- BIRD Maxime, *PAN ! Toutes les armes cultes de la pop culture*, San Francisco / Paris, Huginn & Muninn, 2014.
- BRUZZI Stella, *Undressing Cinema: Clothing and Identity in the Movies*, New York, Routledge, 2012.
- CAPWELL Tobias, *The Real Fighting Stuff*, Glasgow, Glasgow Museums, 2007.
- COOK Pam, *Fashioning the Nation: Costume and Identity in British Cinema*, Londres, British Film Institute, 1996.
- FRANKEL Valerie Estelle, *Women in Game of Thrones: Power, Conformity and Resistance*, Jefferson, N.C., McFarland, 2014.
- HUDA Anwar, *The Art and Science of Cinema*, New Delhi, Atlantic Publishers & Dist., 2004.

https://www.lemonde.fr/m-styles/article/2012/06/25/les-costumes-font-partie-de-la-construction-visuelle-d-un-film_1723339_4497319.html

- MCCALL Jeremiah, *Swords and Cinema: Hollywood Vs the Reality of Ancient Warfare*, Barnsley, Pen and Sword, 2015.
- PRICE Brian R., *Technics of Medieval Armour Reproduction: The 14th Century*, Boulder, Colo., Paladin Press, 2000.
- STREET Sarah, *Costume and Cinema: Dress Codes in Popular Film*, Londres, Wallflower Press, 2001.
- WOOSNAM-SAVAGE Bob, « Henry V and History: How a Movie Defined the Image of the Battle of Agincourt for Generations », dans Ann E. Curry et Malcolm Mercer (dir.), *The Battle of Agincourt*, Londres / New Haven, Yale University Press, 2015, p. 250-262.