



# Architecture

Tirer parti des lignes de force de l'architecture de la tour Perret. Les motifs de flèche inversée signalent un sens : la descente.



Perdre le regard pour perdre le personnage.

Les claustras de la tour Perret rythment l'espace. Elles délivrent une lumière intermittente acérée.

Exploitation de la verticalité architecturale.





# Architecture

Pureté, grandeur (la vasteté des lieux écrase ou grandit selon le point de vue). Au début de la série, Maxime est le maître des lieux.

Ombres et lumières : le contraste cloisonne autant que les murs.

# Lumière

Rythme et incidence de la lumière sur les corps.  
L'élément architectural se matérialise sur le personnage. Il  
l'enferme.





# Lumière

## intérieur -extérieur

Jouer de la tension entre la lumière extérieure et intérieure.

La clarté du jour s'infiltré et se dissipe à l'intérieur en une sensation physique qui évoque l'isolement des corps.

Au soir, l'éclairage artificiel accentue l'effet crépusculaire.



# Le feu

Le feu sauve et condamne le personnage principal.

Il est une source de lumière qui éclaire un visage et l'isole du monde.

La flamme ténue du briquet, le rougeoiement de la cigarette en rapport avec les lumières de la ville pour renforcer le sentiment d'éloignement et de solitude.





# Ascenseur

Tirer toutes les ressources possible  
d'une boîte.  
4 axes (4 cloisons) + 2 axes expressifs  
(plongée et contre plongée)

