



LES **RUINES**

OU LA FASCINATION DE LA FIGURE DU TEMPS
ÉTUDE DE DÉCORS D'ŒUVRES CINÉMATOGRAPHIQUES ET VIDÉOLUDIQUES



MÉMOIRE DÉCOR

MARGAUX HERVÉ-BERDYS /
FÉMIS 2019-2020

IMAGES EN COUVERTURE

STALKER Andreï Tarkovski, 1979, MK2, production designers : Aleksandr Bojm et Andreï Tarkovski

JOURNEY Jenova Chen, 2012, Sony Computer Entertainment, thatgamecompany

LES RUINES
OU LA FASCINATION DE LA FIGURE DU TEMPS
ÉTUDE DE DÉCORS D'ŒUVRES CINÉMATOGRAPHIQUES ET VIDÉOLUDIQUES

Mémoire de fin d'études
Margaux Hervé-Berdys

Département décor
Promotion Abbas Kiarostami 2020

Le 05/10/2020
Sous la direction de Anne Seibel et Laurent Ott

Je tiens tout d'abord à remercier Thierry Flamand pour le temps et les conseils qu'il m'a généreusement donnés.
J'aimerais également remercier Barbara Turquier et Alexandre Tsékénis pour leurs retours avisés.
Je remercie Frédéric Hervé et Frédérique Berdys pour leur soutien.
Je tiens aussi à remercier Caroline San Martin, Tania Press et Myriam Gannage.

SOMMAIRE	5
INTRODUCTION	7-9
I. LA RUINE, OU LA FIGURE DU TEMPS, ÉVOLUTION DE LA REPRÉSENTATION DES RUINES DANS L'HISTOIRE DE L'ART	11-39
1. Le modèle de la ruine antique à la Renaissance	14-17
2. Le paysage bucolique et la ruine au XVII ^{ème} siècle	18-21
3. L'esthétique du sublime et la poétique des ruines	22-25
4. La ruine gothique chez les peintres romantiques	26-29
5. Le siècle des grandes guerres : la ruine comme objet patrimonial de mémoire	30-37
II. LES MONDES DE LA DISPARITION : LA CHUTE DES MYTHES	41-67
1. Symbole de l'écroulement d'une civilisation	44-51
2. Memento mori, désorientation et fragilité de la nature humaine	52-59
3. La ruine et l'acceptation du deuil, décor et apprentissage	60-65
III. LA RUINE ET L'ESPACE MENTAL : UNE INVITATION À L'INTROSPECTION ?	69-93
1. Rêverie introspective et espace mental : la ruine comme exode spirituel	72-79
2. Errance et méditation, un voyage initiatique	80-85
3. La ruine monumentale, espace de liberté	86-91
IV. CONCEPTION D'UNE RUINE CONTEMPLATIVE	95-129
1. Présentation du travail de fin d'Études	98-119
2. Entretien avec Thierry Flamand	120-127
CONCLUSION	131-133
RÉFÉRENCES PICTURALES	135
RÉFÉRENCES CINÉMATOGRAPHIQUES	136
RÉFÉRENCES VIDÉO-LUDIQUES	137
BIBLIOGRAPHIE	138
ARTICLES ET LIENS	139

INTRODUCTION

«Tous les hommes ont un secret attrait pour les ruines. Ce sentiment tient à la fragilité de notre nature, à une conformité secrète entre ces monuments détruits et la rapidité de notre existence.»¹

¹ LE GÉNIE DU
CHRISTIANISME
François-René de
Chateaubriand,
1802, Migneret

² LE TEMPS
EN RUINES
Augé Marc,
2003, Éditions
Galilée

³ L'ATTRAIT
DE LA RUINE
André Habib,
2011, Côté
cinéma. Motifs

Des rails oubliés, un métro ensablé, des casinos submergés, une cité perdue, tant de terrains associés à la destruction et l'anéantissement d'une puissance passée font l'objet d'un attrait et d'un intérêt dans la représentation artistique contemporaine. Pour leur caractère prophétique ou pour l'état de peur ou de fascination pour la destruction qu'elle procure, la ruine s'installe très tôt comme terrain d'expression dans l'histoire de l'art. La ruine au moyen âge a dépeint l'apocalypse ou la chute de Babylone puis a fasciné les peintres de la renaissance, interrogé le siècle des destructions qu'est le XX^{ème} siècle² et fait maintenant partie intégrante de l'imaginaire collectif.

Si la ruine est définie comme la résultante de l'écroulement d'une construction, un reste d'un moment révolu, ou la conséquence de la fragilité humaine, tragique et mélancolique, elle fait l'objet de nombreuses représentations soulevant des questions relatives à l'intangible. Qu'elle soit un ouvrage du temps ou des hommes³, elle constitue un attrait qui interroge le rapport de l'homme à l'espace et au temps, elle est intimement liée à une dimension spirituelle, au sublime et à la transcendance. Perçue comme des espaces de liberté et de tous les possibles en réponse à une société hyper-normée, la ruine est alors considérée comme un objet de fascination.

Invitation au voyage ou débris architectural lié à un moment qui n'a pas survécu, la ruine est aujourd'hui revisitée dans de nombreuses œuvres contemporaines. Elle se pose comme une conséquence de l'abus des sociétés

sur le monde, elle revêt également un rôle prophétique et d'avertissement envers l'emprise de l'Homme sur Terre. La ruine endosse un rôle de rappel et de mémoire, elle s'exprime également comme une invitation à l'introspection sur la nature humaine.

Objet fascinant les arts contemporains et le cinéma, la ruine est intimement liée à une imagerie collective. Impossible alors de ne pas s'intéresser aux œuvres vidéo-ludiques, médium artistique récent dans l'histoire de l'art, témoignant particulièrement des névroses et questionnements du XXI^{ème} siècle. Si une explosion de la représentation de la ruine a actuellement lieu, le jeu vidéo participe à cette production d'une diversité d'images relatives à la ruine. Obnubilés par le thème des vestiges, les décors de jeu vidéo, s'approprient et requestionnent les enjeux de la représentation de la ruine dans l'histoire de l'art. Les liens entre jeu vidéo et ruine sont remarquables, le jeu vidéo comme la ruine permettent de vivre et d'expérimenter plusieurs temps dans le temps présent. Cet art, comme le cinéma, est vecteur de liberté et d'introspection. La connexion entre ruine et cinéma est tout aussi remarquable : la fragilité de la pellicule et l'inscription d'une action dans le temps en témoignent.

La ruine lie donc paradoxalement destruction et liberté, désolation et introspection, horreur et contemplation.

En quoi la représentation de la ruine, objet lié à la destruction et à l'anéantissement, est un sujet vivant d'introspection, de contemplation et évocateur d'une pluritemporalité ?

Nous suivrons une dynamique de recherche théorique pour nous intéresser progressivement à une approche plus pratique concernant la conception de décor de ruine.

Dans un premier temps, une introduction à la figure de la ruine dans l'histoire de l'art nous amènera à comprendre les différents enjeux de la représentation de la ruine de la Renaissance à aujourd'hui.

Dans un second temps, nous nous intéresserons aux mondes de la disparition et la chute des mythes en étudiant deux œuvres : *La Route*¹ et *The Last of Us*². Nous traiterons plus précisément de la ruine comme symbole de l'écroulement d'une civilisation, de l'expérience de la perte ainsi que du rôle memento mori de la ruine.

Ensuite, nous nous focaliserons sur la ruine et l'invitation à l'introspection qu'offre le dérèglement temporel et spatial. *Stalker*³ et *Journey*⁴ nous questionneront sur la dilatation du temps comme vecteur de rêverie introspective. Nous nous intéresserons également au silence et l'errance comme abandon de soi faisant de la ruine un espace de liberté.

Pour finir, une dernière partie plus technique présentera mon projet de fin d'étude : la conception d'un décor vu sous plusieurs temps et dont l'état final est celui d'une ruine. Cette partie sera accompagnée d'un entretien avec Thierry Flamand, chef décorateur d'œuvres cinématographiques et vidéo-ludiques.

¹ LA ROUTE

(The Road), John Hillcoat, 2009, 2929 Productions, production designer : Chris Kennedy

² THE LAST OF US I

Neil Druckmann, Bruce Straley, 2013, Sony Computer Entertainment, Naughty Dog

³ STALKER

(), Andreï Tarkovski, 1979, MK2, production designers : Aleksandr Bojrm et Andreï Tarkovski

⁴ JOURNEY

Jenova Chen, 2012, Sony Computer Entertainment, thatgamecompany



PAYSAGE ARCHITECTURAL AVEC UN CANAL
Hubert Robert, 1783, huile sur toile, 129 x 183 cm, Musée de l'Ermitage, Saint-Pétersbourg

I. LA RUINE, OU LA FIGURE DU TEMPS, ÉVOLUTION DE LA REPRÉSENTATION DES RUINES DANS L'HISTOIRE DE L'ART

1. Le modèle de la ruine antique à la Renaissance
2. Le paysage bucolique et la ruine au XVII^{ème} siècle
3. L'esthétique du sublime et la poétique des ruines
4. La ruine gothique chez les peintres romantiques
5. Le siècle des grandes guerres : la ruine comme objet patrimonial de mémoire

Afin de contextualiser le sujet de la représentation du décor de ruine dans les œuvres cinématographiques et vidéoludiques, une étude chronologique des représentations de la ruine dans l'histoire de l'art est essentielle. Dans le but d'étudier les enjeux et inspirations de certaines œuvres contemporaines s'attachant à différentes références dans l'histoire de l'art, nous nous intéresserons à la figure de la ruine de la renaissance au XX^{ème} siècle. Des œuvres emblématiques seront présentées afin de comprendre les enjeux et l'évolution de l'imaginaire de la ruine au fil des siècles.

LA CHUTE DE BABYLONE
ENVAHIE PAR LES DÉMONS.
TENTURE DE L'APOCALYPSE
Hennequin de Bruges, Nicolas
Bataille, XIV^{ème} siècle,
Musée de la Tapisserie de
l'Apocalypse, château d'An-
gers

Si de nombreuses œuvres médiévales utilisent des décors de ruines notamment dans certaines représentations de l'apocalypse ou de la chute de Babylone, la ruine devient un paysage fréquent pour les peintres de la Renaissance pour ensuite devenir un sujet central lors du XVII^{ème} siècle. La figure de la ruine évolue : de la ruine comme source de savoir représentant la grandeur des créations humaines à la ruine comme figure de la vanité et du caractère destructeur du temps.



Dans un premier temps, nous nous intéresserons à la figure de la ruine antique à la Renaissance en nous appuyant sur une œuvre d'Andrea Mantegna et une autre d'Herman Posthumus.

Dans un second temps, nous nous focaliserons sur le XVII^{ème} siècle en étudiant certaines œuvres de Nicolas Poussin, François de Nomé et Jacob Van Ruisdael et leurs ruines bucoliques, se teintant progressivement d'un caractère dramatique.

Ensuite, les ruines infinies et les architectures rêvées d'Hubert Robert et de Piranèse seront étudiées afin de présenter le XVIII^{ème} siècle.

La ruine gothique magnifiée par les artistes romantiques comme Caspar David Friedrich et Victor Hugo fera l'objet d'une étude présentant le XIX^{ème} siècle.

Enfin, nous nous intéresserons au XX^{ème} siècle, siècle des grandes guerres, des métamorphoses des villes et des questionnements concernant la conservation patrimoniale en présentant le travail de Maxime Du Camp, Giorgio De Chirico, Ludwig Maidner, Bill Morrison et Gordon Matta Clark.

CONICAL INTERSECT
Gordon Matta Clark, 1975,
Centre Pompidou, Biennale
de Paris



LE MODÈLE DE LA RUINE ANTIQUE À LA RENAISSANCE

¹ L'ATTRAIT
DE LA RUINE
André Habib,
2011, Côté
cinéma. Motifs

SAINT SEBASTIEN
Andrea Mantegna,
1480, huile sur toile,
musée du Louvre

Dès le XIV^{ème} siècle, la renaissance se caractérise par son intérêt pour l'antiquité romaine et son attrait pour la culture pré-chrétienne. La renaissance rompt alors avec le Moyen-Âge. L'invention de la perspective en 1425 par Filippo Brunelleschi offre un nouvel outil de représentation ouvrant des axes de narration de l'espace et du temps. Cet outil a vite été approprié par Andrea Mantegna (1431-1506), notamment pour sa deuxième version de sa toile *Saint Sébastien* en 1480. Cette toile présente le martyr



Saint Sébastien, criblé de flèche reposant sur une colonne corinthienne en ruine.

Si la ruine interroge le rapport à la temporalité, cette notion est particulièrement frappante dans cette œuvre alliant passé, présent et futur. La colonne antique au premier plan cohabite avec la ville type Renaissance à l'arrière-plan.

L'utilisation de la perspective permet une profondeur spatiale et temporelle : au premier plan, l'action qui se déroule, à l'arrière-plan, ce qui reste à venir dans la ville nouvelle. La perspective permet donc de narrer plusieurs temps dans une même image, tout comme la ruine convoque le passé dans un temps présent. Cette ruine présente non seulement passé et présent mais aussi le futur : la végétalisation de la colonne minérale et les fruits d'un jeune figuier suggèrent la résurrection et fécondité¹.

¹ L'ATTRAIT
DE LA RUINE
André Habib,
2011, Côté
cinéma. Motifs

Le rapport entre le corps presque minéral de Saint Sébastien et le marbre de la ruine est remarquable. L'utilisation de teintes minérales pour la peau proches de celles de la finition du marbre de la colonne forme une certaine synergie entre le corps et la ruine. Martyr d'un temps présenté dans le tableau, Saint Sébastien semble déjà devenir une sculpture, une figure religieuse future¹. La notion de temporalité est encore convoquée par un détail de pied sculpté au sol traité à la même échelle que Saint Sébastien, cela semble conforter l'idée de la métamorphose de l'homme en martyr, de l'homme en figure religieuse.

Détail 1. Pied d'une sculpture antique et pieds de Saint Sébastien

Détail 2. Arrière-plan avec perspective atmosphérique représentant Une ville type renaissance au-dessus d'un forum antique

Détail 3. La colonne corinthienne au premier plan



¹ L'ATTRAIT
DE LA RUINE
André Habib,
2011, Côté
cinéma. Motifs

PAYSAGE AVEC
RUINES ROMAINES
Herman Posthumus,
1536, Vaduz

Si le Saint Sébastien de Mantegna focalise l'attention sur le personnage central intégré dans un paysage en ruine, c'est au XVI^{ème} siècle qu'émerge une œuvre dont le sujet principal n'est pas l'homme au sein d'un environnement de ruine mais la ruine en elle-même. *Paysage avec ruines romaines* peinte en 1536 par Herman Posthumus (1512-1566) centre son intérêt sur le paysage de la ruine habitée par des hommes étrangement minuscules. Décombres de colonnes antiques, amas de sculptures démembrées, entassement de jarres et porcelaines, des fragments d'architecture venus de temps différents évoquent des événements passés, voire à venir. Ainsi la rotonde du Mausolée de Constance est représentée détruite alors qu'elle est toujours en état. Elle est alors au même plan qu'un sphinx et un sarcophage appartenant à Titus¹.



Une accumulation de différents temps architecturaux ainsi qu'un mélange de réalités et de fictions (Mausolée de Constance) se juxtaposent. Bien loin de la linéarité de lecture qu'offre *Saint Sébastien*, l'accumulation d'éléments en ruine offre au spectateur une vision d'un paysage en dehors d'un temps linéaire. Du proche au lointain, du gigantesque à l'infime, les échelles spatiales et temporelles se distordent. La profondeur de champs est donnée par une séparation des différents plans. Le lointain est alors travaillé par l'utilisation de camaïeux de bleus peu contrastés alors que le premier plan est contrasté et associe des couleurs chaudes et froides. Ce procédé de fragmentation des plans permet la compréhension de la profondeur, celle-ci étant peu distincte du fait de l'utilisation ambiguë des échelles.

¹ MÉTAMORPHOSES
Ovide, I^{er} siècle

Une inscription gravée dans la pierre au centre bas du tableau énonce : «*Tempus edax rerum tuque invidiosas vetustas/omnia destruitis.*»¹

Cette inscription reprend un extrait des *Métamorphoses* d'Ovide dont la traduction est la suivante : «Temps vorace et toi, vieillesse jalouse, vous détruisez tout.»

Dans ces ruines semblables à un champs de bataille de géants, le pouvoir destructeur du temps n'empêche cependant pas les personnages minuscules à mesurer les ruines romaines, à tirer le savoir des ruines antiques. La ruine est donc source de savoir et témoin du pouvoir destructeur du temps.

La représentation de la ruine à la Renaissance est, à la manière de la perspective, un outil d'expression de la temporalité mais aussi un canon d'architecture idéale. C'est par une approche d'observation, de recherche puis de représentation des ruines antiques que la Renaissance définit ses canons. La ruine antique est donc synonyme de savoir et est un modèle d'harmonie.

LE PAYSAGE BUCOLIQUE ET LA RUINE

Quand à la renaissance, les peintres étudiaient le concept de forme idéale en se basant sur les ruines antiques, figures de perfection gréco-romaines, le XVII^{ème} siècle rompt avec la recherche de l'idéal antique et prône un art plus dramatique, une perfection non réaliste. Une atmosphère de mélancolie teintée d'un imaginaire pastoral, bucolique et champêtre se dégage des peintures du XVII^{ème}. Nicolas Poussin (1594-1665) tente de capter « le paysage idéal » où culture et nature forment harmonieusement un tout. Considérant que la ruine est vectrice de concepts intangibles et abstraits, Poussin s'intéresse à l'incorporel mis en forme par la peinture.

PAYSAGE AVEC SAINT
JEAN À PATMOS
Nicolas Poussin, 1640,
huile sur toile

« La peinture n'est autre qu'une idée des choses incorporelles » Nicolas Poussin



La ruine n'apparaît donc plus comme une forme idéale d'inspiration mais plutôt comme l'expression de l'incorporel, de ce qui n'a pas de forme. La toile *Paysage avec Saint Jean à Patmos* conçue en 1640 par Nicolas Poussin témoigne de cette volonté de représenter l'incorporel par le biais de la ruine. Cette toile représente un paysage idyllique dans lequel Jean l'Évangéliste, exilé sur l'île de Patmos, écrit l'Apocalypse à la fin du I^{er} siècle. Si la ruine semble être la conséquence de l'expression chaotique du temps sur l'architecture, le désordre apporté par la nature est rigoureusement représenté avec une composition ordonnée. La ruine comme la nature servent alors d'objets formels pour composer une harmonie.

PAYSAGE DE RUINES
AVEC UN BERGER

Pierre Patel l'Ancien, 1645,
huile sur toile
(Image de gauche)

Le personnage allongé, épousant la ligne dessinée par le dénivelé du sol semble s'intégrer et n'être qu'un prétexte à la recherche de l'harmonie par la composition de formes, qu'elles soient humaines, végétales ou minérales. Le XVII^{eme} siècle, marqué par un intérêt pour le paysage, interroge la place de l'homme dans la nature et une réduction de la figure humaine dans le décor est remarquable.

RUINES DE LA ROME
ANTIQUE

Cornelis van poelen-
burgh, 1630, Paris,
Musée du Louvre
(Image de droite)





Note : le tableau est repris quasi à l'identique dans un des décors de ruine suspendue dans le temps de *Dragon Age : Inquisition*, 2012, Bioware, EA.

EXPLOSION DANS UNE ÉGLISE

François de Nomé, XVII^{ème} siècle, huile sur toile, Cambridge, Fitzwilliam Museum

Si la ruine fait souvent l'objet de représentations bucoliques et pastorales au XVII^{ème} siècle, certains peintres rompent avec cette douce image harmonieuse pour représenter la ruine de façon plus dramatique. *L'Explosion dans une église* de François de Nomé (1593-1620) s'inscrit dans une tradition maniériste en composant une architecture s'effondrant sur elle-même. Œuvre surprenante mettant en scène une explosion dans une église, la ruine est présentée dans son action même de destruction. François de Nomé présente une vision apocalyptique d'un châtement divin s'abattant sur l'église, quasi fantastique, le peintre précurseur du surréalisme ouvre une porte à un imaginaire de la ruine basé sur l'incertain, l'étrange et l'irréel.



Bien loin des compositions ordonnées et structurées de Nicolas Poussin, Jacob Van Ruisdael (1628-1682), précurseur du romantisme, présente un paysage de ruine jouant sur l'incertain et le dramatique. *Cimetière Juif*, conçu vers 1653 offre une vision lugubre d'une ruine présentant la mort (les décombres d'une construction, l'arbre mort) et la vie (arc-en-ciel, ciel en partie lumineux et nuages dans le vent). L'imaginaire des ruines commence progressivement à se teinter de fantastique et de notions contradictoires. Cette cendre vivante se détache du canon antique pour faire partie du paysage bucolique du XVII^{ème} et se libère afin d'être un objet brouillant les limites entre réel et irréel, certain et incertain.

CIMETIÈRE JUIF

Jacob Van Ruisdael,
vers 1653-1655, Dresde,
Staatliche Kunstsammlungen,
Gemaldgalerie



L'ESTHÉTIQUE DU SUBLIME ET LA POÉTIQUE DES RUINES

¹ Denis Diderot à propos d'Hubert Robert, Salon de 1767

VUE IMAGINAIRE DE LA GRANDE GALERIE DU LOUVRE EN RUINES

Hubert Robert, 1796. Huile sur toile, 114 x 146 cm, Grand Palais (image de gauche)

Détail de l'arrière plan et de la répétition des colonnes donnant une impression d'infini (image de droite)

Proche de la pensée de Nicolas Poussin considérant la peinture comme l'expression de concepts abstraits et intangibles, le siècle des Lumières interroge l'esthétique du sublime. Denis Diderot (1713-1784) définit le sublime comme un sentiment violent déclenché par des forces qui dépassent l'échelle humaine. L'intangible, l'infini et l'inatteignable fascinent alors les peintres du XVIII^{ème} et une poétique des ruines est élaborée dans les essais de Diderot.

« L'effet de ces compositions, bonnes ou mauvaises, c'est de vous laisser dans une douce mélancolie. Nous attachons nos regards sur les débris d'un arc de triomphe, d'un portique, d'une pyramide, d'un temple, d'un palais ; et nous revenons sur nous-mêmes : nous anticipons sur le ravage du temps ; et notre imagination disperse sur la terre les édifices mêmes que nous habitons. À l'instant la solitude et le silence règnent autour de nous. Nous restons seuls de toute la nation qui n'est plus. Et voilà la première ligne de la poétique des ruines »¹



Le sublime se définissant comme l'expression d'une force démesurée exercée sur l'Homme et la nature ; la représentation de la ruine est donc un moyen tangible de capter cette force invisible et infinie. Selon cette définition, l'expérience esthétique du sublime est propice à une réflexion ontologique. Une analogie entre paysage de ruine et espace de retraite spirituelle et psychologique est remarquable. Les ruines sont alors perçues comme des lieux de méditation où l'homme peut éprouver cette expérience du sublime.

Des peintres tels que Giovanni Paolo Panini (1691–1765), Hubert Robert (1733-1808) ou Alessandro Magnasco (1667-1749) se sont alors intéressés à représenter le sublime à travers les paysages de ruines imaginaires et oniriques. Le sublime s'intéresse au spectacle de la nature dans sa puissance destructrice, les ruines, à l'image de cette force infinie, sont alors démesurées. Les hommes, minuscules et écrasés par la grandeur de ces constructions détruites, donnent une échelle d'immensité à la ruine. L'utilisation de motifs architecturaux jouant sur la répétition favorise cette impression d'architecture infinie. Comme nous pouvons l'observer dans la toile *Ruines romaines avec un prédicateur* de Panini ou *Bandits au repos* de Magnasco, la perspective atmosphérique confère aux motifs répétitifs de ruine une impression d'architecture sans limite spatiale.

RUINES ROMAINES AVEC UN PRÉDICATEUR

Giovanni Paolo Panini, date
inconnue, Musées royaux
des Beaux-Arts de Belgique
(Image de gauche)

BANDITS AU REPOS

Alessandro Magnasco,
vers 1710
(Image de droite)



Maître de la ruine infinie et onirique, Giovanni Battista Piranèse (1720-1778), s'approprie le sujet et en fait un objet sublime. Exprimant la magnificence de l'architecture antique romaine, il s'intéresse plutôt à témoigner de la richesse du patrimoine romain. Différents éléments architecturaux se confrontent dans une même composition, la ruine est réinventée par la juxtaposition de structures monumentales : coupoles, sculptures, aqueducs et végétaux s'emboîtent.

LA ANTICHTÀ ROMANE
Giovanni Battista Piranesi,
1756, eau forte

Jouant sur l'infiniment grand et l'infiniment petit, exagérant les perspectives, juxtaposant des structures architecturales d'époques différentes, une distorsion de l'espace et du temps est remarquable.



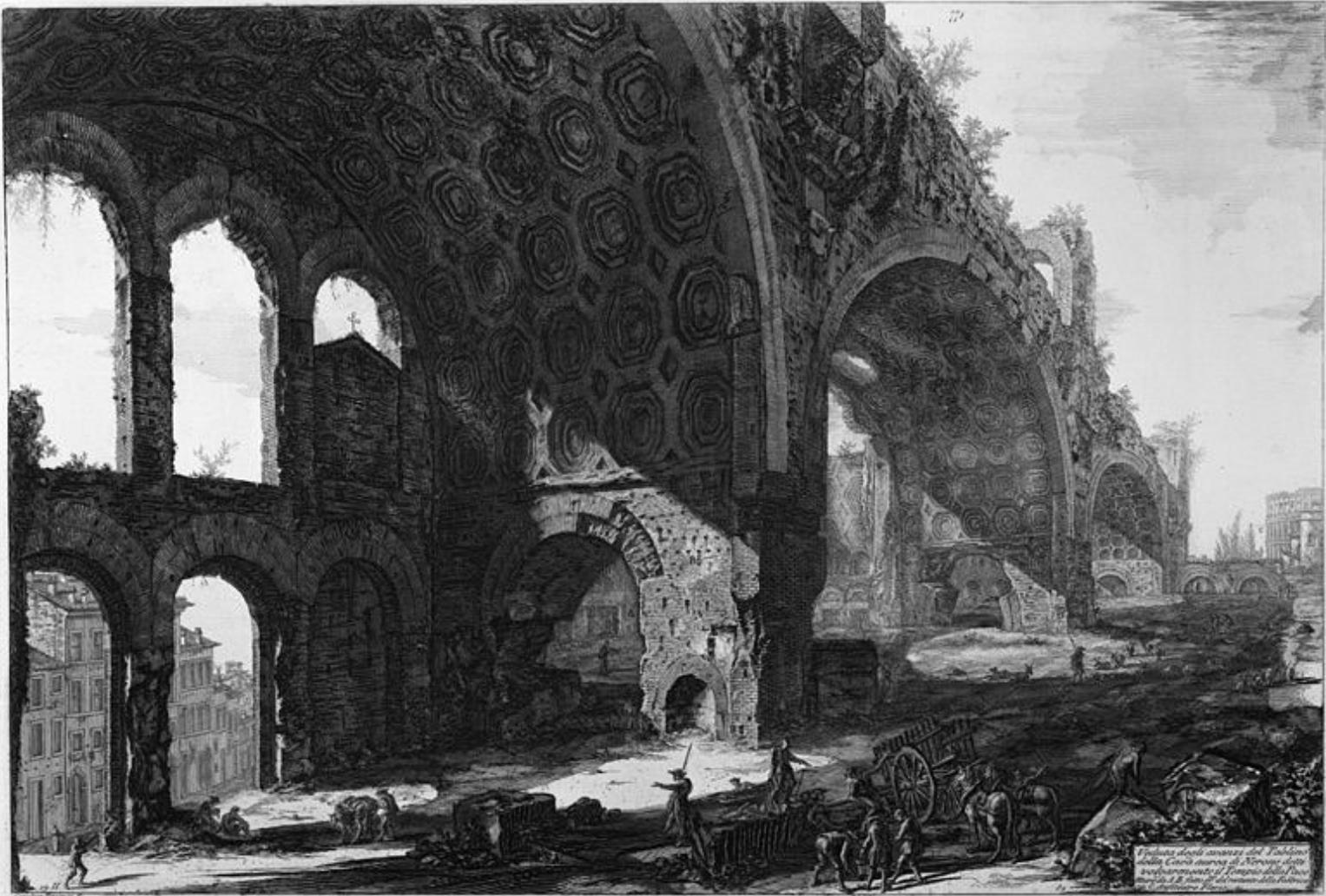
VEDUTA DEGLI
AVANZI DEL TABLINO
DELLA CASA AUREA

Giovanni Battista
Piranesi, 1748-1774,
gravure, 54,5 x
78,7 cm

(Image ci-dessous)

Bien loin des ruines certes monumentales mais plutôt apaisantes et à la lumière douce d'Hubert Robert, Piranèse choisit une mise en lumière contrastée et directionnelle. Un sentiment inquiétant et étrange se dégage alors de ses paysages jouant avec l'excès architectural.

Support de méditation et vecteur d'expérience ontologique, la ruine permet d'imager l'intangible : le temps, l'infini. Un questionnement sur la place de l'homme et sa nature mortelle est alors posé par ces monuments infinis.



LA RUINE GOTHIQUE CHEZ LES PEINTRES ROMANTIQUES

Requestionnant les valeurs esthétiques en interrogeant le concept de sublime, le XIX^{ème} siècle est marqué par un intérêt pour les codes architecturaux gothiques notamment pour leur puissance expressive. La culture de la ruine antique romaine est mise de côté et les peintres romantiques préfèrent s'inspirer des paysages anglo-saxons.

L'ABBAYE DANS UNE FORÊT DE CHÊNES

Caspar David Friedrich,
1809–1810, huile sur toile,
110 × 171 cm, Berlin

Un parfum de mélancolie et de regret émerge, l'intérêt n'est plus à la grandeur de l'Empire romain mais plutôt à l'émotion, au pathos. Les artistes romantiques s'intéressent à la culture médiévale ainsi qu'au dépassement de ce qui est perceptible. Ils interrogent la notion de transcendance en considérant que l'émotion esthétique est indissociable de la transcendance spirituelle.



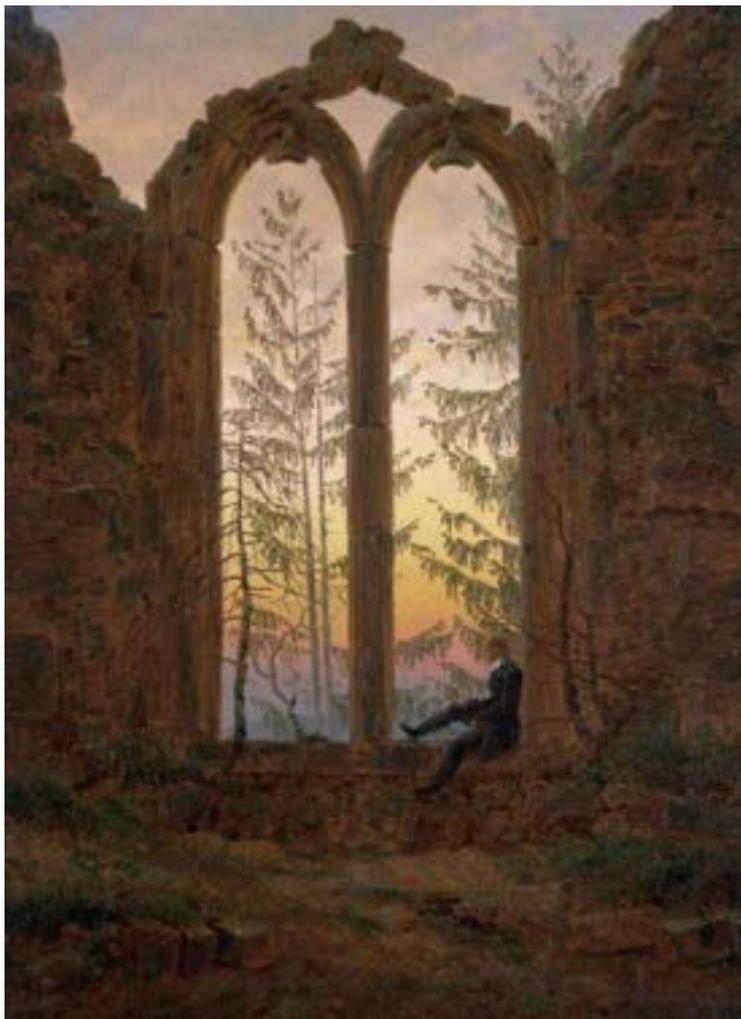
LE REVEUR OU LES
RUINES D'OYBIN EN
ALLEMANGE

Caspar David Friedrich,
entre 1835 et 1840,
huile sur toile, 27 × 21
cm, musée de l'Ermi-
tage, Saint-Pétersbourg
(Image de gauche)

RUINES D'OYBIN

Caspar David Friedrich,
1812, huile sur toile
(Image de droite)

Caspar David Friedrich capte par ses paysages cette transcendance spirituelle ; cet accès aux choses au delà de l'Homme en représentant des paysages quasi irréels. Paysages flottants et vaporeux, une sensation d'être dans un espace sans limite se dégage de ses œuvres. Ligne d'horizon brouillée, arrière-plan presque abstrait, les ruines semblent alors être le seul repère dans un paysage déserté. Personnages perdus dans les méandres de paysages infinis, les œuvres de Caspar David Friedrich témoignent précisément de ce détachement au paysage réaliste pour se rapprocher d'un paysage ressenti, intérieur. Solitude et petitesse humaine, l'homme est perdu dans la ruine gothique chargée de symbolisme et vecteur de transcendance spirituelle.



Recherchant à exprimer les forces dépassant le perceptible et les énergies à l'origine de la création, les artistes romantiques s'intéressent à la notion de chaos. Le chaos étant défini comme la confusion générale des éléments de la matière, avant la formation du monde, l'expression de cette confusion est remarquable dans les œuvres picturales de Victor Hugo (1802-1885).

LES TRAVAILLEURS DE LA MER : VIEUX GUERNESEY

Victor Hugo, 1866,
encre brune et lavis,
rehauts de gouache
blanche, BNF, Paris

Architecture gothique fragmentée dans un océan déchaîné, des visions de ruines apparaissent comme des créations rêvées. Figures incertaines, les ruines sont l'expression d'un chaos à l'origine de la création mais aussi une ouverture à toute création future. Mêlant mers déchaînée, briques effondrées de châteaux gothiques et grottes minérales, Victor Hugo exprime ces forces naturelles et humaines en les mélangeant par des jeux de lavis.



La limite incertaine entre ces différents éléments témoigne d'une volonté de représenter une force liant les éléments. Si William Turner (1775-1851) représente cette force du chaos par des paysages dont la limite entre ciel et mer est incertaine, Victor Hugo travaille cette limite par des jeux d'abstraction de la matière créant des paysages vaporeux et incertains.

AQUEDUC RUINÉ
Victor Hugo, vers 1850,
encres, techniques
sèches, lavis frotté

Bien loin de la représentation du beau, la ruine gothique est, pour les romantiques, l'expression du chaos créateur et un support à la transcendance. La ruine se libère du réalisme pour être représentée de façon dramatique et expressive, mêlant ses lignes à celles du paysage et des éléments naturels. La limite entre ruine et arrière-plan est floue, elle fait partie d'un paysage fantasmagorique.



LE SIÈCLE DES GRANDES GUERRES : LA RUINE COMME OBJET PATRIMONIAL DE MÉMOIRE

Si l'appropriation de l'invention photographique par les artistes lors de la deuxième moitié du XIX^{ème} et au XX^{ème} siècle a joué un rôle primordial dans l'évolution de l'art et l'apparition de l'art moderne, la ruine orientale a suscité un attrait tout particulier pour les photographes. Les ruines égyptiennes fascinent et un travail de conservation de la mémoire par la captation du patrimoine architectural est mis en place par l'État. Devenue alors objet d'intérêt touristique, la ruine prend une valeur mercantile et un intérêt pour la restauration de la ruine entre alors en action. Viollet-le-Duc (1814-1879), architecte et inspecteur général des édifices diocésains joue un rôle évident dans la restauration d'édifices français. Le parti pris de Viollet-le-duc est de redonner une cohérence stylistique aux bâtiments en favorisant l'aspect esthétique plutôt que la véracité historique de ces restaurations.

« Restaurer un édifice, ce n'est pas l'entretenir, le réparer ou le refaire, c'est le rétablir dans un état complet qui peut n'avoir jamais existé à un moment donné. »¹

¹ DICTIONNAIRE RAISONNÉ DE L'ARCHITECTURE FRANÇAISE DU XI^{ÈME} AU XVI^{ÈME} SIÈCLE
Eugène-Emmanuel Viollet-le-Duc, 1866

LE SPHINX, EGYPTE MOYENNE
Maxime Du Camp, 1850,
photographie



La ruine restaurée acquiert donc un statut hybride témoignant d'un temps passé rétabli selon un idéal d'un autre temps plus récent. Favorisant l'ornement et l'expression stylistique plutôt que la fidélité structurelle d'une époque, Viollet-le-Duc s'oppose à d'autres architectes restaurateurs comme John Ruskin (1819-1900), ce dernier affirmant qu'il est impossible de restaurer une architecture passée.

¹ LES SEPT LAMPES DE
L'ARCHITECTURE
John Ruskin, 1987,
édition Denoël, p. 206

« La conservation des monuments du passé n'est pas une simple question de convenance ou de sentiment. Nous n'avons pas le droit d'y toucher. Ils ne nous appartiennent pas. Ils appartiennent en partie à ceux qui les ont construits, en partie à toutes les générations d'hommes qui viendront après nous »¹

Avec les travaux d'Hausmann à Paris à la fin du XIX^{ème} siècle, la ville évolue et la destruction d'immeubles génère un sentiment de mélancolie notamment exprimé par Baudelaire (1821-1867).

CHANTIER DE DÉMOLITION ENTRE LA RUE DE
L'ECHELLE ET LA RUE
SAINT AUGUSTIN
Charles Marville, 1877



² LES MANIFESTES DU SURREALISME

André Breton,
1924

CONVERSAZIONE TRA LE ROVINE

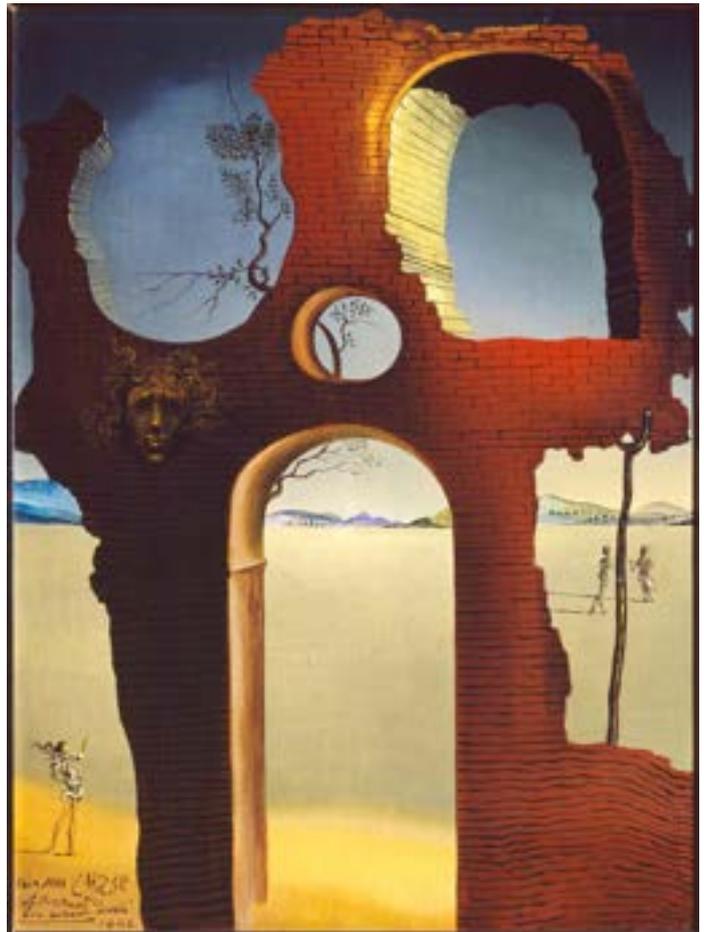
Giorgio De Chirico, 1927,
huile sur toile
(Image de gauche)

RUINE AVEC TÊTE DE MÉDUSE ET PAYSAGE

Salvador Dali, 1941, huile
sur toile, 38 cm x 24,5 cm,
Collection Juan Abelló Gallo,
Madrid
(Image de droite)

Siècle du cubisme, de l'art abstrait et du surréalisme, l'intérêt pour la ruine est plutôt développé par les peintres surréalistes. En 1924, André Breton rédige le premier *Manifeste du surréalisme*². Ce manifeste présente le surréalisme comme l'expression des forces psychiques libérées du contrôle de la raison.

Certains artistes surréalistes s'emparent donc de la ruine afin d'exprimer une réalité non-figurable. De Chirico (1888-1978), précurseur du surréalisme, s'intéresse à cette expression du non-figurable et représente des paysages déserts, des forums inhabités, des colonnes et des sculptures coupées qui semblent être des espaces métaphysiques, en dehors du temps. Les villes désertées de De Chirico ont inspiré les peintres surréalistes représentant les ruines pour leur puissance évocatrice.



Après les deux guerres, le statut de la ruine change radicalement et elle devient alors porte-parole de la mémoire. Indissociable de l'événement tragique, elle reflète l'acte de destruction plutôt que le souvenir de son temps. En ce qui concerne les ruines de guerre, ce n'est donc pas un sentiment de nostalgie pour un idéal esthétique d'une époque passée qui est suscité mais plutôt la douleur de voir l'acte de destruction resurgir. Il y a deux types de ruines : celles engendrées par l'homme et celles produites par la nature.

« Il y a deux sortes de ruines : l'une, ouvrage du temps ; l'autre, ouvrage des hommes. Les premières n'ont rien de désagréable, parce que la nature travaille auprès des ans. Font-ils des décombres, elle y sème des fleurs ; entrouvrent-ils un tombeau, elle y place le nid d'une colombe : sans cesse occupée à reproduire, elle environne la mort des plus douces illusions de la vie.

Les secondes ruines sont plutôt des dévastations que des ruines ; elles n'offrent que l'image du néant, sans une puissance réparatrice. Ouvrage du malheur et non des années, elles ressemblent aux cheveux blancs sur la tête de la jeunesse. Les destructions des hommes sont d'ailleurs plus violentes et plus complètes que celles des âges »¹

Le rôle de transmission de la mémoire est directement attribué aux ruines et un pouvoir symbolique et d'avertissement leur est conféré. Indissociable de sa cicatrice, la ruine de guerre se charge donc d'un devoir de mémoire.

¹ GÉNIE DU CHRISTIANISME

François-René de Chateaubriand, Garnier Frères, 1828

PAYSAGE D'APOCALYPSE

Ludwig Maidner, 1913
(Image de gauche)

VILLE INCENDIÉE

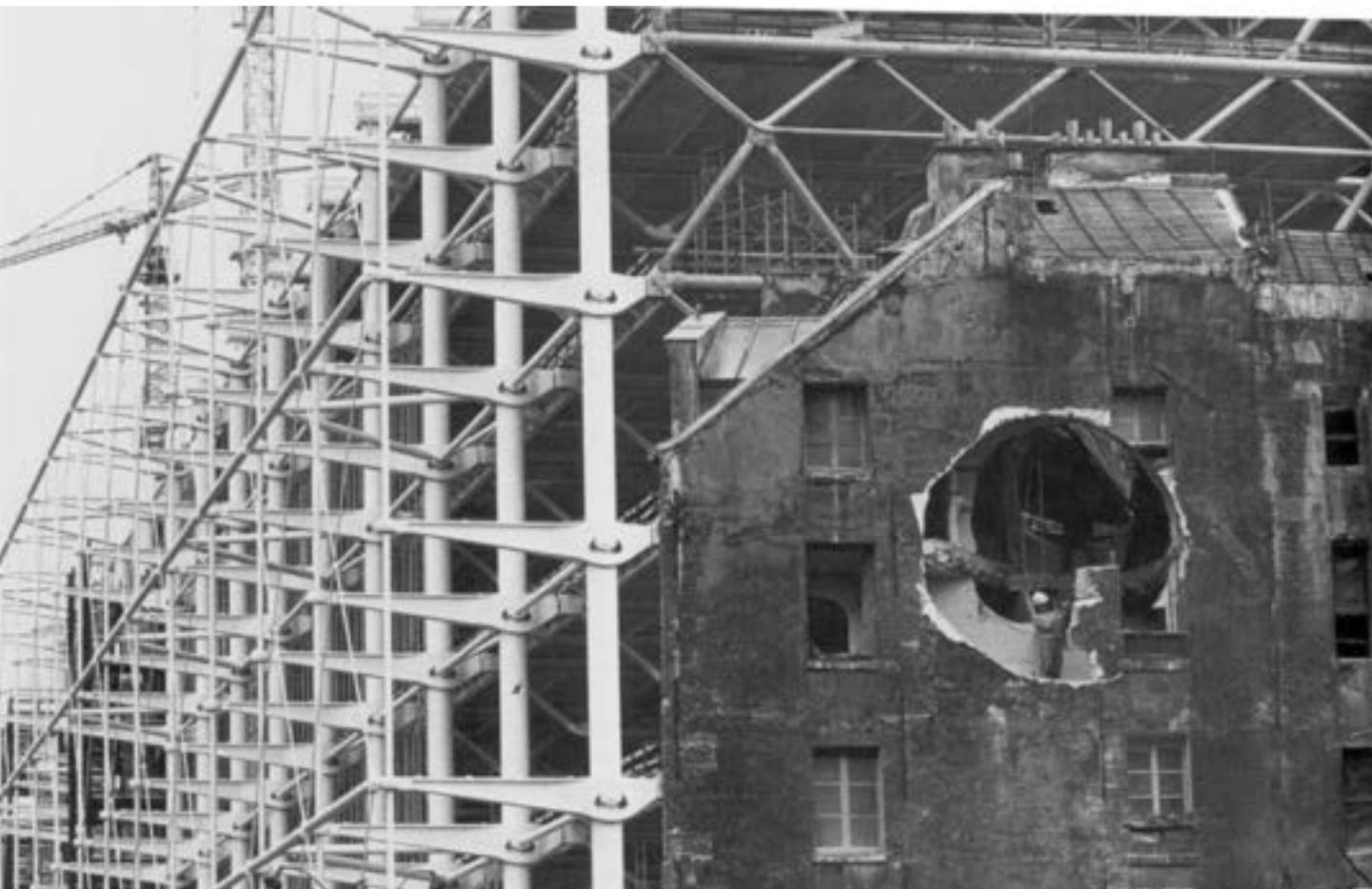
Ludwig Maidner, 1912
(Image de droite)



Coupures et percées sont alors des motifs récurrents dans la représentation de la ruine. Architecte de formation, Gordon matta Clark (1943-1978) conçoit des « *cutting* » dans le but de modifier le point de vue du spectateur sur l'architecture et l'évolution des villes. En 1975, à l'occasion de la Biennale de Paris, pendant la construction du Centre Pompidou, il opère son *cutting* sur deux immeubles voués à la destruction. Via la déconstruction, l'installation interroge la notion de chaos. Le vide et la confusion des repères spatiaux sont au cœur du travail de mise à nu de la ruine. Structure apparente, couches et sous-couches visibles par le travail de déconstruction, une remise en question de la ruine faisant face à l'architecture en construction se pose alors. La démarche de déconstruction est interrogée au XX^{ème} siècle par des artistes révolutionnant l'échelle de l'œuvre d'art.

CONICAL INTERSECT

Gordon Matta Clark, 1975,
Centre Pompidou, Biennale
de Paris



¹ THE DEATH OF CINEMA,
HISTORY, CULTURAL ME-
MORY AND THE DIGITAL
DARK AGE

Paolo Cherchi Usai,
2001, BFI Publishing, P.7,
Londres

THE GREAT FLOOD
Bill Morrison, 2013, Hypno-
tic Pictures

La matière de la ruine est révélée par ses cicatrices, ses brûlures et cassures, certains photographes et cinéastes ont utilisé le médium de la pellicule pour révéler ces cicatrices. Afin de réaliser des œuvres en constante évolution, Bill Morrison, cinéaste contemporain américain s'est approprié la pellicule nitrates, pellicule inflammable dont la détérioration est particulièrement rapide. La décomposition matérielle de la pellicule implique un vieillissement progressif jusqu'à la mort de l'objet pellicule. Capturant le mouvement consumé par le temps, les œuvres de Bill Morrison présentent un objet ambivalent témoin et victime du temps. Jouant avec la disparition progressive de la pellicule rongée par le temps, les images tombant en ruine sont métamorphosées par un phénomène naturel.

«Cinema is the art of destroying moving images»¹



Figure ambiguë en perpétuelle évolution, la ruine est représentée aussi bien comme un modèle de perfection, de savoir, que comme un support de médiation. La représentation de la ruine permet l'expression de forces intangibles. Souvenir du passé et espoir esquissé du futur, la ruine est une figure témoignant de plusieurs temps.

Si les ruines antiques romaines ainsi que les ruines gothiques ont inspiré et ont fait l'objet de fascination, le XX^{ème}, marqué par les guerres, est hanté par un imaginaire de la ruine rappelant les violences passées. Après la seconde guerre mondiale, en Europe et principalement en Allemagne, en France et en Italie, des cinéastes comme Roberto Rossellini (1906-1977) ou Fred Zinnemann (1907-1997) conçoivent des *Trümmerfilme* (film de ruine). Représentant la pauvreté de l'après-guerre, la culpabilité collective, les pertes et la destruction. La ruine devient une image de la déchéance humaine. Teinté d'expressionnisme et de romantisme, ces œuvres témoignent certes d'une Allemagne détruite mais évoquent aussi la nostalgie et la mélancolie d'une Allemagne passée et la reconstruction d'une nouvelle ère. L'Allemagne a donc joué un rôle décisif dans la représentation des ruines au XX^{ème} siècle.

ALLEMAGNE ANNÉE
ZÉRO (Germania anno
zero)

Roberto Rossellini,
1948, décors : Piero
Filippone, : Tevere
Film, Salvo D'Angelo
Produzione, Sadfi, UGC



¹ AUTOMNE ALLEMAND
Stig Dagerman, 2004,
Actes Sud, p.33

Certains témoignages notamment ceux de Stig Dagerman, journaliste suédois visitant les décombres de Berlin en 1946, offrent une vision de l'Allemagne juxtaposition du modèle grec antique et de la ruine de guerre.

² LES ASSASSINS SONT
PARMI NOUS
(Die Mörder sind unter
uns en version originale),
Wolfgang Staudte, 1946,
chefs décorateurs : Otto
Hunte, Bruno Monden

Les assassins sont parmi nous est premier film allemand de l'après-guerre réalisé en 1946 dans les studios de la DEFA à Potsdam et à Berlin.

³ L'ATTRAIT DE LA
RUINE
André Habib, 2011,
Côté cinéma. Motifs

DELUGE
Felix E. Feist, 1933,
Admiral Productions,
RKO Radio Pictures

« Berlin a ses clochers amputés et sa kyrielle de palais gouvernementaux en ruines dont les colonnades prussiennes décapitées reposent leur profil grec sur les trottoirs »¹

En s'appuyant sur l'étude de *Trümmerfilme* tels qu'*Allemagne année zéro*¹ ou *Les assassins sont parmi nous*², André Habib dans *L'Attrait de la ruine*³ s'intéresse à la mutation de la « poétique des ruines » en « pédagogie des décombres ». André Habib étudie alors des œuvres interrogeant « ce qui est à venir » en faisant remonter le passé par la représentation de ruines. Un parallèle entre archive et ruine est considérable dans la mesure où la ruine comme l'archive sont déclencheurs de mémoire « ouverts sur de multiples temporalités ».

Si très tôt le cinéma met en image la catastrophe et les ruines démesurées de villes avec des œuvres telles que *Déluge* de Felix E. Feist en 1933, la seconde guerre mondiale engendre une évolution des causes menant à la destruction d'un espace. De nouvelles formes de ruines naissent alors de catastrophes nouvelles.



¹ POURQUOI L'APOCALYPSE
FASCINE-T-ELLE TANT LE
CINÉMA?

Émission Science publique
par Michel Alberganti, Débat
avec Jean-Baptiste Fressoz,
Serge Goriely et Alain Mus-
set, France Culture, 2016

Avec l'invention de la bombe atomique en 1945, l'Homme a désormais le pouvoir d'autodestruction¹ ce qui bouleverse l'échelle des représentations des ruines. Ruines désormais à l'échelle mondiale, l'intérêt n'est plus dans le fragment d'un élément architectural détruit ou la représentation d'une ville effondrée mais la totalité de la planète abattue. Différents scénarios s'intéressent au réchauffement climatique, aux invasions extraterrestres, aux virus sculptant l'architecture et façonnant des ruines à l'image de leur catastrophe. L'acte de destruction n'étant pas forcément représenté, la ruine, après la seconde guerre mondiale revêt différentes formes en fonction des différentes peurs de la catastrophe.

SNOWPIERCER, LE TRANS-
PERCENEIGE
(Seolgunnyeolcha), Bong
Joon-ho, 2013, Moho Films,
Opus Pictures, Stillking Films,
production designer : Ondej
Nekvasil

Le cinéma post-apocalyptique, sous-genre de la science-fiction représente et questionne la vie après une catastrophe ayant détruit la civilisation quand le cinéma catastrophe s'intéresse plutôt à l'acte de destruction en lui-même. Le public, préoccupé par des questionnements écologiques, politiques et anthropologiques est porté par une fascination pour la destruction des grandes infrastructures capitalistes¹. Le cinéma voit alors fleurir de nombreux scénarios donnant naissance à les ruines ensablées, submergées, glacées ou incendiées, habitées ou désertées.



Serge Goriely, un des auteurs de *L'imaginaire de l'apocalypse au cinéma*¹, souligne l'effet cathartique du cinéma mettant en scène la catastrophe, soit la capacité d'un récit d'expurger les émotions de crainte et tristesse en représentant la peur.

Entre destruction et reconstruction, la ruine est liée à un devoir de mémoire pendant et après les deux guerres pour ensuite acquérir un rôle d'objet propice à la catharsis dans le cinéma post-apocalyptique.

Figure idéale antique, décor bucolique, sujet sublime, représentation d'une force chaotique ou objet de mémoire propice à la catharsis, la représentation de la ruine évolue en offrant à l'industrie artistique contemporaine une palette de ruines liées à des scénarios témoignant de craintes écologiques et politiques variées.

Si dans un premier temps nous avons étudié les différents enjeux de la représentation de la ruine dans l'histoire de l'art, cette contextualisation permettra de mieux comprendre les problématiques des décors de ruines dans les œuvres contemporaines analysées par la suite.

¹ L'IMAGINAIRE DE L'APOCALYPSE AU CINÉMA

Arnaud Join-Lambert, Serge Goriely et Sébastien Fevry, 2012

LA PLANÈTE DES SINGES

(Planet of the Apes), Franklin J. Schaffner, 1968, APJAC Productions, Inc. Twentieth Century-Fox Film Corporation, production designer : William Creber





II. LES MONDES DE LA DISPARITION : LA CHUTE DES MYTHES

1. Symbole de l'écroulement d'une civilisation
2. Memento mori, désorientation et fragilité de la nature humaine
3. La ruine et l'expérience de la perte et du deuil



¹ Sur la liste des jeux PS4 s'étant vendus à au moins 3 millions d'exemplaires, 18 sur 27 jeux situent leur actions dans des ruines dont en deuxième place : *Uncharted 4 : A Thief's End* suivi de *Call of Duty: Black Ops III*, *Red Dead Redemption 2*, *Call of Duty : WWII* et en septième position, *The Last of Us*
Source : vgchartz.com

CLOVERFIELD

Matt Reeves, 2008,
Bad Robot Productions,
production designer :
Robert Greenfield
(Image de gauche)

DEUS EX

Warren Spector,
Harvey Smith, 2000, Eidos
Interactive, Aspyr Media,
Ion Storm
(Image de droite)

Après avoir étudié les différents enjeux de la représentation de la ruine dans l'histoire de l'art, nous nous intéresserons maintenant aux œuvres contemporaines cinématographiques et vidéoludiques apportant un regard sur les ruines.

Le XXI^{ème} siècle est tiraillé entre des problématiques donnant naissance à de nouvelles formes de représentation de la ruine. Partagé entre peur de l'effondrement après le 11 septembre 2001, anxiété face aux crises sanitaires, peur du terrorisme, crainte des dérèglements climatiques, inquiétude face aux énergies nucléaires, appréhension des guerres civiles, un imaginaire de la ruine lié à une paranoïa collective explose au XXI^{ème} siècle. Un panel impressionnant de typologie de ruines témoignant de ces différentes peurs se développe dans l'industrie artistique.

Le post-apocalyptique et les fictions de catastrophe explorent des scénarios de guerre nucléaire, épidémie, crise économique, pandémie, invasion extraterrestre donnant lieu à des décors de ruines. Si le cinéma a su investir dans ces genres, le jeu vidéo est maître dans la représentation de la ruine issue de multitude de scénarios fictifs¹.



Dans un premier temps, nous nous intéresserons aux décors d'œuvres mettant en avant la chute des mythes et l'écroulement des civilisations. Ensuite, nous interrogerons le rôle memento mori des ruines et la désorientation qu'elles engendrent. Enfin, nous étudierons la ruine comme lieu d'acceptation du deuil.

Nous nous focaliserons sur une œuvre cinématographique et un autre vidéoludique. Nous nous intéresserons à *La Route*¹, film dramatique d'anticipation post-apocalyptique américain réalisé par John Hillcoat tiré du roman éponyme² écrit par Cormac McCarthy. Ce long métrage expose un univers désolé et ravagé par un cataclysme inconnu rendant la terre infertile. Un père et son fils essaient de survivre. Une traversée du territoire américain tiraillé entre cannibalisme et barbarie est opérée par les personnages en quête de refuge.

Nous étudierons *The Road* en parallèle à *The Last of Us*³, œuvre vidéoludique d'action-aventure en vue à la troisième personne conçue par Neil Druckmann et Bruce Straley en 2013. *The Last of Us* présente un décor d'une Amérique ravagée par une pandémie infectant la population humaine. L'intrigue se situe 30 ans après la catastrophe sanitaire, le joueur incarne Joel, un homme d'une cinquantaine d'année ayant perdu sa fille et Ellie, jeune adolescente de 14 ans orpheline n'ayant connu que le monde en ruine. L'ensemble du jeu se déroule pendant 4 saisons et est centré sur la lutte pour la survie et la relation entre les deux personnages traversant les ruines de villes et banlieues américaines.

¹ LA ROUTE
(The Road), John Hillcoat,
2009, 2929 Productions,
production designer : Chris
Kennedy

² LA ROUTE
(The Road), Cormac
McCarthy, 2006, Alfred A.
Knopf

³ THE LAST OF US I
Neil Druckmann, Bruce
Straley, 2013, Sony
Computer Entertainment,
Naughty Dog

SYMBOLE DE L'ÉCROULEMENT D'UNE CIVILISATION

L'action de *La Route* se situe dans un décor désolant décrivant le chaos et la dégénérescence. Un paysage de ruine écologique plonge le spectateur dans une atmosphère funeste d'hiver nucléaire. Le travail de décor anxio-gène est basé l'expression de l'après coup, du vide, du néant.

RUINES MINIMALES ET DÉSATURÉES

Par l'utilisation d'un parti pris visuel absolument radical avec un choix de palette colorée basé sur un monochrome sépia désaturé, *La Route* dégage une ambiance terne laissant entendre qu'aucune vie humaine, animale ou végétale n'est possible. Chris Kennedy, production designer du film s'est intéressé à la conception de décors extrêmement désaturés s'appuyant sur l'utilisation du gris avec quelques touches de rouges rappelant le danger et l'angoisse constante d'une probable attaque cannibale.

Plan ci-dessous -
Décor de la plage en
Oregon, près d'Astoria.
Gamme chromatique désaturée avec quelques rehauts rouges.

Les décors de ruines désolées sont donc conçus afin de faire ressentir au spectateur l'impasse : aucune autre couleur que le gris n'est utilisé à l'exception du rouge. Une similarité est notable entre les paysages de ruines sans horizon de *La Route* et les vues fantomatiques dans les peintures romantiques.



¹ Andrew Ullman, Batou Chandler, Jimi Woods et Craig W. Van Gundy

² «*Basically it was an independent film and always had a very small budget*» Chris Kennedy
Le budget du film est tout de même de 25 millions de \$.

³ THE MOST IMPORTANT MOVIE OF THE YEAR
Tom Chiarella, 2009

Plan ci-dessous -
Décor de la plage dont l'arrière-plan est incertain, quasi abstrait, proche du traitement du fond de *L'Abbaye dans une forêt de chênes* de Caspar David Friedrich

Le traitement du brouillage de l'horizon est remarquablement proche de celui réalisé par Caspar David Friedrich (pages 26 et 27). Par un travail des fonds basé sur l'inexistence d'élément architectural au lointain, le décor sous-entend qu'il n'y a aucune perspective future. Les plans larges irrespirables et sans horizon se succèdent et le spectateur attend avec espoir l'ultime destination des deux protagonistes : l'océan. Confondu entre ciel et mer, le seul élément à l'arrière-plan est une épave de navire. L'impasse est donc fatale.

Ces ruines minimalistes sont principalement perçues en plans larges, le travail mené par les repréreurs¹ a été basé sur la recherche d'espaces désertés en Pennsylvanie, Louisiane et Oregon. L'idée étant, avec un budget serré², de représenter des ruines fidèles au roman tout en témoignant d'un vide spatial et émotionnel. Des villes comme Braddock et Keysport ont été choisies car désertées pour des raisons économiques. Afin d'étendre certains décors et d'ajouter des éléments trop vastes pour être construits, l'utilisation de VFX a permis la suppression de certains arrière-plans, l'effacement de végétaux et l'ajout d'épaves de bateaux filmés pendant l'ouragan Katrina. «*Cormac's material felt so familiar, like we've already seen it, that's why we went to the leftovers of Katrina. Then we used CGI to take out the bright blue sky and green grass.*» ³ John Hillcoat



¹ THE ROAD TAKES DE-
SOLATE JOURNEY FROM
PAGE TO SCREEN, WIRED

Hugh Har, 24 novembre
2009

"[About CGI] there's something alien and unreal about that domain, like a videogame. It's enjoyable for that fantasy aspect, but the book felt so much more real."

John Hillcoat

Quand bien même Hillcoat compare l'image VFX à l'esthétique d'une image issue de jeu vidéo¹ qu'il définit comme irréelle, c'est pourtant par l'ajout d'éléments issus du réel en VFX (bateaux échoués suite à Katrina) dans des décors naturels réaménagés que les plans de *La Route* prennent en réalisme et en puissance émotionnelle.

Rochelle Siemienowicz, journaliste et critique de cinéma, questionne Chris Kennedy sur le choix de concevoir la totalité des décors de *La Route* en décors naturels.

"RS : And was it always going to be a location-based shoot ? Was there ever any talk about doing it in a studio ?

CK : Basically it was an independent film and always had a very small budget, so there wasn't really the money to do it in a studio. Also it's a journey story and needed a lot of different locations. [...] Russia would be good – Chernobyl ! Those kind of landscapes. Iceland was one idea. Even thought about Australia. But what about the gum trees ? And blue sky ? A lot of people just think, 'oh post-apocalyptic, oh go to the desert.' But of course the book isn't set in the desert. It's set in North America. [...] We had to do a certain amount of it in Pennsylvania due to tax incentives.

*Plan ci-dessous -
Bateaux échoués suite à
l'ouragan Katrina réutilisés
comme premier plan dans les
décors de La Route.*



¹ TURNING WORDS INTO PICTURES. An interview with production designer Chris Kennedy Siemienowicz, Rochelle, Australian Film Institute, publié le 26 août 2014

Plan ci-dessous- Canette de coca cola rescapée semblant en décalage avec le reste de l'univers par l'utilisation d'une couleur vive et à l'aspect neuf.

*So a lot of it in Pittsburgh rather than where we wanted to. [...] And Pittsburgh itself is pretty much an abandoned city. Back in the early 20th century basically half the population left...so that all came together pretty well."*¹

RUINES OPPOSANT DEUX TEMPS

Par un travail radical de décor et de lumière, la représentation étouffante de l'effondrement de la société américaine et de ses fondations propose un paysage opposant deux temps. Le nouveau monde en ruine et les restes d'une civilisation écroulée se juxtaposent. Ainsi, le travail d'accessoirisation et d'ensemblage créé un décalage entre ces deux temps. Entre le temps du capitalisme et du consumérisme et le temps de survie et de quête de vivres, des objets apparaissent en décalage : panneaux publicitaires éventrés, plastiques échoués sur la plage et canette de coca-cola rescapée. Les objets emblématiques du capitalisme américain semblent coupés de leur environnement et font s'entrechoquer deux temps.

Le travail de décor de *La Route* présente donc un paysage funeste de ruine anxigène et sans horizon, la représentation de la société américaine écroulée prend une toute autre forme dans *The Last of Us*, œuvre certes centrée sur la thématique de la perte et de l'effondrement mais apportant une esquisse d'espoir.



¹ INTERVIEW THE LAST OF US : THE DEFINITIVE POST-MORTEM

Bruce Straley, Neil Druckmann, Ashley Johnson, 18 juin 2013

Concept art ci-dessous - Les décors de ruines de Boston de *The Last of Us* ont emprunté à la série photographique *After the Flood* de Polidori des références de patines, traitement des matières rongées par l'eau et par le temps. Le but étant de se rapprocher au mieux d'un rendu réaliste basé sur des références d'espaces ayant existé.

Attachée à une volonté de rendre crédible un univers apocalyptique, la direction artistique de *The Last of Us* se base aussi sur des références de catastrophes ayant eu lieu comme l'ouragan Katrina. Bruce Straley, réalisateur de *The Last of Us* et Neil Druckmann, directeur artistique ont puisé leur inspiration dans les œuvres de Robert Polidori ayant photographié les ruines laissées par Katerina.

« [Polidori] did these amazingly beautiful, horrific photos... It's not just decay and rot and post-apocalyptic grey, it's a human world that we're playing with when we portray this destruction. » ¹ Bruce Straley

En s'attachant à un régime d'images préexistantes et intégrées dans l'imaginaire collectif, le travail de décor permet donc l'acceptation d'un scénario et la création d'univers visuel plausible.

« It's the fact that it's the world we've created being pushed into disarray that affords us the ability to say that something realistic, something you can actually believe in happened here. » ¹ Bruce Straley

La démarche de conception de décor de ruine est donc équivalente à celle de *La Route* : puiser dans l'imagerie réelle des références à incruster dans l'œuvre fictive par soucis de réalisme.

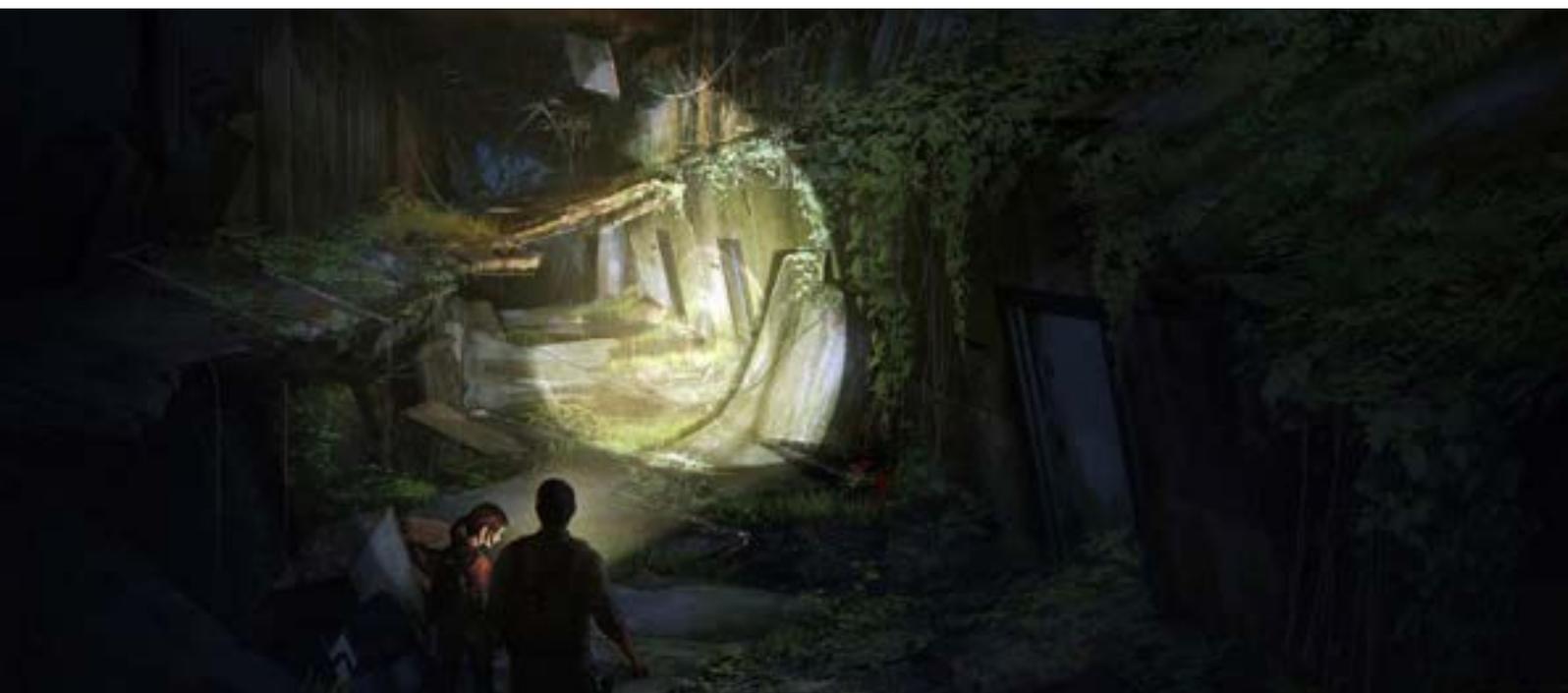


RUINES EN TROIS TEMPS

La Route présente des décors qui suggèrent l'impasse, l'utilisation de la figure de la ruine évoque donc deux temps : le passé (la société américaine effondrée) et le présent (le post apocalyptique). La ruine, dans *The Last of Us* témoigne tant de l'écroulement de la société américaine que du temps présent ainsi que de l'espoir d'une possible reconstruction.

Les décors de ruines suggèrent trois temps et non deux. L'affaissement de la société américaine dans *The Last of Us* est présenté par des décors perçus principalement en plan large dans des villes comme Boston, Pittsburgh ou Salt Lake City dont la déambulation dans les ruines implique une part de curiosité du joueur. Joueur enquêteur en recherche de signes, d'objets, de cicatrices dans le décor, il cherche activement la compréhension du passé, de ce qui a engendré la ruine. Actif au sein du décor, les sous-couches découvertes par des indices nous amènent à comprendre l'effondrement : une pandémie explose, les citoyens sont mis en quarantaine, les rescapés se cloisonnent, les violences entre voisinage pour garder des biens éclatent, les seuls rescapés forment des groupes plus ou moins violents.

Concept art ci-dessous -
Déambulation nocturne dans
la périphérie de Boston.



RUINE ET NARRATION PLURI-TEMPORELLE

Par l'enquête mise en œuvre par le joueur, la compréhension des causes de l'effondrement de la société américaine dans *The Last of Us* est, grâce au médium vidéoludique, beaucoup plus personnelle, lente et active. La narration minimale met toute confiance dans le rapport joueur / décor afin que le joueur trouve les clefs de compréhension de l'histoire via sa déambulation dans la ruine. Une diversité de comportements humains est alors présentée via les cicatrices de l'espace : des appartements cloisonnés aux maisons de banlieue désertées, le joueur arrive donc à voir le passé et le type de personnages ayant habité l'espace à travers les ruines. Une lecture pluri-temporelle de la ruine est au cœur du travail de décor de *The Last of Us*. L'idée de narration pluri-temporelle par le décor est basée sur la capacité du cerveau à récréer du sens en observant un espace. Cette lecture dépend donc de chaque personnalité de joueur et invite à une lecture de l'histoire de fond. « *It's that collision of the familiar and unfamiliar that gets me interested in little backstories. You can put the pieces together when you can see the water's not high right now but you can see the water line at a different level and you can see something cast up on the hillside once the water line receded.* »¹ Bruce Straley

¹ INTERVIEW THE LAST OF US : THE DEFINITIVE POSTMORTEM
Bruce Straley, Neil Druckmann, Ashley Johnson, 18 juin 2013

Concept art ci-dessous -
Intérieur d'une maison désertée de banlieue entre Boston et Pittsburg.



En explorant le décor, les ruines laissent entendre que le déclin de la société américaine est non pas dû à la prolifération d'un virus mais cet écroulement est plutôt la résultante de comportements humains individualistes et violents face à une situation de crise.

L'écroulement de la société américaine est présenté dans le décor par l'utilisation de couches de temps narrant les différentes étapes de ce déclin. De la même manière que *La Route*, ce décalage de plusieurs temps est amené notamment par l'accessoirisation et la présence d'objets emblématiques de la société de consommation américaine. Distributeurs de sodas, affiches de teen-movies dans les métros et publicités sont disposés dans les décors. Du point de vue du personnage d'Ellie n'ayant connu que la ruine, ces objets semblent en rupture avec le temps présent.

Les décors de *La Route* comme ceux de *The Last of Us* immergent le spectateur ou le joueur dans une expérience de l'observation du temps par la figure de la ruine et offrent une vision du déclin d'une société ou d'un mode de pensée. Un rôle d'avertissement est donc attribué par l'anticipation de paysages de ruines crédibles. Liée à la mort et au passage du temps, la ruine revêt allégoriquement le statut de vanité.

Plan ci-dessous -
Distributeurs de soda emblématiques de la société de consommation américaine.



MEMENTO MORI, DÉSORIENTATION ET FRAGILITÉ DE LA NATURE HUMAINE

La ruine, confrontant continuellement le vivant et la mort, questionne le rapport de l'Homme au temps. Dans *La Route*, le rapport à la mort est constamment présent dans les paysages et décors du film. Que ce soit dans la représentation de routes dont les poteaux électriques se penchent comme des squelettes au-dessus des personnages ou par des paysages de forêts hantées par des carcasses d'arbres morts, ces espaces évoquent constamment la formule du *memento mori*.

¹ MÉMOIRES D'AVEUGLES. AUTO PORTRAIT ET AUTRES RUINES

Jacques Derrida, 1991, Réunion des Musées nationaux, P.72

FRAGILITÉ RÉVÉLÉE

Le *Memento mori*, formule latine signifiant « souviens-toi que tu vas mourir » prend souvent la forme, dans l'histoire de l'art, d'objet rongé qui rappelle la mort et son inéluctabilité. Fréquemment évoqué par l'utilisation d'un crâne, d'un sablier ou de fleurs fanées, le rôle du *memento mori* est de rappeler la condition mortelle des hommes.

« Ruine : plutôt cette mémoire ouverte comme un œil ou la trouée d'une orbite qui vous laisse voir sans rien vous montrer du tout. »¹

Dessin ci-dessous -
Vue réalisée par Hugh
Marchant, concept artist
de *La Route*.



La notion de fragilité est travaillée dans le décor par l'absence de matériaux légers et la présence de matériaux résistants. Aucun matériau léger n'a résisté à la catastrophe. Bien que les paysages traités soient plutôt vides, ces paysages sont composés de carcasses de métal, de goudron et de pierre. Suggérant l'idée que même ces matériaux résistants tombent en ruine, le décor énonce une incapacité d'accueillir la vie organique dans ce monde. Seul le squelette décharné d'une architecture est alors visible.

¹LA ROUTE
(The Road), Cormac
McCarthy, 2006, Alfred
A. Knopf

« La fragilité de tout enfin révélée »¹ (the frailty of everything revealed at last)

Plan ci-dessous -
Plan large d'un décor naturel
de route réaménagée avec
des poteaux électriques et
câblages disposés de sorte
à créer une composition
chaotique.

Le décor de cette route est particulièrement remarquable quant à l'ambition du plan et les moyens financiers donnés. La conception d'un décor de ruine post apocalyptique en plan large avec une grande profondeur de champs implique un travail de décor sur une vaste étendue et donc des coûts conséquents. Par la réappropriation d'un décor naturel de route et un réaménagement de poteaux électriques désaxés, l'image composée d'éléments en déséquilibre offre une vue chaotique. Seuls les poteaux du premier plan sont disposés non perpendiculairement au sol et coupent alors la trajectoire des poteaux à l'arrière-plan, ceux-ci étant préexistants et non modifiables par l'équipe décor.



Les câblages au premier plan suggèrent la présence de poteaux désaxés off-screen permettant à l'imaginaire du spectateur de prolonger le décor situé en dehors du cadre. C'est donc par un jeu de désaxage d'éléments construits dans un décor naturel et par une invitation au prolongement du décor off par l'imaginaire du spectateur que la ruine dans *La Route* prend de l'ampleur.

Bénéficiant d'une place très privilégiée dans le décor de la route, nous noterons la présence du rouge par le panneau STOP au premier plan et l'ajout de quelques flammes en VFX à l'arrière-plan, couleur pouvant rappeler l'idée du *memento mori*, du danger et de la mort.

A la manière des décors de routes où aucune vie végétale n'est possible, les forêts dans lesquelles les protagonistes évoluent semblent subir le même sort que celui des vestiges de ruines. Ainsi, le traitement du végétal est identique à celui du construit : il n'y a pas plus de vie dans le végétal que dans le minéral. Les branchages noircis s'apparentent à des carcasses de ferronnerie et le second plan donne sur un horizon bouché d'une fumée étouffante. Un travail de repérage de forêts incendiées en Pennsylvanie associé à un réaménagement d'arbres morts a été entrepris par l'équipe décor.

Plan ci-dessous -
Plan large d'une forêt
dévastée, décor naturel
en Pennsylvanie.



¹ THE ROAD TAKES DESO-
LATE JOURNEY FROM PAGE
TO SCREEN, WIRED
Hugh Har, 24 novembre 2009

Chris Kennedy justifie son choix de repérage en Pennsylvanie dans l'interview *The Road Takes desolate journey from page to screen* en 2009.

« *Pennsylvania has coal landscapes, devastated mining areas, coal piles, fly ash piles, like blackened landscape. So it's a combination of elements. The state has depressed socio-economic situation in suburbs like Braddock and Keysport; winter landscape; deciduous trees; devastated landscape.* » ¹ Chris Kennedy

La vue réalisée par le concept artist Hugh Marchant témoigne de la volonté de séquencer les différents plans par l'utilisation de la brume et d'une perspective atmosphérique très prononcée. Cette vue est tout aussi révélatrice de l'inspiration romantique présente lors de la phase de conception des décors de *La Route*. Le traitement de l'horizon et des flous rend incertaines les informations à l'arrière-plan offrant au spectateur une part d'interprétation du décor lointain et donc des événements à venir.

Photomontage ci-dessous -
Vue réalisée par Hugh Mar-
chant pour le décor de la
forêt incendiée.

Contrairement à *La Route*, *The Last of Us* offre une vision qui suggère un après, une omniprésence de végétaux prenant le dessus sur les ruines d'édifices est remarquable. Le *memento mori* dans *The Last of Us* est plutôt représenté dans l'organique que dans l'aspect minéral d'un crâne décharné.



¹ **LE LABYRINTHE DE PAN**
(*El laberinto del fauno*), Guil-
lermo del Toro, 2006, Estudios
Picasso, Tequila Gang, Espe-
ranto Filmoj, Warner Bros

Images ci-dessous -
Concept art de l'équipe gra-
phique de *The Last of Us* : un
corps fusionnant avec le décor
Vue d'un sous-terrain abandon-
né où cohabitent minéraux et
végétaux.



The Last of us présente un décor mêlant organique et minéral. L'organique étant intriqué dans la ruine, le décor ambiguë joue sur les rapports de vivant et non vivant. Ce mélange entre organique et minéral ou vivant et non vivant est assez récurrent dans les œuvres cinématographiques ou vidéoludiques cherchant une réaction de méfiance et de peur chez le spectateur. Les décors du *Labyrinthe de Pan*¹ témoignent de ce mélange et cette indiscernable limite entre le monstre et le décor. Chaque monstre étant associé à un décor de ruine, le monstre organique et le décor minéral sont traités de façon synergique. Si le premier rôle de ce type de décor semble être celui d'un déclencheur de peur, cette omniprésence du vivant et du non vivant rappelle surtout la formule du *memento mori*.

RUINE ET VANITÉ

Les décors de ruine de *The Last of Us* sont composés comme des natures mortes où des symboles récurrents du *memento mori* sont disposés : crânes, squelettes, plantes fanées. Cependant le thème du *memento mori* est réapproprié avec l'idée de la maladie, de l'infection, de la mort liée au parasite végétal et organique. Le jeu explore une forme de contemplation de la ruine et de la fragilité architecturale et humaine travaillant aussi bien les corps infectés que



l'architecture infectée par la maladie. D'étonnants décors semblables à des vanités ponctuent le paysage ambiguë. A la différence du cinéma, le jeu vidéo peut permettre une mobilité et une liberté de point de vue impliquant la notion de pudeur vis-à-vis de la mort : à quel point le joueur accepte d'être proche de ce cadavre et de le regarder. Le rapport du joueur au *memento mori* et à la ruine est donc différent, il n'est pas subi mais voulu par le choix d'observer et de faire face ou non à la figure du *memento mori*.

Images ci-dessous -
Concept art de l'équipe graphique de *The Last of Us* :
Décor extérieur de route submergée et un intérieur effondré.

« Nous autres, civilisations, nous savons maintenant que nous sommes mortelles » Paul Valéry

La fragilité humaine et la désorientation des personnages étant au centre des questionnements dans *The Last of Us*, ceux-ci prennent également forme dans les décors par l'utilisation constante du désaxage des plans et des surfaces. Le temps ayant un impact destructif sur la structure architecturale, les plans horizontaux et verticaux des ruines sont désaxés, les repères cognitifs sont alors mis à mal. Par la perte constante de repères, l'ensemble des décors semble chaotique, fragile et en mouvement. Cette fragilité et cette perte de repères témoignent tantôt d'une Amérique écroulée, tantôt de la fragilité du personnage principal en deuil et en recherche de repères.



DÉSORIENTATION ET LISIBILITÉ

¹LEVEL DESIGN concerne le processus de création de niveaux et de maps ou cartes dans les jeux vidéo.

Vues ci-dessous -

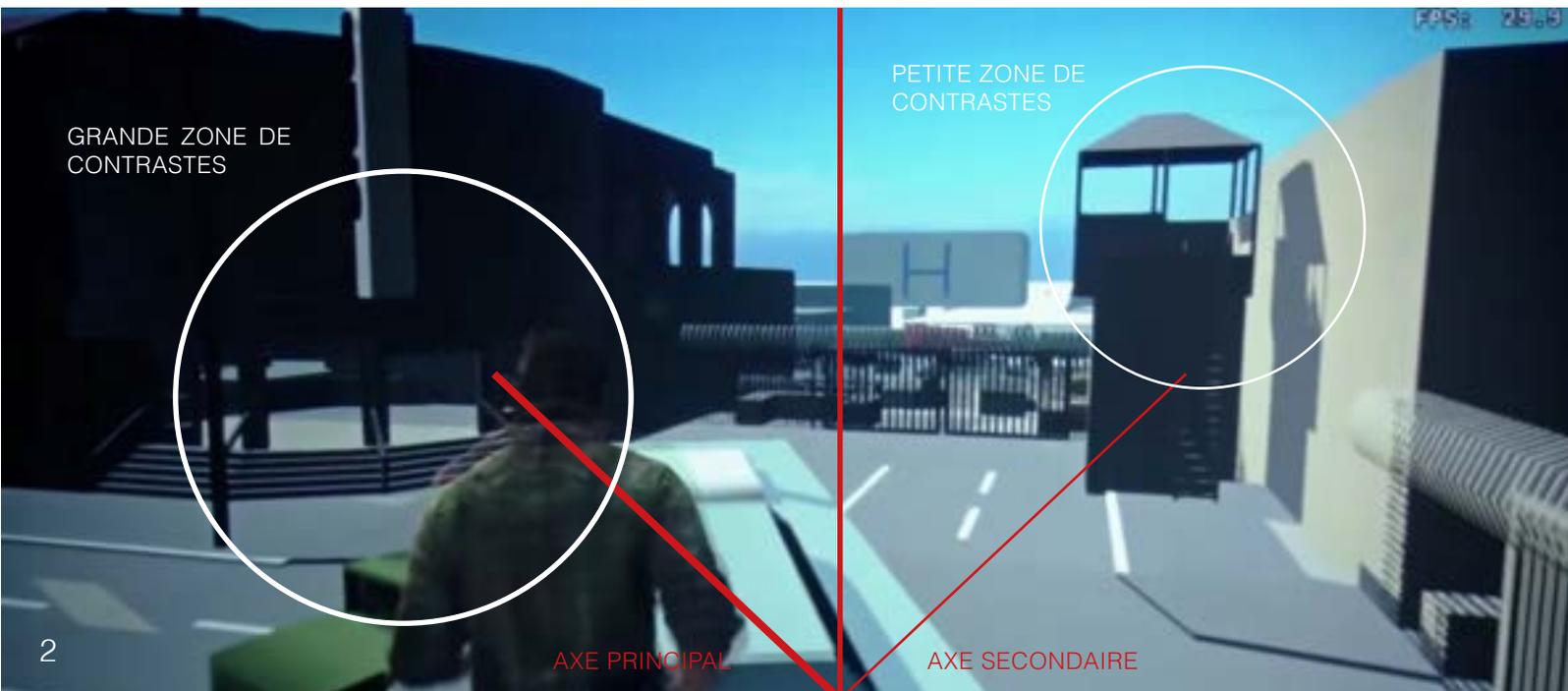
1. Vue finale

2. Vue 3D sans texture ni détail issue de *Grounded: The making of The Last of Us* sorti en 2014 et diffusé sur youtube par Playstation Europe.



Le travail de désorientation et de désaxage constant des plans horizontaux et verticaux pose des problématiques de lisibilité du décor. Les décors de ruines imposent donc un travail de surlignage du chemin à emprunter ou à observer. Le *level design*¹ visant à accompagner le joueur d'un point à un autre s'appuie sur un travail de volume, de lumière et de couleur afin d'amener le joueur dans la direction voulue. Certains codes d'orientation du regard permettent alors de rendre lisible un décor.

La texture resculptant le volume et altérant la lisibilité de l'espace, les vues 3D sans texture permettent de mieux se focaliser sur les rapports de volumes, axes et sources de lumière. Cette vue sans texture d'une des séquences invitant le joueur à passer d'un décor extérieur à un décor intérieur est révélatrice d'outils de composition utilisés par le décor pour rendre lisibles l'espace et l'action à effectuer. L'orientation de l'objet sur lequel se situe le joueur indique, par prolongement, la direction à prendre. Ainsi, le bus sur lequel est placé Joel indique l'axe principal à emprunter. Symétriquement, un second axe se dessine : celui qui mène à la tour de guet. Le jeu vidéo empreinte au cinéma un travail sur le flou et imite certaines focales permettant d'éloigner des éléments.



Vues et plans ci-dessous -

1. Vue avec textures

2. Vue sans texture :

La lumière suggère une ouverture sur le côté droit, donc une arrivée potentielle de danger.

3. Plan d'une séquence dont l'action se situe dans un hangar de banlieue et dans laquelle l'axe caméra est renversé.



Les zones non accessibles par le joueur sont volontairement floutées, plus qu'une perspective atmosphérique n'aurait naturellement impacté l'arrière-plan.

Si certaines séquences jouent sur la désorientation spatiale, le point de vue est aussi ponctuellement désaxé poussant le joueur à comprendre le décor et les ouvertures (zones d'arrivée du danger) par un jeu de contrastes, de lumières et de couleurs. Un travail de contre-jour permet d'atténuer les informations secondaires et de mettre en évidence les informations principales. Ainsi, si un danger arrive des ouvertures, celui-ci sera très vite repéré par le joueur car le jeu de contrastes pousse à observer cette zone bien que les repères cognitifs soient ébranlés.

Dans les ruines mêlant organique et minéral et désorientant le joueur constamment, les outils de décor favorisant la lecture d'un espace sont des atouts primordiaux afin d'augmenter la qualité d'expérience du joueur dans un décor. Le jeu de contraste, les dynamiques créées par les axes, l'ajout de détails sur la zone à emprunter ou de flou sont tant d'outils de décors et de lumière pouvant rendre lisibles l'espace et l'action. Si la ruine évoque la formule du *memento mori*, elle peut aussi être perçue comme un espace de recueillement intimement lié à l'expérience du deuil.



LA RUINE ET L'EXPÉRIENCE DE LA PERTE ET DU DEUIL

Par les marques et cicatrices laissées par les anciens propriétaires des lieux, les ruines détiennent la mémoire des absents incrustée dans leur matière. Témoinnant d'histoires passées, les fantômes font partie intégrante du génie du lieu. L'esprit du lieu ou *Genius loci* en latin, témoigne de la relation entre des éléments matériels : les édifices, les sites ou les objets et l'immatériel : les mémoires, expériences humaines et savoirs. Plus généralement, le génie du lieu fait référence à l'atmosphère propre à un espace. Cette idée de marquage du lieu par l'immatériel est particulièrement visible dans *La Route*. Les décors de ruines présentés témoignent de l'absence, des morts et de l'expérience de la perte.

ÉVOCATION DE L'ABSENCE

Le personnage du père faisant le deuil de sa femme est hanté par cette présence qui apparaît continuellement sous forme de flash-back. Les souvenirs relatifs à la femme sont réveillés par des objets symboliques ou des décors : des munitions sur une table, une bague jetée d'un pont, une plage déserte. En évoquant une absence, ces éléments forment un pont vers le passé. Les costumes et l'ensemblage ainsi que l'omniprésence de ruines participent à

Plan ci-dessous -
Décor d'église servant de
refuge aux protagonistes.
Vue sur l'ouverture don-
nant sur une découverte
végétale.



l'évocation de l'absence. Les vestiges apparaissent comme des objets incomplets car troués par le temps et suggèrent un manque. Une dimension existentielle liée à l'expérience de la perte est donc portée par le décor symbolisant la disparition et l'arrachement involontaire d'un être attaché à un autre.

« *Things happen... And we move on.* »¹ (Certaines choses arrivent... Et on continue d'avancer.)

¹ LA ROUTE
(The Road), Cormac
McCarthy, 2006, Alfred
A. Knopf

Outre le caractère anxiogène généré par le vide, l'absence est travaillée dans le décor de manière graduelle. L'intrigue débute dans un intérieur étroit, se poursuit dans une forêt rocheuse assez dense et se finit sur une plage aux lignes minimales. Le travail de repérage du décor final est basé sur cette recherche du vide.

La plage et son épave, décor vaporeux presque rêvé, semble former un pont vers la mort. Le personnage du père traverse cette expérience du deuil auprès des ruines pour disparaître dans un décor désert et minimal rappelant le néant.

Plan ci-dessous -
Plan large du décor
de l'église.

L'expérience de la perte et du deuil est également vécue par le personnage de Joel dans *The Last of Us*, dont l'introduction présente la mort de sa fille. Un cheminement vers l'acceptation de cette absence est alors entrepris par le personnage principal.



Si le cheminement du personnage du père dans *La Route* se conclut par la mort de ce dernier, l'évolution du personnage de Joel se termine par l'acceptation de cette absence. L'ensemble du *level design* évolue en fonction de l'état du protagoniste et de la relation de qu'il partage avec le personnage d'Ellie.

CHEMINEMENT DANS LA RUINE ET ÉTAT DE DEUIL

L'évolution colorimétrique proposée par le *level design* témoigne des états des deux protagonistes. Les premiers niveaux du jeu sont focalisés sur des décors sombres, minéraux et désaturés, l'utilisation du jaune apparaît ponctuellement pour ensuite inonder le décor dans les derniers niveaux. Le jaune dans les décors de *The Last of Us* est systématique associée au chemin à emprunter. En dehors des dynamiques de *level design* et de *gameplay*¹ invitant le joueur à aller dans une direction en suivant le jaune, cette couleur symbolise aussi, plus largement, la quête du personnage de Joel. En recherche d'acceptation de la mort de sa fille, c'est par la déambulation dans les ruines avec le personnage d'Ellie que Joel fait son deuil pour se libérer de ce fantôme dans les derniers niveaux.

¹ GAMEPLAY Ensemble des caractéristiques d'un jeu vidéo : des règles établies aux actions possibles. Concerne l'ergonomie et la maniabilité d'un jeu.

Plan ci-dessous -
Décor de toit de Boston,
: Présence ponctuelle du
jaune en début de jeu.



TROUÉES ET RESPIRATION

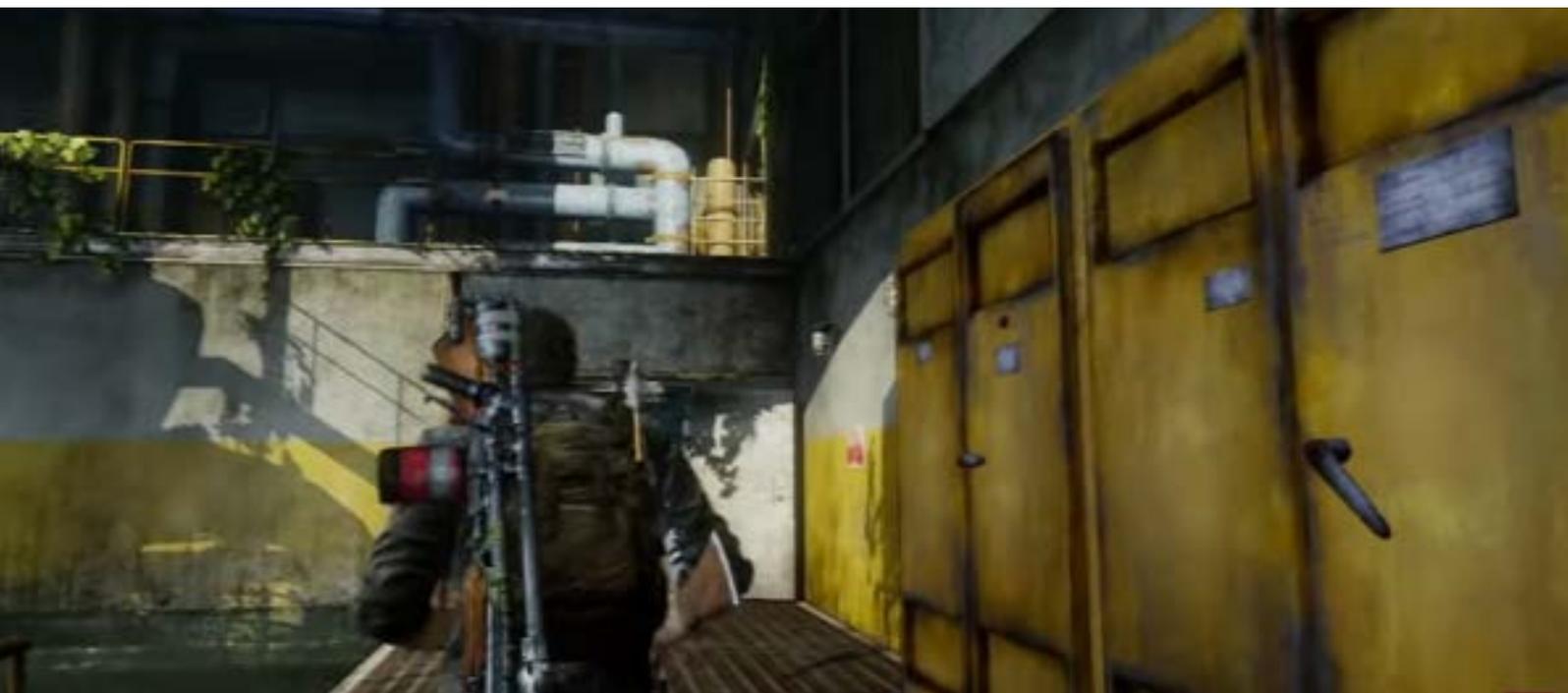
A la manière de *La Route*, les décors des premiers niveaux sont plutôt fermés et étroits pour s'ouvrir dans les derniers niveaux en proposant des décors de bâtiments détruits et particulièrement ouverts sur le ciel. Les trouées dans les ruines sont alors de véritables respirations. En opposition à *La Route*, les percées architecturales sont plutôt des ouvertures et non l'évocation du néant. Opposant constamment décors dangereux et décors rassurants, les derniers niveaux sont conçus de manière à plonger le joueur dans un sentiment de sécurité. Le travail du *Game-design*¹ et *level design* sont au centre de la création de décors de ruines rassurantes ou effrayantes.

¹ GAME DESIGN Ensemble des règles et autres éléments constitutifs d'un jeu. Explicite ou implicite, le gamedesign aide le joueur à comprendre les règles de l'univers dans lequel il se situe.

RELATION DÉCOR / FORMES / CONCEPT

Grâce à l'expérience tirée des niveaux précédents, implicitement, le joueur relie certaines formes à des concepts : les formes incertaines, organiques, biscornues et étranges aux couleurs chaudes vont être associées au danger et donc à un sentiment d'angoisse. Les formes rectangulaires et minérales seront associées à l'idée de refuge.

Plan ci-dessous -
Décor d'un des derniers
niveaux du jeu : Omni-
présence du jaune.



Ainsi, empiriquement, un joueur situé dans un décor de ruine minérale aux formes rectangulaires va naturellement se sentir en sécurité. Il s'agit de règles implicites établies par le décor, le *level design* et le *game design* invitant le joueur à réagir d'une certaine manière.

¹ AFFORDANCE concept selon lequel les formes évoquent des concepts invitant à des actions.

Plans ci-dessous -

1. Plan d'un des premiers niveaux mettant en places les relations décor / forme / concept.
2. Même plan avec les containers mis en évidence (containers / rectangle / protection).

L'image ci-dessous est un plan que j'ai emprunté à Elisabetta Silli, level designeuse de *The Last of Us*. Ce plan est le terrain de jeu d'un des premiers niveaux et met en place l'apprentissage (ou tutoriel caché) des dynamiques décor / formes / concept. Ce niveau permet de façon implicite de lier la forme du rectangle au concept de protection : le joueur doit se cacher derrière les containers rectangulaires pour se protéger d'attaques ennemies. Ce concept est appelé affordance¹, ou propriété d'un objet ou décor indiquant l'utilisation de celui-ci. Le container (décor) rectangulaire (forme) indique que le joueur peut s'accroupir derrière (action) et s'y protéger (concept). Les décors de ruine dans *The Last of Us* utilisent constamment des affordances pour rendre lisible l'action et provoquer des émotions par la présence de ces formes. Le travail des affordances et du lien décor / concept permettent donc la conception de deux types de ruines provoquant un sentiment d'angoisse ou de sécurité.



Si le cinéma utilise ces codes d'association de formes à des concepts, le jeu vidéo basé sur l'expérience d'apprentissage pousse le joueur à intégrer les codes spatiaux. Les décors de cinéma sont donc libres de ne pas avoir à mettre en place ces codes alors que les décors de jeu vidéo doivent intégrer des codes plus ou moins déguisés dès les premiers niveaux. Plus le *game design* est déguisé en jouant sur des décors et formes dissimulant l'action souhaitée, plus l'émotion à susciter sera inattendue et forte. Pour déguiser le *game design*, le décor doit justifier au mieux la présence d'une forme dans un espace. L'expérience immersive dans un décor est très fortement liée à cette capacité d'un décor à dissimuler son *game design*.

Images ci-dessous -
1. Concept art pour la cinématique de l'avant dernier niveau.
2. Plan du décor situé à Salt Lake City. Décor invitant à la respiration et au sentiment de sécurité et prospérité.



Par les outils d'association de formes à des concepts, les ruines dans *The Last of Us* passent du statut de ruines désolées et dangereuses à un appel à la respiration. Cette évolution du statut de la ruine accompagne l'acceptation du deuil de Joel. Ces ruines représentent le parcours émotionnel du personnage et ouvrent sur la possibilité d'un futur. Les ruines dans *Last of Us* offrent l'idée d'un après quand celles de *La Route* suggèrent un point de non-retour.





Images précédentes -
Plan d'une route détruite
dans *La Route* (image du
haut)

Vue d'un pont dans *The
Last of Us* (image du bas).

Si les sujets abordés dans *La Route* et *The Last of us* se rejoignent, le traitement de ces thématiques par le décor diffère radicalement. Entre ruines minimales chaotiques et ruines quasi organiques et vivantes, les deux œuvres mettent en lumière l'écroulement des civilisations. Que ce soit par des ruines liant passé, présent et futur ou bien par la confrontation entre passé et présent, le décor donne les clefs de la compréhension des causes de la situation actuelle catastrophique. Teintés du message d'avertissement du memento mori, ces ruines-vanités évoquent la fragilité humaine et la désorientation des personnages. Les décors de *La Route* comme ceux de *The Last of Us* accompagnent les personnages dans l'expérience du deuil et offrent le repos.

Le régime d'images minimalistes de *La Route*, présentant des ruines aux lignes simples, permet une forme de lisibilité simplifiée de la ruine. *The Last of Us* offre des visions de ruines complexes et chargées, la lecture de l'espace est donc plus délicate. De par la volumétrie confuse de la ruine, le travail de conception de décor implique l'utilisation d'outils permettant une lecture claire de l'espace. Ainsi, les outils classiques de composition de l'image permettent de diriger le regard dont les repères sont ébranlés.

La désorientation est au cœur des enjeux liés aux décors de ruines. D'autres œuvres, jouent sur ce pouvoir de désorientation et d'égarement en utilisant la ruine comme terrain mettant à mal les repères cognitifs. De la même manière que *La Route* ou *The Last of Us* présentant des ruines salvatrices qui aident à l'acceptation du deuil, la ruine peut aussi devenir une invitation à la méditation et l'introspection.



III. LA RUINE ET L'ESPACE MENTAL : UNE INVITATION À L'INTROSPECTION ?

1. Rêverie introspective et espace mental : la ruine comme exode spirituel
2. Errance et méditation, un voyage initiatique
3. La ruine monumentale, espace de liberté

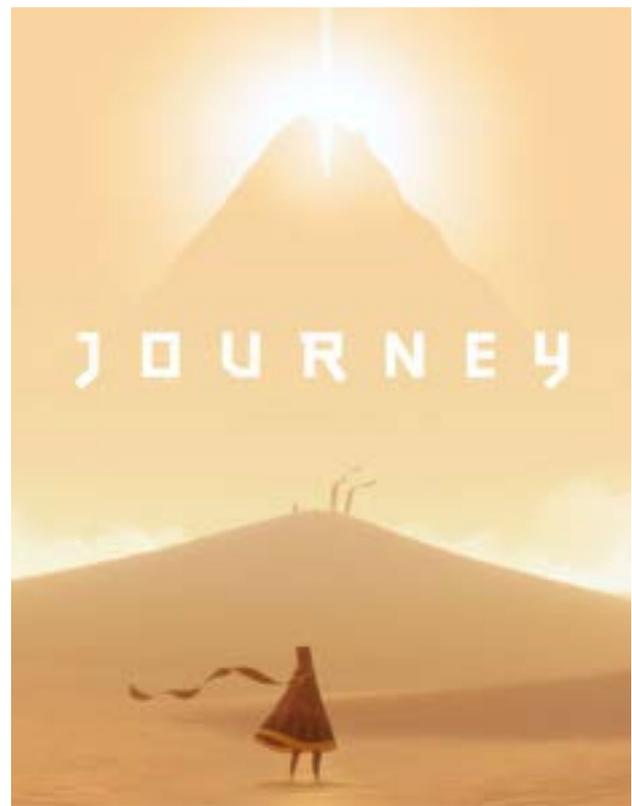
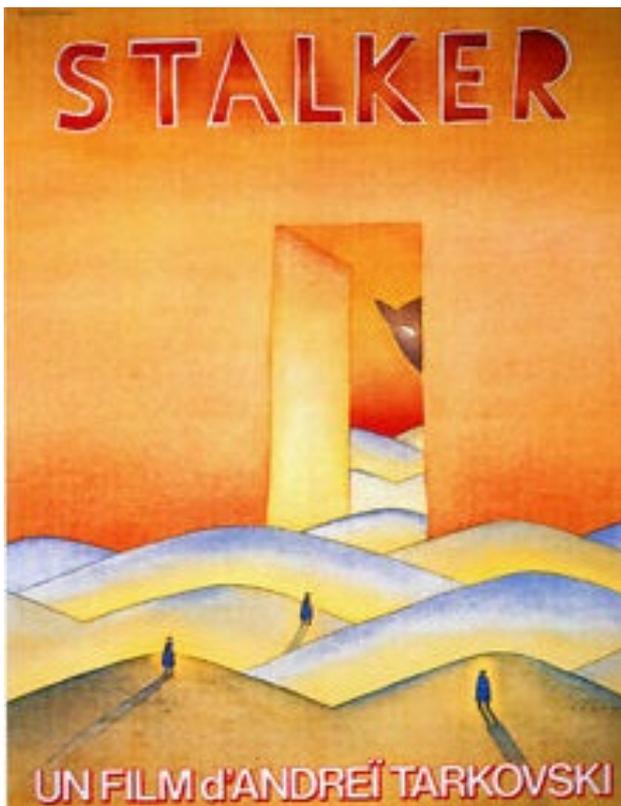


Si la ruine revêt une image violente et est synonyme d'écroulement d'une société, elle dispose cependant d'une seconde image plus douce mêlant errance spirituelle et introspection.

¹ *STALKER*
(), Andreï Tarkovski, 1979, MK2, production designers : Aleksandr Boym et Andreï Tarkovski

² *JOURNEY*
Jenova Chen, 2012, Sony Computer Entertainment, thatgamecompany

Nous nous intéresserons à l'étude des décors de deux œuvres parallèles, *Stalker*¹ et *Journey*² situant leur action dans des ruines silencieuses et invitant les personnages et spectateurs à une expérience d'introspection à travers la déambulation dans des ruines. Les décors de ces deux œuvres interrogent la relation entre la ruine et la personne qui l'observe. Le médium cinéma et celui du jeu vidéo impliquent un point de vue différent car plus ou moins actif et personnel. Nous analyserons donc ce que la ruine au cinéma et dans un jeu vidéo implique en terme d'impacts sur le spectateur et le joueur.



Nous nous intéresserons dans un premier temps à la ruine comme espace propice à la rêverie introspective. Dans un second temps, nous interrogerons la ruine comme objet de voyage initiatique et de retraite. Puis dans un dernier temps, nous nous intéresserons à la ruine comme espace de liberté.

¹ *STALKER : PI-
QUE-NIQUE AU BORD
DU CHEMIN* Arkadi
Natanovitch Strougatski
et Boris Natanovitch
Strougatski, 1972

Stalker, réalisé par Andreï Tarkovski et sorti en 1979 est une adaptation germano-soviétique du roman *Stalker : pique-nique au bord du chemin*¹ écrit par Arkadi et Boris Strougatski en 1972. Le film introduit le personnage de Stalker qui joue un rôle de passeur dans La Zone. L'espace de La Zone est craint car régie par ses propres lois physiques, Stalker escorte un écrivain et un scientifique promettant de les amener à La Chambre, un lieu permettant de réaliser tous les souhaits. Entre espace mental des personnages et ruine de champ de bataille, un voyage introspectif est alors amorcé par le trio de personnages.

Stalker sera mis en parallèle avec *Journey*. Développé par thatgamecompany et conçu par Jenova Chen, *Journey* est un jeu vidéo indépendant sorti en 2012. Œuvre minimale et basée sur un gameplay instinctif, *Journey* plonge le joueur dans de vastes ruines épurées d'une civilisation passée. Jeu entièrement muet, l'expérience de la solitude amène le joueur à un voyage d'exploration et d'intériorisation dans les dunes, abysses et montagnes ayant englouti le bruit des villes. Nous appellerons *Journey* le personnage qu'incarne le joueur.

RÉVERIE INTROSPECTIVE ET ESPACE MENTAL : LA RUINE COMME EXODE SPIRITUEL

L'idée de délabrement spirituel et personnel des personnages est particulièrement présente dans la filmographie de Tarkovski, celle-ci prend forme notamment par la direction artistique et les décors traitant l'espace avec une troublante similarité entre corps et décor. La proximité visuelle des plâtres et traitement des murs faisant écho à la peau en délabrement, aux cicatrices, est particulièrement remarquable dans le *Miroir*¹. Le traitement du délabrement est tout aussi fascinant dans *Stalker* présentant un espace étrange : La Zone, qui semble être une conception de l'esprit. Aleksandr Boym a commencé la conception des décors de *Stalker*, celle-ci est reprise plus tard par Chavkat Abdousalamov, Tarkovski décide finalement d'être le décorateur du film.

¹ LE MIROIR

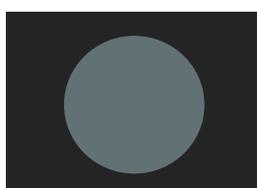
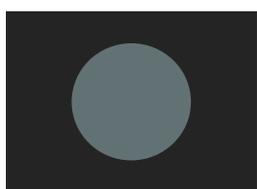
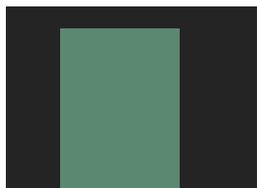
Andreï Tarkovski, 1975,
Mosfilm, production
designers : Nikolai
Dvigoubski

LA ZONE : UN ESPACE SUIVANT UNE LOGIQUE VISUELLE ?

Plans ci-dessous -
Deux premiers plans
de la seconde partie
de *Stalker*, plans rac-
cordés par association
de forme et de couleur
n'ayant aucune cohé-
rence spatiale.

La Zone de *Stalker* se définit par des lois spatio-temporelles aléatoires et paradoxales. La continuité de l'espace est constamment détruite par un montage de plans qui ne se raccordent ni spatialement ni temporellement. Un sentiment de désorientation par la déstructuration de l'espace et du temps est alors éprouvé. Si l'espace ne semble être lié par aucune logique physique, les raccords se font plutôt par une association d'images.





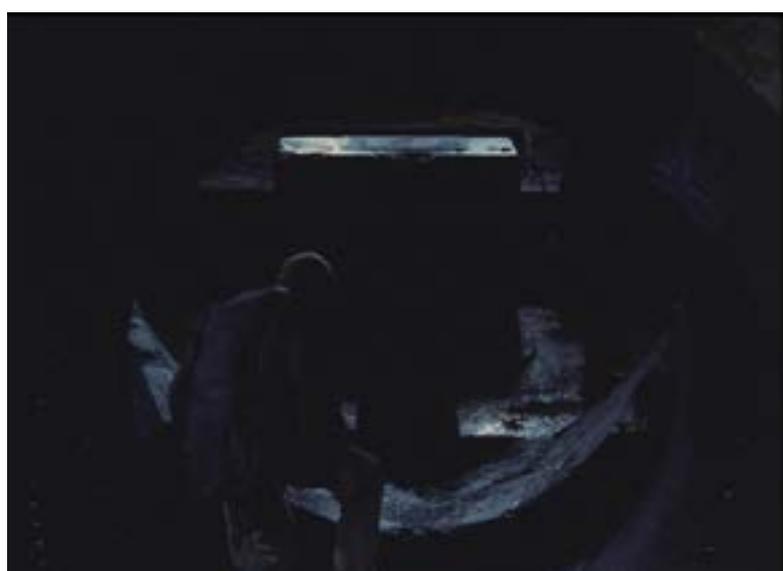
Schémas ci-dessus -
Schéma de la composition
des quatre plans

Plans ci-dessous -
Troisième et quatrième
plans de la seconde
partie de *Stalker*.

Intéressons-nous à la séquence ouvrant la deuxième partie du film. Dans la séquence précédente, les personnages étaient réunis dans un même décor perçu en plan large. Cette séquence s'ouvre en séparant les personnages dans deux décors distincts.

Spatialement séparés, les décors se font tout de même écho. Dans le premier plan, un personnage se trouve dans un décor extérieur, cet homme est perçu à travers un intérieur de ruine sous exposé en lumière. Un rectangle bleu glacial et vert se détache au centre d'un cadre sombre. Dans le deuxième plan, deux personnages se trouvent à l'extérieur, ceux-ci sont perçus au premier plan et l'arrière-plan donne sur un intérieur sous exposé en lumière. Un rectangle noir se détache au centre de l'image dans des tons verts et bleus.

Tableaux complémentaires, ces deux plans semblent être en inversion parfaite. Inversion de forme et de couleur, un travail de fond et de forme du décor est remarquable. Le fond du premier tableau est au cœur de l'intérêt car il est cerné d'une forme noire. La forme du deuxième tableau gagne en présence grâce au fond noir. Les outils classiques de composition de l'image peuvent rappeler la rigueur des compositions de Nicolas Poussin utilisant la géométrie et le rapport de fond et de forme afin de composer une image harmonieuse.



Ces deux premiers plans complémentaires sont aussi indissociables formellement des deux plans succédant. Si nous avons un carré vert sur fond noir et un carré noir sur forme verte, les deux plans suivants sont composés sur une base de cercle. Le premier plan présente une vue d'un fond de puits dont le reste de liquide argenté dessine des formes abstraites. Le second est un plan des trois personnages se retrouvant dans un tunnel comme réveillés d'un rêve étrange. Par l'aspect quasi abstrait du plan du puits, les trois premiers plans semblent alors être des vues rêvées et le quatrième plan se présente comme une vue d'un réveil.

¹ CINÉMA 2 : L'IMAGE-TEMPS

Gilles Deleuze, 1985, Paris : Minit, p. 166

Plans ci-dessous - Décor d'un espace minéral inondé perçu en traveling latéral. Par la présence de nombreuses trouées, le décor est travaillé de façon à suggérer la multitude de chemins à emprunter, le décor s'inspire des codes spatiaux du labyrinthe.

ESPACE RÉEL OU ESPACE MENTAL ?

Se pose alors la question de la nature de cette Zone : espace réel labyrinthique ou espace mental. Si la structuration de l'espace se fait plutôt par une association d'images, cette Zone est comparable à la perception de l'espace que l'homme peut avoir en rêvant. Le son participe notamment à ce questionnement, ne contextualisant pas le lieu par la présence d'ambiances, aucun lien sonore n'aide à la compréhension de l'espace. Des sons presque intérieurs et détachés de l'ambiance, résonnent et sonnent comme des créations de l'esprit dans un rêve.

« Les deux modes d'existence se réunissent maintenant dans un circuit où le réel et l'imaginaire, l'actuel et le virtuel, courent l'un derrière l'autre, échangent leur rôle et deviennent indiscernables. » ¹





RUINES CIRCULAIRES

Jean-Michel Folon, date
inconnue, aquarelle

¹ LES MARDIS DU CINÉMA

France culture par Laurence
Cossé 7 janvier 1986

² LES RUINES CIRCULAIRES

Jorge Luis Borges, 1940, La
Revue littéraire

Perçue alors comme une création mentale, la Zone interroge, questionne et confronte les idéaux et principes de ces trois hommes. Le choix d'associer un écrivain, un scientifique et un guide n'est donc pas anodin. Les personnages quasi allégoriques sont liés par Stalker se présentant comme un guide spirituel, prophète dans une zone immatérielle.

“La Zone n'existe pas. C'est le Stalker lui-même qui a inventé sa Zone [...] pour pouvoir y emmener quelques personnes très malheureuses, et leur imposer l'idée d'un espoir. La chambre des désirs est également une création du stalker, une provocation de plus face au monde matériel. Cette provocation, construite dans l'esprit du stalker, correspond à un acte de foi.” Andreï Tarkovski ¹

La Zone est donc un lieu déclenchant un dérèglement des sens dont l'espace et le temps ne sont pas linéaires, le chemin le plus court étant celui à éviter. *Les Ruines Circulaires*² de Jorge Luis Borges évoquant un espace et un temps courbe épousent cette même conception de la ruine. La ruine est un espace d'expérience physique et mentale déconnectée des lois propres à notre réalité tangible. Elles nous permettent, en s'éloignant des lois terrestres, d'opérer un voyage introspectif.

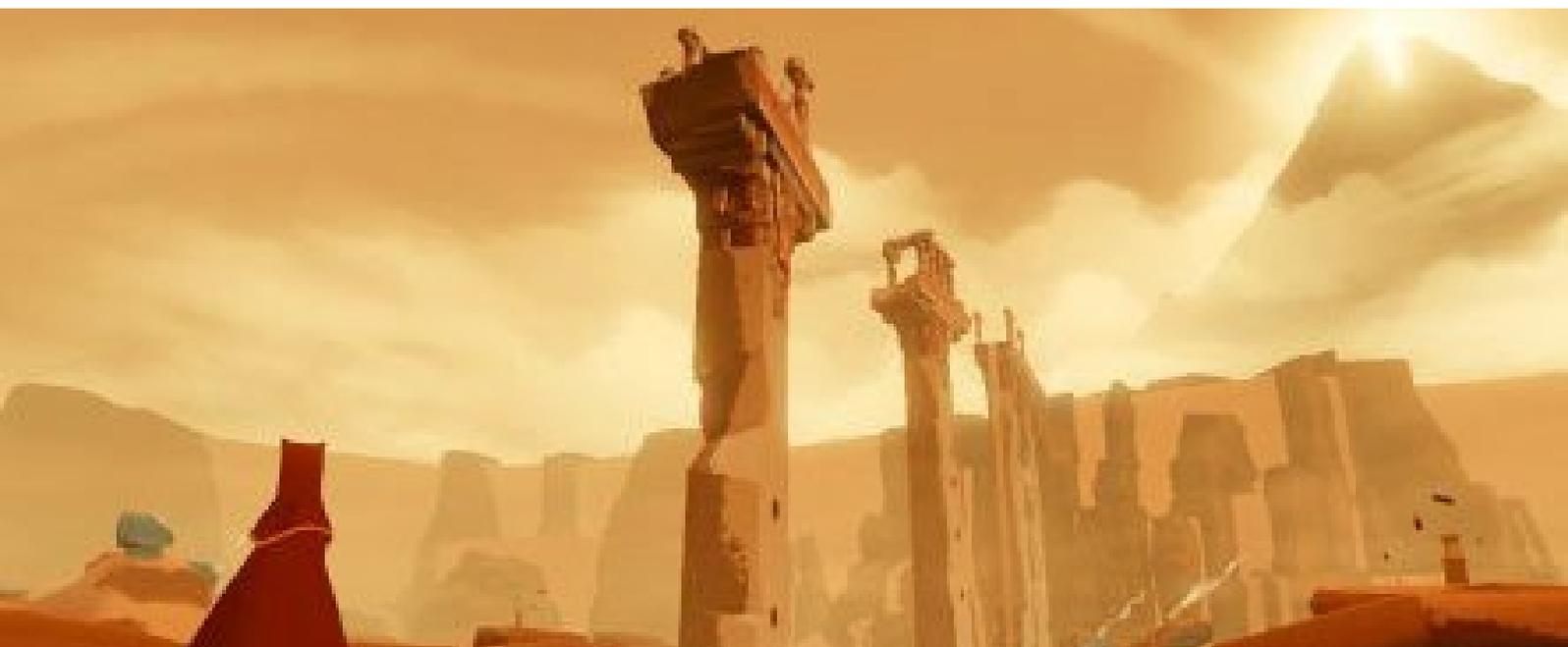


Dans *Stalker*, la déambulation dans la zone immatérielle amène à un voyage religieux, le périple de *Journey* se présente tout aussi comme un exode spirituel et introspectif s'attachant cependant à l'abstraction ainsi qu'à un régime d'images minimalistes. Projeté dans l'immensité de dunes ayant enseveli une cité détruite, le joueur incarne un personnage presque dénudé de tout poids physique, la figure quasi sans corps se présente d'ores et déjà comme une âme dans un espace abstrait.

QUÊTE PROPHÉTIQUE ET DÉCOR DE RUINES NABATÉENNES

Une première déambulation s'opère afin de comprendre les mécaniques de jeu et la découverte de la quête se dessine progressivement. En jouant sur des perspectives accentuant la présence de la montagne à l'arrière-plan, la quête principale se s'affirme rapidement : atteindre le sommet de cette montagne. Le caractère prophétique du protagoniste est alors frappant.

Plans ci-dessous -
Premier acte de *Journey*,
découverte de la quête
principale.



Le *level design* très minimal de *Journey* est composé en trois actes. Le voyage spirituel est linéaire et représente trois passages : la vie, la mort puis la résurrection. Basé sur trois types de ruines, le premier niveau situe son action dans des ruines ensevelies par le sable pour ensuite s'intéresser à des abîmes aquatiques et finir dans des vestiges enneigés. L'ensemble des décors est conçu dans l'idée d'accompagner le joueur dans une expérience spirituelle et cathartique.

¹ JOURNEY AND THE SEARCH FOR EMOTIONAL GAMING
Brian Crecente, 7 février 2013

² HOW TO CREATE SPIRITUALITY IN A VIDEO GAME
How Jenova Chen created Journey with spirituality in mind, Albert Sabaté, 14 février 2013

« *Our goal is to touch people and help people reach a cathartic moment.* » ¹ Jenova Chen

Jenova Chen nous livre sa vision de la spiritualité dans *Journey* dans une interview menée par Albert Sabaté en 2013.

Image ci-dessous -
1. Palette colorée réalisée pour le *level design* du jeu. Cette palette présente les différentes ambiances colorées de l'exode de Journey.
2. Croquis préparatoire du décor.

« *Among my founding team members we were like, we are making a church experience. [... Everyone craves] felling connected and a sense of awe. That's kind what Journey is. We all have a craving for those emotions. It's just a different era, we have to provide the same feeling, but through the medium that people are accustomed too.* » ²



Les décors de cette œuvre font écho aux ruines de Pétra en Jordanie ou d'Hegra en Arabie Saoudite. L'architecture que pose le décor de *Journey* s'inspire des travaux des nabatéens d'Arabie, peuple arabe de l'Antiquité taillant leurs cités à même la roche. Cette architecture se caractérise par des façades monumentales dotées de portes excavées ainsi qu'une ou plusieurs découpes en forme d'escalier. La direction artistique menée par Matt Nava s'inspire de la démarche des peintres de la Renaissance, ces derniers réinvestissant les canons antiques dans leurs œuvres. Les décors de ruines nabatéennes sont présentés comme les restes d'une puissance aux canons harmonieux dans lesquels le joueur explore les traces et tire le savoir de ce peuple disparu.

Images ci-dessous -

1. Photo d'un fragment de ruine d'Hegra dans la région d'Al-Ula en Arabie Saoudite.

2. Vue d'une ruine monumentale inspirée de l'architecture d'Hegra, par l'émission d'un chant, le personnage réveille le *djinn* de la pierre centrale.

RUINES ET DJINNS

A la manière des rochers appelés « *djinns* », qui représentaient des dieux veillant sur la ville de Pétra par exemple, des entités veillent sur les ruines de *Journey* et guident le joueur vers la montagne. Figures minérales et divines, elles prennent vie au sommet des ruines pour révéler le destin de Journey. La ressemblance est frappante entre les escaliers décoratifs d'Hegra et la représentation des divinités dans *Journey*. Les ruines de *Journey* conservent donc les dieux et le savoir du peuple ayant édifié la cité.



Ces figures divines témoignant du temps passé participent à la reconstruction de la mémoire en aidant le joueur à trouver les différents indices expliquant la chute de la cité.

RESTES DE STÈLES ET NARRATION PAR LE DÉCOR

De part le caractère muet du jeu dénué de toute interface ou inscription, l'ensemble des informations est donné par le décor. En observant des stèles dispersées dans les ruines, le joueur tente progressivement de comprendre les causes de la destruction de la ville. Ces stèles présentent chronologiquement les faits passés, les actions présentes, ainsi que le futur : le but à atteindre de Journey. Elles disposent donc d'un double but : expliquer le contexte et proposer la traditionnelle quête vidéoludique en évitant l'interface. Impossible de ne pas penser aux fresques religieuses incrustées dans l'architecture dont le but est la narration d'une histoire passée par le biais de l'image. Objets ambigus car contenant des informations sur le passé, le présent et le futur, la ruine est encore une fois présentée comme un réceptacle de trois temps distincts.

¹ DEVANT LE TEMPS
Georges Didi-Huberman, 2000, Éditions de Minuit, Collection « Critique »

Images ci-dessous -
1. Plan d'une cinématique mettant en scène le réveil du *djinn*.
2. Vue d'une stèle narrant l'histoire passée.

« Il ne faut pas dire qu'il y a des objets historiques relevant de telle ou telle durée : il faut comprendre qu'en chaque objet historique tous les temps se rencontrent, entrent en collision ou bien se fondent plastiquement les uns dans les autres, bifurquent ou bien s'enchevêtrent les uns aux autres. » ¹



ERRANCE ET MÉDITATION, UN VOYAGE INITIATIQUE

MATÉRIALISER LE TEMPS

Les ruines, réelles ou imaginaires, forment des lieux de retraite où silence et solitude plongent les protagonistes dans un état de méditation. Cet état méditatif provoqué par la perte de repères des personnages voyageant à l'aveugle dans un espace mi-rêvé mi-réel est aussi expérimenté par le spectateur. L'expérience du voyage dans un décor de ruine à travers le médium cinématographique est une épreuve spatiale plongeant le spectateur dans un état d'errance et d'abandon de soi. Ces visions de ruines oniriques et organiques, à l'écart de l'agitation du monde¹, invitent à la fuite vers des espaces calmes se faisant progressivement consommer par le temps. Le cinéma matérialise et rend perceptible le temps tout comme la ruine rend tangible le temps et son impact sur la matière. Bien que le cinéma capture le temps, la pellicule, vieillissant, contient le temps et fabrique sa propre ruine.

¹ RUINES ET RETRAITE, DE
DIDEROT À VOLNEY
Geneviève Cammagre,
Dix-huitième siècle 2016 (n°
48), pages 181 à 195

Plans ci-dessous -
Décor ambigu d'un es-
pace jouant sur des rap-
ports d'échelles : les vo-
lumes de sable évoquent
des paysages de dunes
gigantesques dans l'es-
pace restreint d'une
construction humaine.

Avec une esthétique de la lenteur, Tarkovski capte des architectures vieillissant paisiblement et lentement. Ces ruines semblent alors suivre une autre échelle de temps. Les décors de ruine dans *Stalker* jouent constamment sur la cohabitation de rapports d'échelles différents. L'inoubliable décor de ruines ensablées de *Stalker* témoigne particulièrement de cette cohabitation des échelles. Un paysage de dune réduit à l'échelle d'un sol d'une architecture intérieure cohabite avec un puits



et une flaque d'eau à l'échelle humaine. Contenant des échelles et plusieurs temps en son sein, l'observation de la ruine est une expérience méditative de l'espace et du temps. Contempler la ruine c'est donc expérimenter des échelles et des temps que l'homme ne peut éprouver à son échelle réduite en raison de son statut de mortel.

Ces ruines riches composées de métaux rouillés, murs craquelés, enduits cloqués et verres fendus forment le décor mettant à l'épreuve physiquement et moralement les trois protagonistes recherchant la foi. Par les ruines, le guide, le scientifique et le l'écrivain éprouvent un parcours initiatique. Le parcours initiatique se définit comme l'expérience d'une série d'épreuves morales ou physiques vécues par un personnage, celles-ci lui apportant une plus grande maturité. Les confrontant continuellement aux éléments et à l'embourbement, le décor de ruine impose des traversées dans des tunnels inondés, cascades vigoureuses et espaces ensablés. Teintée de mysticisme, cette épreuve pousse les personnages à aller au delà de leurs limites psychologiques. Les épreuves des éléments poussent alors les personnages à questionner leurs retranchements.

En expérimentant la lenteur et observant des échelles spatiales et temporelles différentes, les protagonistes comme le spectateur peuvent faire l'expérience d'une matérialisation du temps.



RUINES, UN APPEL AU VIDE ?

Le régime d'image minimal plonge le joueur dans une forme d'abandon de soi, le *gameplay* particulièrement doux, souple et spontané invite à un oubli de l'objet jeu vidéo qui plonge le joueur dans un état de lâcher prise. A la différence des voyages cinématographiques provoqués par des personnages, le voyage vidéoludique est un parcours personnel et d'introspection. L'entité incarnée est un prolongement de l'esprit du joueur et n'existe pas en tant que personnage (à la différence de *The Last of Us* par exemple dont les personnages, forts de caractère, existent indifféremment du joueur). Bien que le rapport à la ruine soit différent, la même question que celle de *Stalker* se pose : quelle est donc la nature de cet espace en ruine, espace réel ou espace mental ?

Image de droite -
Vue d'un des premiers
niveaux.

Image ci-dessous -
Lecture de la fresque :
De la naissance de la vie
donnée par la montagne
au voyage du person-
nage principal dans les
ruines de la cité.

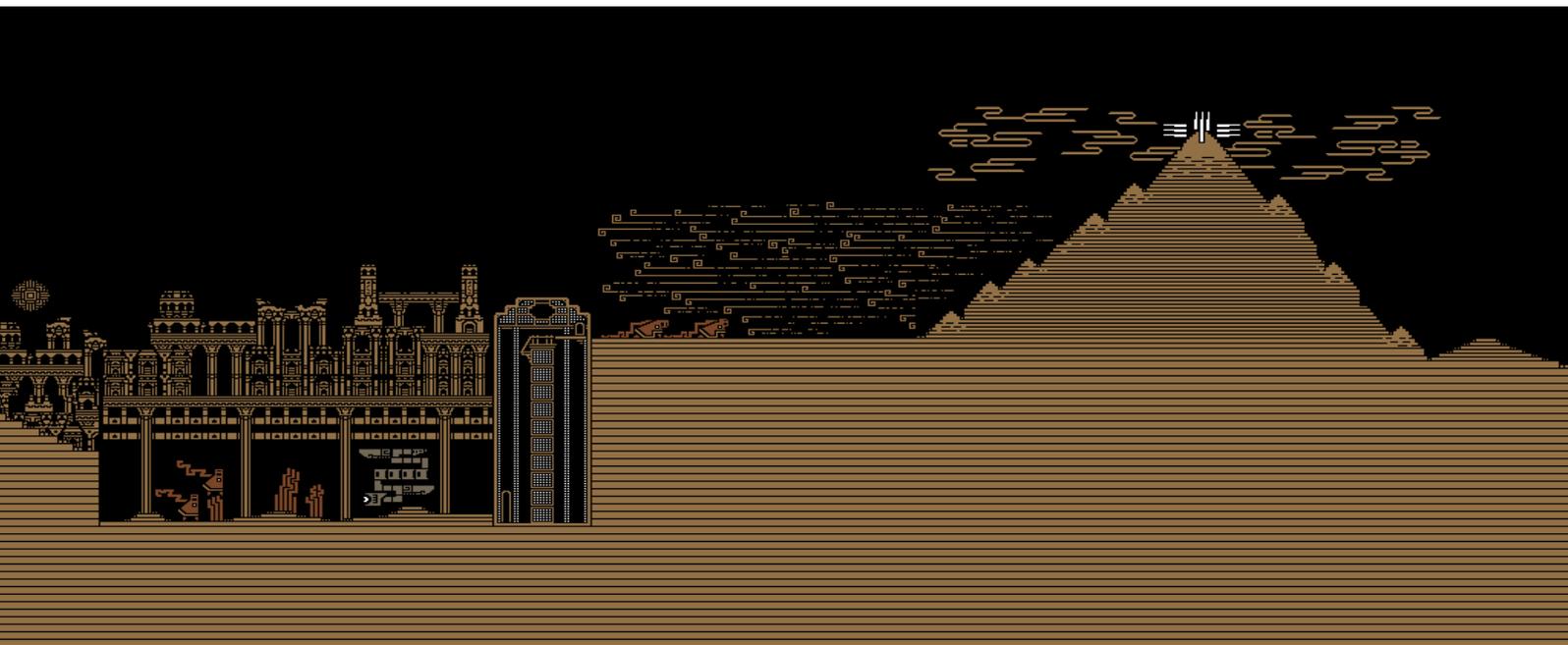


¹L'ALEPH
(El Aleph), Jorge Luis
Borges, 1967, traduc-
tion : Roger Caillois et
René L.-F. Durand, Gal-
limard

²Voir la partie sur l'affor-
dance aux pages 64 et
65.

Vues ci-dessous -
Vue du deuxième et
troisième acte.

Le parti pris de la direction artistique réalisée par Matt Nava et Hao Cui fuit un réalisme vidéoludique particulièrement en vogue aujourd'hui et s'attache à une direction minimale, l'espace semble presque immatériel et intangible. Les ruines sont présentées comme des éléments d'architecture qui ont pour premier objectif de susciter une émotion et un sentiment. Ainsi, des cours infinies, des puits quasi sans fond sont présentés alors que ces éléments n'ont aucune utilité ou usage architectural. Leur seul but est de susciter un sentiment d'oppression ou de respiration. Ces décors peuvent être comparables aux espaces conçus par Jorge Luis Borges dans *l'Aleph*¹, présentant des cités et labyrinthes mentaux détachés de tout réalisme et usage architectural. Cette dynamique de décor s'oppose radicalement à l'approche du décor dans *The Last of Us*, utilisant l'aspect «utile» d'un objet pour générer une émotion ou inviter à une action². *Journey* s'intéresse à la forme dénuée de toute fonction.



ERRER SANS ÊTRE PERDU

Précédemment, nous avons étudié le *level design* et l'utilisation des affordances dans *The Last of Us*, outils de décor aidant à la compréhension de l'espace et de l'action à entreprendre. Si les affordances sont très peu présentes dans *Journey*, c'est par l'utilisation de la perspective et la relation formelle entre deux objets que le joueur comprend l'action à enclencher. Ainsi, le joueur étant situé sur une petite dune au premier plan et observant la montagne à l'arrière-plan comprend vite la quête principale : atteindre le sommet de la montagne. Un jeu d'émiétage permet la prise de repères dans le décor. L'émiétage est un principe selon lequel, en disposant des éléments distincts (ou récompenses¹) suivant une ligne, le joueur va suivre cette direction. Disposant des stèles ainsi que des énergies matérialisées dans les ruines, le décor guide le joueur. Le travail de création de repères dans le décor de *Journey* joue donc avec la relation formelle entre deux objets, l'émiétage et un régime d'images minimalistes.

¹ Les pièces à récolter dans *Mario* sont un exemple d'utilisation de l'émiétage dans le jeu vidéo.

Vue ci-dessous - Premier acte de *Journey*, par la composition du décor et un jeu de perspective, le point de vue (libre) invite toujours le joueur à observer une direction : celle de la montagne symbolisant la quête principal.



CE QUE NOUS FONT LES RUINES

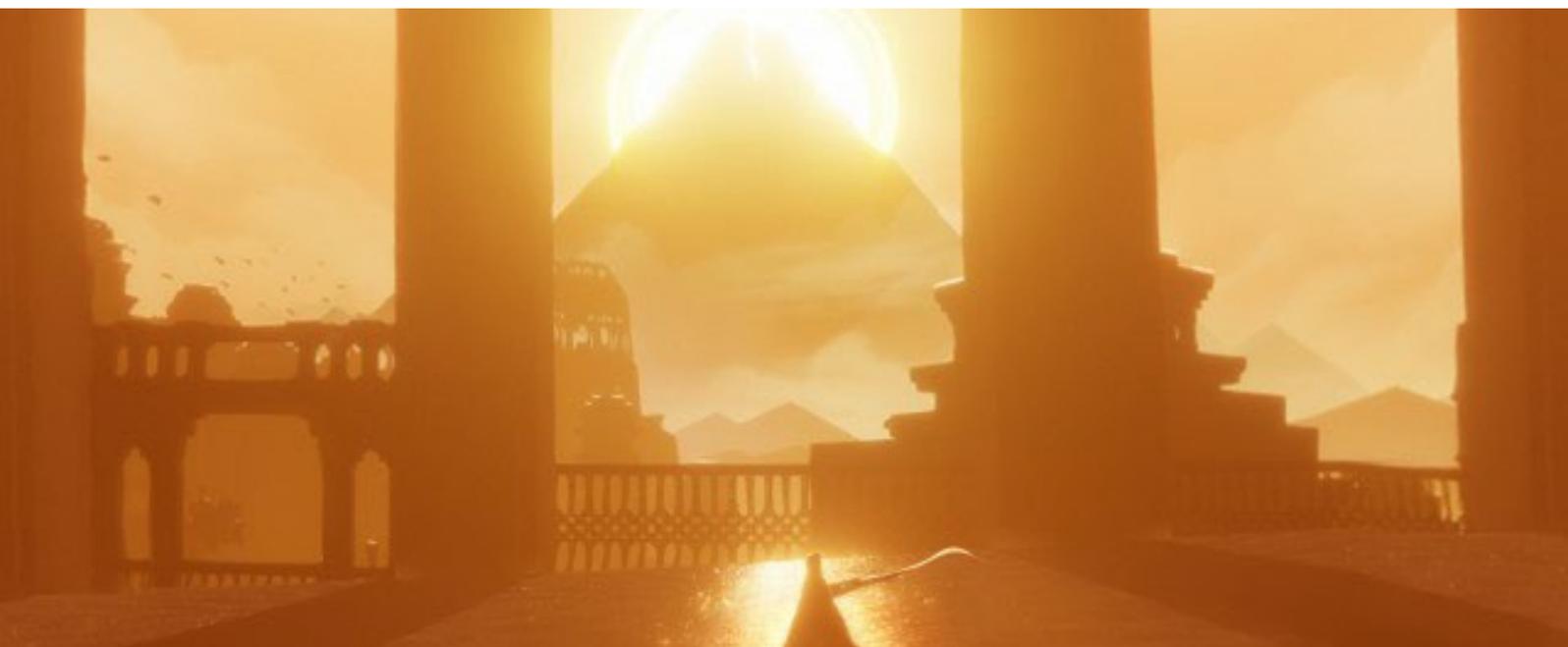
¹ PHILOSOPHIE DES JEUX VIDÉO

Mathieu Triclot, 2011, éditions La découverte, Paris

Mathieu Triclot s'intéresse entre-autre à une analyse comparative des expériences vidéoludiques et cinématographique.

Vue ci-dessous -
Vue d'une déambulation dans un décor de cité détruite.

Nous pouvons considérer qu'il existe une différence entre expérience d'errance dans un décor de ruine dans les œuvres cinématographiques et dans les œuvres vidéoludiques. Actif au sein du décor, l'errance du joueur est provoquée par la volonté d'actionner l'action de déambuler sans but. Par la déambulation active dans le décor de ruine, le joueur manie les points de vue et l'action, le médium vidéoludique implique donc une conscience du joueur de l'outil manette¹. Le parcours dans la ruine vidéoludique est donc lié à la notion de choix alors que l'errance dans la ruine cinématographique peut permettre un abandon de soi plus direct car le spectateur n'a pas d'interaction avec le décor ou de décision sur le point de vue, il se laisse emporter par le flux d'images actionnées par les protagonistes. Le médium vidéoludique implique une expérience plus personnelle de la ruine mais un abandon de soi plus difficile, faute de pouvoir oublier la manette. Ce point de vue peut être remis en question par l'expérience de l'errance dans *Journey*. Jouant sur un *gameplay* spontané, un parcours évident, une palette d'action très restreinte et un décor invitant à un point de vue évident, l'errance dans les décors de ruines de *Journey* est intuitive, spontanée et automatique. Un oubli de la prise d'action et donc du médium vidéoludique permet donc une errance spontanée et une méditation dans les décors de ruines.



LA RUINE MONUMENTALE, ESPACE DE LIBERTÉ

La Zone semble être un espace propice à l'errance et à la rêverie, elle propose un voyage, une aventure spirituelle dans un labyrinthe en rupture avec les lois physiques et s'opposant à un paysage industrialisé. C'est par un jeu d'opposition à la « non-Zone » que la Zone devient un espace de liberté.

ZONE / NON-ZONE

Deux régimes d'images ainsi que deux types de ruines s'opposent. Si la pellicule sépia délavée s'oppose radicalement à la gamme chromatique bleutée et verte du second régime d'images, cette transition est travaillée de façon fine par le décor. La transition spatiale entre le monde industrialisé d'une société soviétique malade et la ruine végétale et colorée, s'effectue par un travail de formes, de matières, de couleurs et de rapports de flous.

Étudions la séquence de transition entre la Zone et la non-Zone. Cette séquence présente les trois personnages fuyant une milice surveillant l'espace ouvrant sur la Zone. Les trois protagonistes s'équipent d'une draine à essence pour commencer leur voyage sur les rails métalliques d'un hangar industriel. Le travail de décor privilégie les lignes franches et droites et la rigueur des structures propres à l'architecture industrielle. Métaux, béton, pierre, sont alors utilisés pour présenter un espace inerte et non poreux.

Plans ci-dessous - Début du voyage vers la Zone : décor du hangar donnant sur les rails industriels. Apparition progressive des formes courbes et de la nature au fil de la séquence.



Les personnages s'échappent alors de cet hangar pour pénétrer progressivement dans la Zone. Passant d'un décor intérieur à un décor extérieur, la luminosité prend en puissance et l'horizon se dégage. Horizon premièrement flouté, il prend graduellement en détails pour être finalement défini. La linéarité des tubes métalliques laisse place aux lignes indécises des rondins de bois disposés avec une impression d'aléatoire. Ces rondins disparaissent peu à peu pour laisser place aux troncs d'arbres colorés et vigoureux. Une nature foisonnante de mousse généreuse, d'herbe grasse, de racines vigoureuses et fourmillant de touffes riches ouvre le paysage de la Zone.

C'est donc par un jeu de rythme et de correspondance formelle (tubes = rondins = troncs ou encore sol en béton = pierres = herbe) que les deux décors de ruines sont liés par une transition très douce et lente propre au rythme de Tarkovski. Cette séparation entre la Zone et la non-Zone permet non seulement de provoquer un sentiment de respiration mais elle permet également d'introduire l'idée de dérèglement spatial et temporel.

RUINE AQUATIQUE ET VÉGÉTALE, UNE RESPIRATION

Plans ci-dessous -
Arrivée dans la Zone :
décor d'une riche végétation colorée et vivante.

Par le changement du traitement chromatique de la pellicule ainsi que le changement de type de décor de ruine, la respiration qu'offre la Zone plonge le spectateur dans un état de contemplation d'une ruine quasi vivante.



¹ ENTRETIEN AVEC ANDEĬ
TARKOVSKI

B. Edelhajt, Cahiers du cinéma,
p. 39

² SALONS III. RUINES ET PAY-
SAGES. SALONS DE 1767

Denis Diderot, 1767, Hermann

³ RUINES : REPRÉSENTATIONS
DANS L'ART DE LA RENAISSANCE À NOS JOURS

Michel Makarius, 2011, Flam-
marion.

Michel Makarius présente la
Poétique des ruines de Diderot
et évoque l'idée selon laquelle
la ruine aide l'Homme à retrou-
ver un état primitif.

Plans ci-dessous -
Décor inondé, l'intempérie
s'abat sur la ruine.

Ruines végétales et aquatiques, les décors sont inondés, envahis par la végétation, l'architecture semble submergée d'une nature incontrôlable et libérée de l'emprise humaine. La Zone semble alors correspondre à la vision de la nature de Tarkovski.

« *La manifestation d'un phénomène indéfinissable qui ne peut se plier ni à la volonté des hommes ni à celles des systèmes.* » ¹

Cette conception de la ruine épouse la vision de Diderot énoncée dans le *Salon de 1767 : Ruines et Paysages*. Ce dernier considère que l'errance dans les ruines permet à l'Homme retrouver ses instincts étouffés par la civilisation². Un retour aux instincts permet alors une libération de l'esprit. Propice à l'introspection, la ruine végétale est le terrain fertile d'une croissance. La notion de croissance végétale et d'éloge de la vitalité de la jeunesse est omniprésente. Le nom ambigu de «Stalker» ou «rôdeur» peut aussi faire échos à «stalk», signifiant une tige en anglais.

« *L'homme en venant au monde est faible et souple. Quand il meurt il est fort et dur. L'arbre qui pousse est tendre et souple. Devenu sec et dur, il meurt. La dureté et la force sont les compagnons de la mort. La souplesse et la faiblesse expriment la fraîcheur de la vie. Ce qui est dur ne vaincra jamais.* » ¹



ESPACES MONUMENTAUX

Les décors de ruines monumentales de *Stalker* connaissent les mêmes enjeux de repérage que *La Route*. Il s'agit de trouver des ruines préexistantes afin de limiter les coûts des plans larges. Des extensions de décors intérieurs ont été réalisées et insérées dans les décors naturels. Les décors naturels servant alors de découvertes aux décors construits. Certains décors ont été réalisés en studio, notamment les espaces intérieurs de la chambre de Stalker, le bar ou encore certains décors intérieurs inondés de la Zone. Un mélange entre décors naturels, ajouts de décors construits en extérieur et décors studios permettent donc de représenter l'espace de la Zone dans son aspect monumental comme minuscule. Le monumental est alors travaillé dans les décors extérieurs et les intérieurs studios s'intéressent au travail du micro et de la matière organique des décors vus en plan plus serrés.

¹ *STALKER*
(), Andreï
Tarkovski, 1979, MK2,
production designers
: Aleksandr Bojm et
Andreï Tarkovski

La ruine, dans *Stalker*, prend en puissance d'évocation par l'opposition Zone / non-Zone. Le monde industrialisé et régi par ses règles contraste avec la Zone vivante. La ruine est traitée par le décor comme un espace de liberté propice à croissance. Détachée de l'emprise humaine, elle permet un retour aux instincts et révèle la vitalité et la fragilité de la jeunesse. Entre monumental et minuscule le travail de décor permet de rendre tangible les différentes échelles et d'offrir des visions variées d'un espace libre et vivant.

Photographies ci-dessous -
Deux des rares photographies
du tournage de *Stalker*.
Décor inondé en studio.



RUINES BIENVEILLANTES

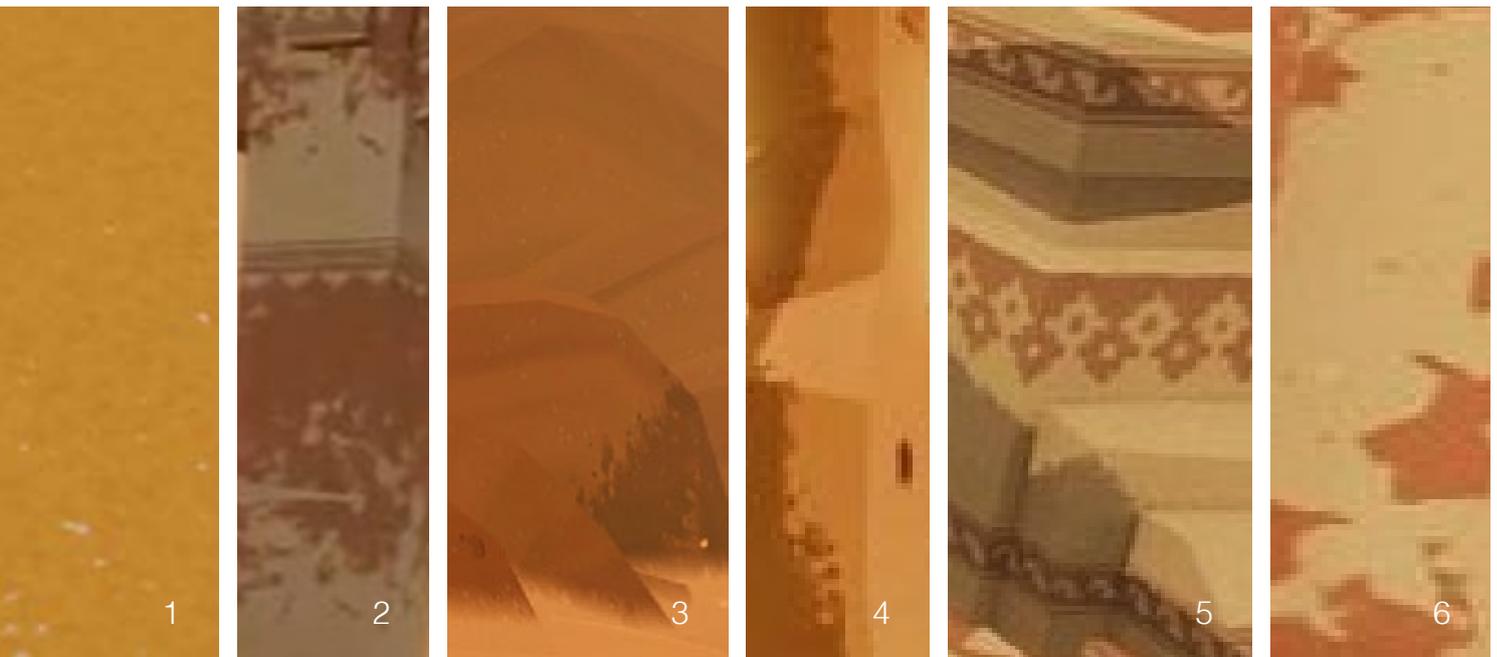
Les décors de *Stalker*, opposant espaces d'oppression et espaces colorés et organiques, associent ruine et liberté. Les ruines de *Journey* s'intéressent à susciter un sentiment de liberté chez le joueur en s'appuyant sur des décors doux et apaisants. Les architectures certes détruites mais rayonnantes d'une apaisante aura sont traitées avec des matières extrêmement lisses et douces. Loin des ruines aux roches poreuses, verres saillants, arrêtes anguleuses et métaux acérés, les matières sont traitées de manière légère, presque duveteuse.

En utilisant des camaïeux, des aplats de textures velours, atténuant les contrastes, lissant les matières poreuses, l'ensemble des décors de ruines dégage une douceur. La légèreté apportée par le décor est accompagnée par une lumière diffuse d'un soleil baignant l'ensemble de l'espace dans une atmosphère dorée et clémente.

Textures ci-dessous -

1. Sable
2. Grès
3. Roches
4. Pierre sculptée
5. Colonne en pierre peinte
6. Sol en pierre

Ruines bienveillantes, les décors de *Journey* proposent une vision de la ruine singulière, très loin des représentations conventionnelles de ruines dans les jeux vidéo. Après ses études en cinéma et médias interactifs, Jenova Chen décide de rompre avec les clichés rattachés aux jeux vidéo (« *la violence, l'addiction, le stress* » ¹).



« Je me souviens que c'était après la tuerie de Columbine. Les jeux vidéo avaient mauvaise presse. Je voulais faire l'anti-GTA, un jeu qui soit paisible, apaisant, qui fasse mentir les préjugés. »¹ Jenova Chen

¹ JENOVA CHEN, LE MAÎTRE DES JEUX ZEN, VEUT «APPORTER DE NOUVELLES COULEURS AU JEU VIDÉO»

William Audureau, 2019, Le Monde

Le traitement du décor témoigne précisément de cette volonté de concevoir des espaces apaisants rompant avec les préjugés attachés au jeu vidéo.

RUINES DÉMESURÉES ET LIBERTÉ

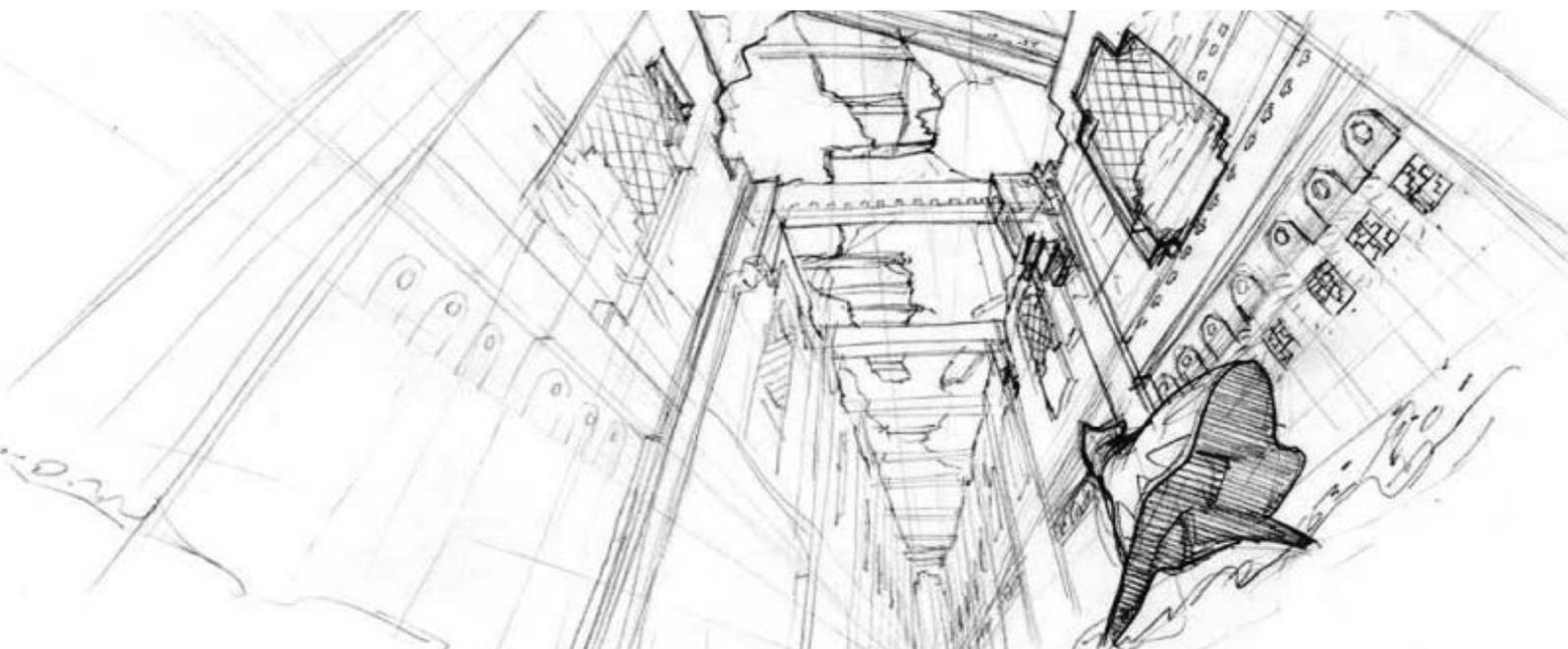
² INTERVIEW JENOVA CHEN, JOURNEY 2011, Gameblog

« Je voulais un monde universel, où l'anonymat soit absolu. [...] C'est un jeu dans lequel nous voulons que vous vous sentiez petit. Avoir un sens de l'émerveillement et du mystère. [...] Il s'agit de vous, un joueur de petite taille traversant un très grand espace. »² Jenova Chen

³ *Journey* est conçu pour être joué en réseau, en coopération duo avec des joueurs de toutes nationalités.

Image ci-dessous - Croquis des ruines monumentales de *Journey*.

La démesure de la ruine et la petitesse de *Journey* participe à plonger le joueur dans un sentiment d'émerveillement. Ce monde universel où règne l'anonymat³ permet une forme de liberté dans lequel le joueur erre. Le décor de ruine dans *Journey* est donc l'expression de l'espace et du temps aux échelles monumentales plongeant le joueur dans une forme d'errance introspective.





Photographie ci-dessus -
Centrale électrique de Tallinn en
Estonie. Construction d'une en-
trée raccordant avec le décor du
bar dans *Stalker*.

Stalker et *Journey* présentent donc les ruines comme des espaces quasi internes dont le statut est ambigu. Espace réels ou imaginaires, les ruines déstructurent les repères et projettent les protagonistes, spectateurs et joueurs dans une forme d'errance spirituelle. Les décors de ruines dans ces deux œuvres invitent à un voyage méditatif. Jouant sur des échelles spatiales monumentales, ces décors suscitent l'émerveillement et provoquent un état de contemplation. Les décors de ruines impliquent tant un travail sur la matière en micro qu'un travail de repérage de ruines monumentales.

Bien loin de la représentation de la ruine synonyme du néant, de la perte et de la destruction, celle-ci est présentée comme un espace salvateur permettant de retrouver foi. Paradoxalement liées à la notion de vitalité, les architectures détruites de *Stalker* regorgent d'une vitalité s'opposant au monde morne extérieur à la ruine.

Voir la ruine au cinéma et dans les jeux vidéo, c'est faire l'expérience du temps et de l'espace, le décor de ruine rendant tangibles des échelles spatio-temporelles peu perceptibles par l'Homme. La ruine est aussi imprégnée de vitalité et permet l'esquisse d'un futur, elle offre un second souffle à l'architecture.



IV. CONCEPTION D'UNE RUINE CONTEMPLATIVE

1. Présentation du travail de fin d'études
2. Entretien avec Thierry Flamand



Après avoir présenté les différentes représentations de la ruine dans l'histoire de l'art et analysé deux œuvres cinématographiques au regard de deux œuvres vidéoludiques, une approche plus pratique interrogeant la conception de décor de ruine concerne cette dernière partie. Celle-ci, plus technique, aborde les différents enjeux de construction d'un décor de ruine au cinéma.

Dans un premier temps, une présentation de mon décor de fin d'étude à la Fémis (TFE) retracera les différentes étapes de construction d'un espace subissant une évolution dans le temps : de l'espace habité à la ruine. Les étapes de dessins d'intentions, de plans, de maquette, de budget et planning sont révélateurs des enjeux de la phase de conception. La construction, la peinture, l'ensemblage, l'accessoirisation et le paysagisme seront également présentés. J'exposerai donc mon expérience de TFE et choix esthétiques et pratiques dans cette partie.

Image ci-dessous -
Concept art pour
The Last of Us 1
Référence principale
de mon TFE.



¹ BEYOND: TWO SOULS
David Cage, Guillaume de
Fondaumière, 2013, Sony
Computer Entertainment,
Quantic Dream.

Dans un second temps, un entretien avec le chef décorateur Thierry Flamand sera intégré à cette partie. L'entretien avec Thierry Flamand ne concerne pas à proprement parler de la ruine mais de son expérience de chef décorateur sur des œuvres vidéo-ludiques. Les différentes problématiques que le médium vidéoludique implique seront donc évoquées en parallèle aux enjeux cinématographiques. L'entretien sera porté sur *Beyond Two Souls*¹, un jeu vidéo conçu par David Cage et Guillaume de Fondaumière, développé par Quantic Dream et édité par Sony Computer Entertainment (PS3), sorti en 2013 en Europe.

Image ci-dessous -
Croquis préparatoire
pour Beyond Two Souls



CONTRAINTE DES TFE

Les TFE décor consistent en la conception d'un décor en rapport avec le mémoire dont la construction se fait dans les studios de la Fémis avec un budget alloué de 4700 euros (hors location studio).

L'idée principale de mon projet est de travailler sur les notions de temporalité et de spatialité. Les différentes problématiques techniques qu'engendre la représentation de plusieurs temps dans un unique décor seront abordées en traitant du début de la phase de préparation du projet au début du montage.

TEMPUS FUGIT : PRÉSENTATION DU DÉCOR

Un espace donnant sur une vue dégagée est habité par une mère et son enfant. Un sentiment flottant et léger se dégage de l'espace. Par la présence de signes météorologiques anormaux, la découverte progressive d'une catastrophe naturelle se met en place.

Image ci-dessous -
Dessin d'intention pour
le temps 1 (3D et peinture
numérique)



Confrontés à la révélation de ce futur proche, les personnages vont désertier l'espace. S'imprégnant du poids du temps, l'espace reprend un second souffle trente ans plus tard avec la visite du personnage de l'enfant ayant grandi.

SÉQUENCER LE TEMPS

Du décor habité au décor en ruine, j'avais opté pour la représentation de quatre temps distincts. Une des premières problématiques que j'ai rencontrée était celle du choix de modifier un décor plusieurs fois ou de construire plusieurs versions du décor selon des temps différents. La première démarche aurait nécessité trois modifications de décor et quatre temps de tournage. La période de location du studio aurait débordé sur deux mois plutôt qu'un. La seconde possibilité aurait multiplié par quatre le nombre de versions du décor et donc cette solution aurait été très coûteuse et demandant un studio spacieux.

Image ci-dessous -
Dessin d'intention pour
le temps 2 (3D et peinture
numérique)



¹ COVID-19 et TFE :
Mon TFE aurait du être
construit dans un studio
extérieur faute de disponi-
bilité des studios à la Fémis
en avril / mai. Suite aux
mesures gouvernementales,
l'école a fermé ses portes
et mon TFE a été reporté à
septembre dans un studio à
la Fémis.

² Surface très fine de bois
sur châssis qui permet
l'illusion d'un mur ou cloison
en studio.

³ Élément de décor vu en
arrière-plan au travers d'une
ouverture dans un décor.

Image ci-dessous -
Dessin pour temps 1
Dessin pour temps 2 : le
cadre blanc présente la
zone posant des problèmes
de découverte.

A ce moment de la conception¹, aucun studio de la Fémis était disponible alors le choix de location d'un studio à l'extérieur de la Fémis (Epinay par exemple) était indispensable pour savoir si la solution de construire plusieurs versions du décor était une solution à considérer ou non en fonction de la taille du studio choisi par la Fémis.

J'ai malgré tout concentré mes moyens sur deux temps : du décor habité au décor en ruine. Cela a donc réduit considérablement la période de location du studio et réduit les coûts du décor.

POROSITÉ ENTRE ESPACE CONSTRUIT ET PAYSAGE

Le rapport entre intérieur et extérieur, construit et paysage, est une thématique importante dans la représentation de la ruine. J'ai voulu travailler sur la séparation dans le premier temps (non ruine) du construit et du paysage. Dans le second temps (ruine), je me suis intéressée à la fusion, la limite moins radicale entre intérieur et extérieur.

L'idée était de travailler sur la porosité en détruisant une feuille décor². J'avais prévu de construire la feuille décor en polystyrène afin d'avoir une finition béton détruit. Lors de la phase de conception, le travail de dessin m'a permis de me rendre compte des problématiques liées à la découverte³.



RUINES ET DÉCOUVERTE

Une problématique concernant la partie basse de la découverte se posait alors : en réduisant la surface basse de la feuille décor (voir sélection sur le deuxième dessin de la page précédente), on rend visible la partie basse de la découverte. Afin de ne pas voir le sol du studio, plusieurs solutions étaient donc possibles :

- Surélever le décor grâce à des praticables afin de pouvoir faire continuer la découverte en dessous de la ligne de sol du décor. (Schéma 1)

- Avoir un studio dans lequel une piscine permettrait d'accueillir la découverte et la faire descendre en dessous de la ligne de sol du décor. (Schéma 2)

- Focaliser l'énergie et les moyens sur un travail de peinture et patine en mettant de côté la destruction structurelle de la feuille décor.

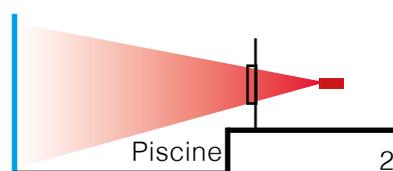
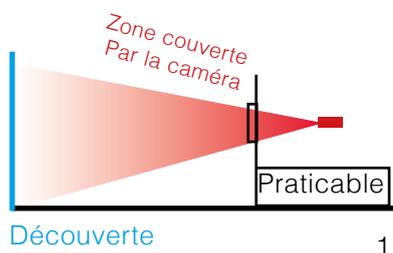


Image ci-dessous -
Deuxième version 3D
pour le temps 1, le sol
du studio n'est plus
visible.

Comme le coût de surélévation du décor dépassait mon budget et que je n'avais pas de studio à ce moment là, je n'avais ni la possibilité d'envisager un studio avec piscine, ni le budget pour la surélévation. Mon parti pris a été de requestionner le degré de destruction de l'architecture et de focaliser mon travail sur la ruine en peinture. J'ai donc réalisé une deuxième série de dessin d'intention basés sur un travail de recherche de patines et non sur la destruction de la structure architecturale de l'espace. Une nouvelle version de l'espace devait absolument cacher la partie basse de la découverte dans les deux temps, j'ai donc opté pour le remplacement de la porte fenêtre par deux surfaces vitrées de 1,20 m sur 1,40 m.



POROSITÉ, LUMIÈRE ET DÉCOR

Une deuxième série de peintures numériques m'a permis de préciser l'espace et de travailler la porosité entre intérieur et extérieur d'une autre manière que par la destruction de la feuille décor. Le contraste de couleurs entre l'arrière-plan aux teintes froides et l'espace aux teintes chaudes permet de bien séparer le construit du paysage. Dans le deuxième temps, le décor est baigné dans une lumière chaude qui adoucit la séparation entre les deux zones. En maquette, j'ai réchauffé les teintes de la feuille décor aux surfaces vitrées afin d'appuyer cette séparation dans le premier temps et la fusion dans le second temps.

Image ci-dessous -
Dessin d'intention en
peinture numérique
pour le temps 1.
La base 3D est conçue
sur sketchup préalable-
ment et la peinture vient
en second temps à la
palette graphique et
photoshop.

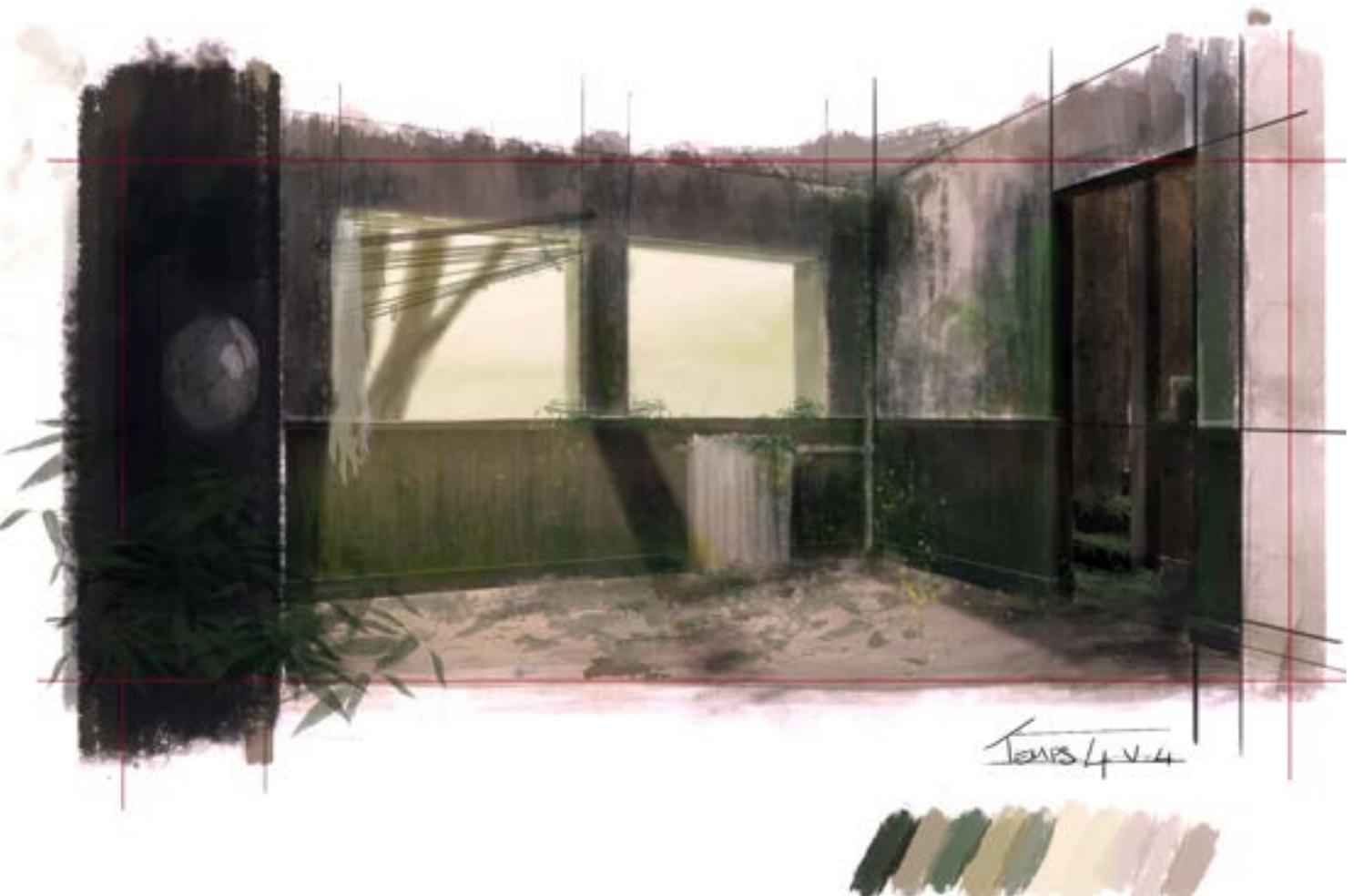


FOCALISATION SUR DEUX TEMPS SÉPARÉS PAR UNE CATASTROPHE

¹ Cette anecdote renvoie à la partie II, 2 du mémoire visant à présenter la ruine comme objet d'avertissement, rappelant de la fragilité humaine.

Image ci-dessous -
Dessin d'intention
pour le temps 2 (3D et
peinture numérique)

En me focalisant sur deux temps, j'ai voulu favoriser la rupture radicale entre espace habité et ruine. Mon ambition esthétique était de concevoir une ruine vivante, un espace de contemplation et non un espace témoignant d'une destruction violente. Le choix de la catastrophe ayant détruit l'espace était primordial. Ma première idée de catastrophe, en octobre 2019, était celle d'une pandémie virale ayant poussé les habitants à se cloisonner puis à fuir l'espace¹. Après quelques évolutions, j'ai opté pour une destruction plus spectaculaire et je me suis donc focalisée sur une destruction d'ordre météorologique, d'inondations et de vents violents. Ce type de catastrophe justifiait la présence d'éléments de décor que je voulais travailler : patines de moisissure, apparition de végétaux et liens entre peinture et végétaux.

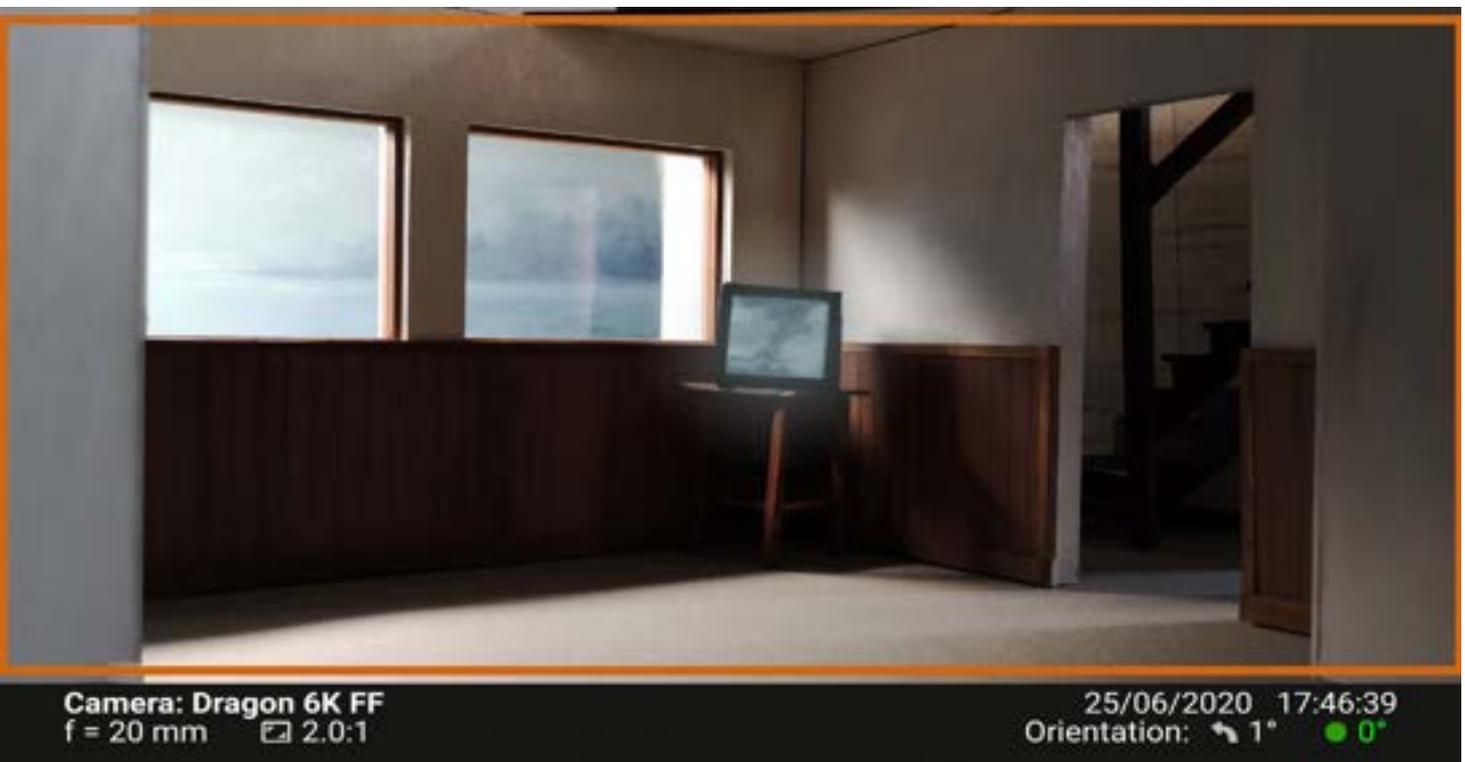


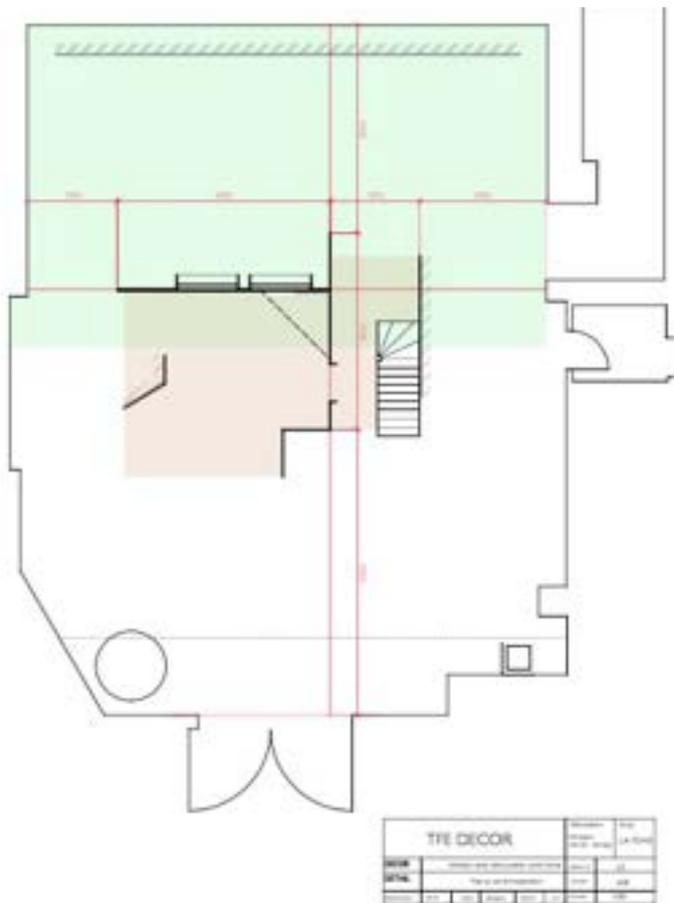
MAQUETTE : VOLUMES, COULEURS ET HORIZON

Après la conception des deux dessins d'intention, un travail de volumétrie et couleurs en maquette m'a permis de placer plus précisément mes choix de teintes, de lumières et d'étudier certains questionnements sur la découverte.

En plus d'être un outil formidable en termes de communication avec le chef opérateur, la maquette a soulevé la question de la ligne d'horizon dans un décor comportant une découverte. Ayant placé la découverte (de 10 mètres sur 4,40 mètres) à 5 mètres de la fenêtre, la distance fenêtre / arrière-plan est relativement courte. Cela implique qu'à chaque mouvement de caméra tel qu'un tilt haut ou bas, la ligne d'horizon bouge de façon non réaliste. Le truquage d'un horizon qui est censé être situé à l'infini en le plaçant à 5 mètres de la fenêtre est donc problématique.

Image ci-dessous -
Maquette 1/10 du
décor avant ruine

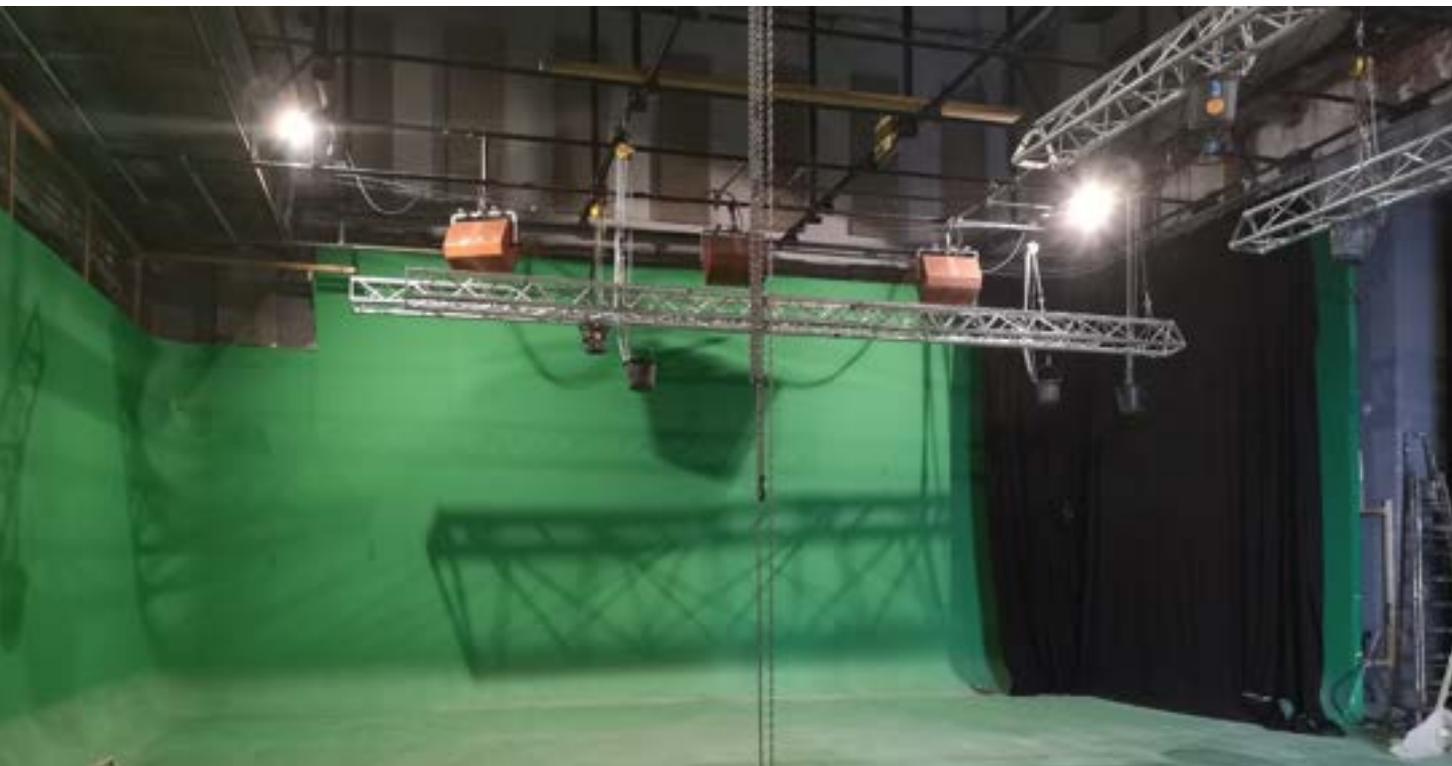




Après concertation avec le chef peintre, Edouard Pallardy, nous avons travaillé ensemble sur la conception d'une découverte plus abstraite dont la ligne d'horizon est complétement indiscernable. Les zones de contrastes devaient être elles aussi atténuées afin d'éviter l'effet de mouvement trop rapide de l'arrière-plan lors d'un mouvement de caméra (type tilt ou pano par exemple). Le choix des dimensions de la découverte a donc été un compromis entre la distance fenêtre / arrière-plan (5 mètres) et les dimensions du plateau (environ 11 mètres de large).

Image de gauche -
Plan d'implantation du décor dans le plateau 2 de la Fémis
Image ci-dessous -
Maquette 1/10 du décor avant ruine





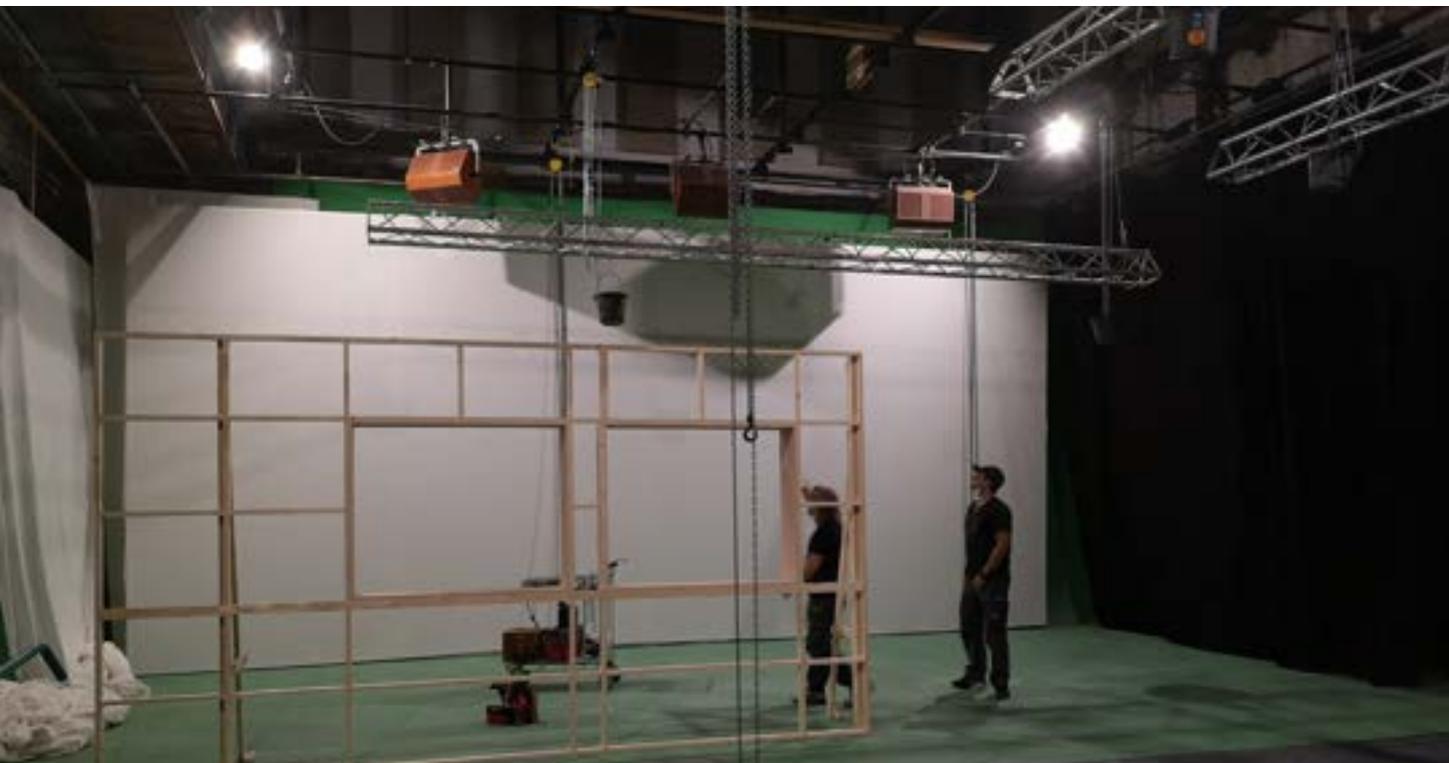
Page de gauche,
1ère image -
Plateau 2 de la Fémis
Page de gauche,
2ème image -
Toile ignifugée sur
châssis en bois

CADRE, FENÊTRE ET ÉCRAN

La construction du décor a donc eut lieu fin aout pour un début de phase de peinture début septembre. De par la taille de l'objet, la découverte a été le premier élément à être construit. En peinture, un aller-retour entre espace intérieur et espace extérieur a permis de travailler en synergie le décor et la découverte. Nous avons recouvert l'ensemble du fond vert du plateau de toiles blanches afin de bloquer les fuites lumineuses de vert incrust sur le décor et la toile peinte.

Image ci-dessous -
Découverte peinte



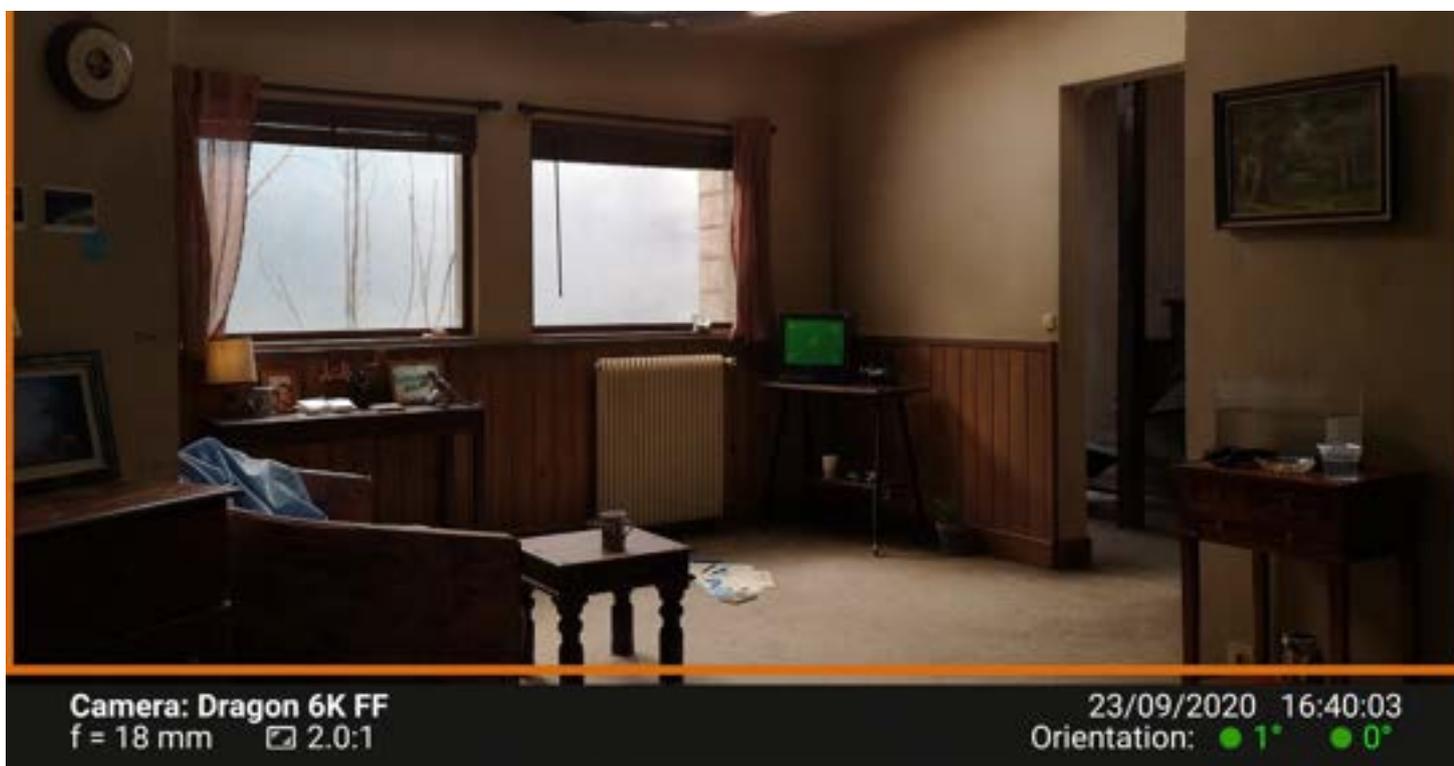


ENSEMBLIAGE ET ACCESSOIRISATION

Page de gauche,
1ère image -
Première feuille décor
posée sur le plateau
Page de gauche,
2ème image -
Décor en phase de
peinture

Afin de travailler la temporalité, le premier temps du décor a été décomposé en quatre autres temps. L'accessoirisation changeant entre chaque temps, l'idée est d'appuyer sur certains éléments évoluant dans le décor : trait signifiant l'âge de l'enfant évoluant, aquarium avec poisson devenant vide, plante vivante se fanant et ajouts de photographies. Quelques objets évocateurs de la catastrophe amènent le temps de la destruction comme un baromètre oscillant sur « tempête », la télévision projetant des images de typhon, le sable de l'aquarium se déplaçant étrangement et un journal dont la page de couverture avertit l'arrivée d'inondation et vents violents. L'ensemble des éléments m'ont permis de justifier l'état de ruine de la seconde partie du décor.

Image ci-dessous -
Décor prêt à tourner
pour le premier temps



TEMPORALITÉ ET CONTEXTE

Ne désirant pas spécialement concevoir un décor contemporain par volonté de ne pas me projeter dans une ruine qui correspondrait à notre futur, j'ai décidé de rendre flou le contexte spatio-temporel. Quelques éléments d'accessoirisation et d'ensemblage trahissent obligatoirement l'espace, le choix d'une télévision, des prises électriques, de la plomberie, du type de menuiseries indiquent irrémédiablement une époque. Il s'agissait donc de rester minimaliste et de flouter le contexte en utilisant des objets qui ne sont pas trop forts visuellement car l'affirmation d'une époque en particulier n'était pas le cœur du projet. Une influence d'Europe du nord se manifeste cependant par l'utilisation du bois, d'une découverte froide rappelant les paysages hivernaux. L'idée en termes de travail des teintes étant d'exprimer un climat hivernal, j'ai travaillé le deuxième temps dans une atmosphère plus printanière, vectrice de renouveau et vitalité.

Image ci-dessous -
Dessin d'intention
pour le temps 1

Image ci-dessous -
Maquette 1/10 du
décor avant ruine





PEINTURE, PATINE, ÉVOCATION DES TEMPS

Après le tournage du premier temps du décor, la phase de peinture et de patine a pu commencer. Nous avons tout d'abord procédé à un travail de matiérage, entre la sculpture et la peinture.

En dévoilant un temps antérieur à celui évoqué par le premier temps, le décor se teinte d'un poids et évoque plusieurs moments en lui-même. Mon idée en termes de peinture était de dévoiler le passé lointain (teintes bleues par exemple), d'évoquer le temps 1 appartenant à un passé plus proche (teinte principale vieillie) et d'affirmer le présent (végétaux vivants). Suivant l'idée que la ruine témoigne du passé, du présent et du futur, j'ai voulu affirmer ce parti pris par la phase de peinture et le conforter par la phase de paysagisme en appuyant sur l'aspect présent et vivant de la ruine.

Image ci-dessous -
Début de la phase
de peinture.



Les effets d'enduits multiples, de peintures superposées suggèrent donc la multiplicité des temps incrustés dans la matière.

Bien que nous n'ayons pas eu recours à la sculpture, nous avons travaillé les effets de craquelures et d'enduits ayant cédé à l'humidité et au temps. Ne pouvant pas rapporter beaucoup plus de matière que le temps précédent pour faute de raccords, nous avons amplifié les effets de profondeur en assombrissant les parties plus anciennes (parties bleues).

Nous avons travaillé l'ensemble du décor en synergie avec la découverte devenue trop douce en faisant des allers-retours entre le décor intérieur et l'arrière-plan.

Image ci-dessous -
Décor en phase de
peinture



PAYSAGISME : AFFIRMER UN PRÉSENT, ÉVOQUER UN AVENIR

Afin d'appuyer sur le temps présent de la ruine, un travail de paysagisme a été primordial. J'ai eu la chance d'être aidée, conseillée et soutenue par Céline Barry, paysagiste pour le cinéma.

Deux intentions principales m'ont orientée pour la végétalisation du décor : présenter la ruine comme un espace vivant et chargé d'optimisme ainsi que l'évocation d'un avenir plus serein.

Nous nous sommes donc intéressées par une végétalisation du décor portée par des plantes vigoureuses, nourries, généreuses, prenant place dans les espaces les plus humides. Nous avons utilisé de jeunes pousses afin de non seulement affirmer le présent mais aussi d'évoquer un avenir optimiste.

Image ci-dessous -
Maquette 1/10 du
décor avant ruine



¹ TEMPUS FUGIT
A Decade in Decay, Niki
Feijen, 2017, The Art of
Urbex

Ma référence principale étant les ruines de *The Last of Us I*, la représentation de la vie et de l'espoir apportés par le végétal est au cœur de l'œuvre comme nous avons pu l'étudier dans la partie II.

Entre plantes vivantes et plantes artificielles, nous avons travaillé sur la pose des végétaux en nous appuyant des clichés qui ont été pris trente ans après la catastrophe de Tchernobyl¹. Afin de réintégrer certains éléments végétaux, j'ai donc repris en peintures des effets d'humidité de moisissure.

Image ci-dessous -
Maquette 1/10 du décor
avant ruine



DÉTRUIRE LA SÉPARATION INTÉRIEUR / EXTÉRIEUR

Si, littéralement, nous avons joyeusement détruit les surfaces vitrées séparant intérieur et extérieur, le travail de porosité a aussi été travaillé en paysagisme, peinture et lumière. Le parti pris a été de faire rentrer un maximum de l'extérieur vers l'intérieur.

Les différentes patines ont donc été travaillées dans l'idée de se joindre au niveau de la fenêtre. Nous avons également travaillé un rappel de teinte, le bleu d'une ancienne peinture s'accorde avec le bleu de la découverte afin de mieux joindre intérieur et extérieur. La découverte étant peinte dans les teintes froides, ne pas rappeler ce bleu aurait séparé les deux espaces.

La destruction des surfaces plus fragiles comme celle du verre nous a permis de travailler sur la prolifération des végétaux en intérieur et l'intégration d'un arbre entrant par la fenêtre. Le lierre a également servi de lien.

Image ci-dessous -
Dessin d'intention
pour le temps 1

Image ci-dessous -
Maquette 1/10 du
décor avant ruine

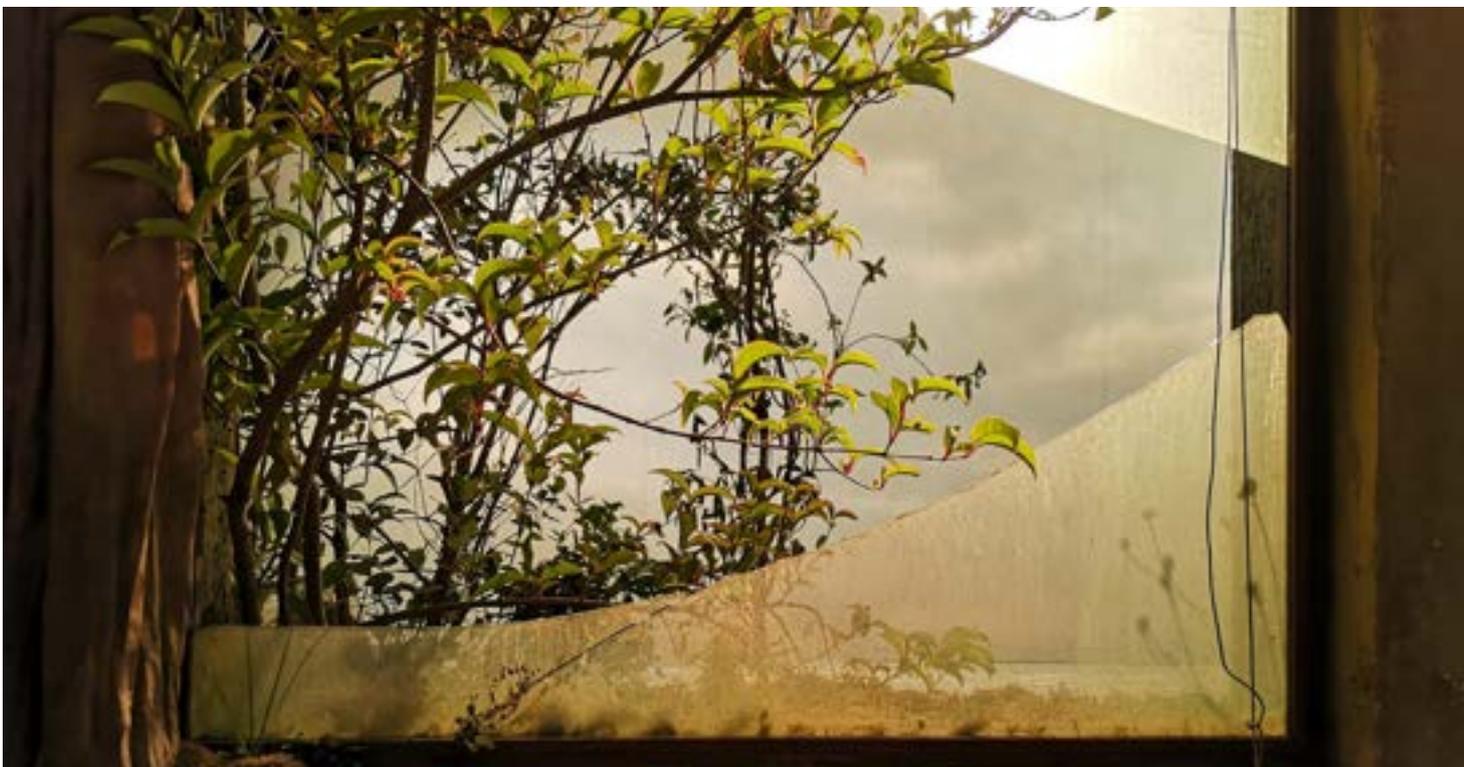


¹ NYMPHÉAS TRANSPLANT
Pierre Huyghe, 2014

Les parties humides comme les bords de fenêtres ou tuyauterie de radiateur nous ont permis de justifier la présence de mousses et plantes grasses telles que des sedums. Construire par le végétal est un travail proche de la sculpture, la peinture ou encore l'ensemblage et accessoirisation dont un des enjeux est d'éviter la pose trop contrôlée et trop idéalisée de la nature. Je me suis inspirée des aquariums de Pierre Huygues pour la pose des végétaux vus à travers le verre patiné, la gestion de l'aspect non contrôlé du végétal et minéral est au cœur de son travail¹.

En lumière, l'intention principale a été de baigner l'espace d'une ambiance dorée. J'ai communiqué avec mon chef opérateur avec des références de ruines romantiques, de paysages respirant dans une lumière douce et printanière. Le caractère diffus de la lumière nous a donc permis de ne pas couper l'extérieur de l'intérieur.

Image ci-dessous -
Maquette 1/10 du décor
avant ruine



En pratique, la création d'un décor de ruine et le travail sur la temporalité sont révélateurs des problématiques de décor classiques : rapport entre volumétrie, temps de travail et budget. Concevoir un espace évoluant de l'habitat à la ruine implique une organisation et rétro-planning considérablement plus précis qu'aucun autre décor que j'ai pu concevoir à la Fémis. Il me semble donc que la conception d'un décor de ruine met à l'épreuve de façon radicale le travail de préparation, construction, peinture, patine, ensembliage, paysagisme. L'espace filmé étant relativement restreint, augmenter la superficie du décor n'aurait pas permis de travailler au pinceau les effets de peinture et de pose des végétaux. Il s'avère donc que la focalisation de l'énergie sur un axe du décor a été bénéfique à l'expression du travail en précision.

Cette partie technique concernant l'expérience de la conception d'un décor de ruine au cinéma m'amène à poursuivre l'approche pratique sur la création de décors de jeu vidéo dans un entretien avec Thierry Flamand.

Image ci-dessous -
Vue du verso de la
feuille décor avec
les ouvertures





ENTRETIEN AVEC THIERRY FLAMAND

*J'ai eu la chance de pouvoir poser quelques questions à Thierry Flamand, un des rares chefs décorateur ayant travaillé sur des décors cinématographiques et vidéo ludiques¹. Cet entretien concerne son expérience de décor sur *Beyond Two Souls*². L'échange ne concerne pas directement la conception de décor de ruine, l'idée est d'étudier les singularités dans la conception d'un décor de jeu vidéo en comparaison à celle d'un décor de cinéma.*

¹ Lien vers le site de l'ADC présentant les films sur lesquels Thierry Flamand a travaillé : <http://www.adcine.com/emperor>

Lien pour les jeux vidéo : <http://www.adcine.com/beyond-two-souls>

*1/ Qu'est-ce qui vous a séduit dans l'idée de concevoir les décors d'un jeu vidéo comme *Beyond two Souls* ?*

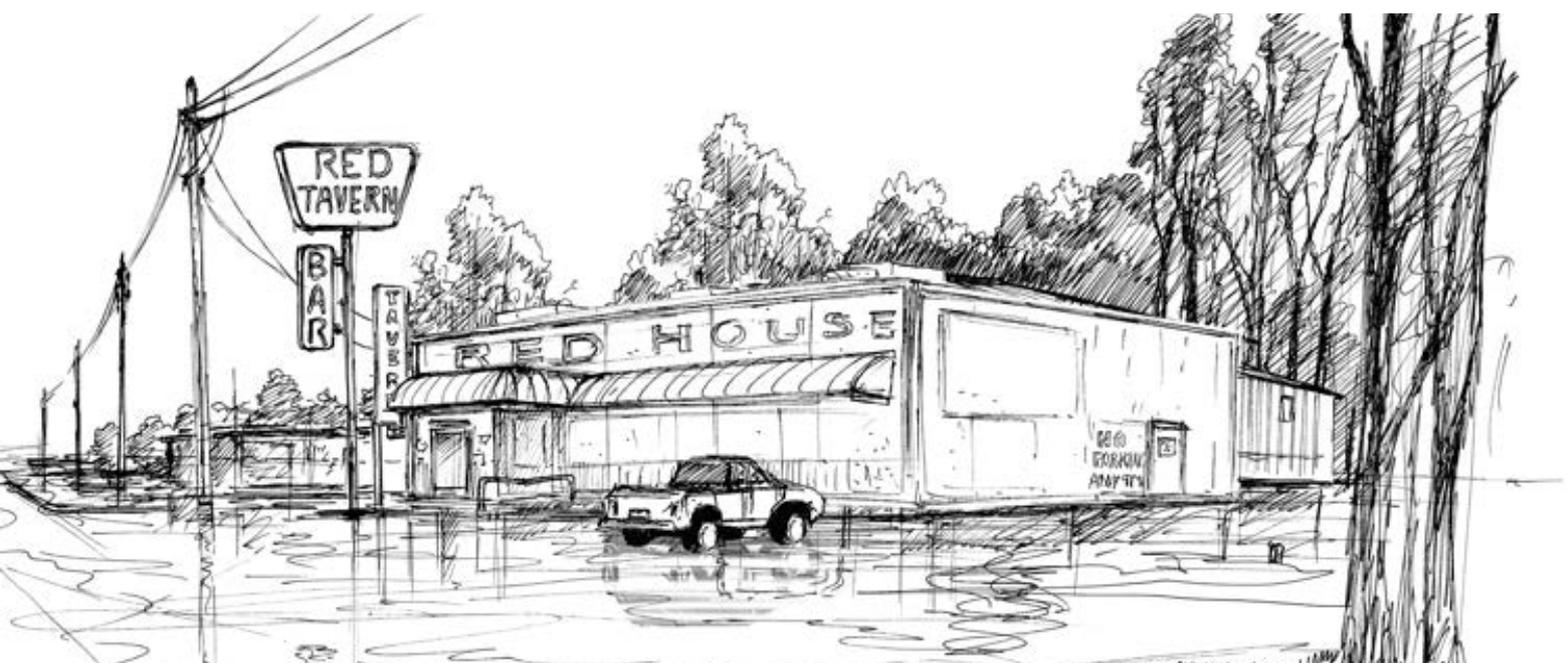
TF : *Beyond two Souls* a été ma deuxième expérience chez Quantic Dream. La première, *Heavy Rain*, avait été très plaisante et c'est donc tout naturellement que j'ai accepté cette nouvelle aventure.

2/ DÉCOR ET 360°

*Dans *Beyond Two Souls*, le personnage d'Aiden dispose d'un point de vue totalement libre en première personne. Le 360° et la mobilité du point de vue implique que chaque détail doit être travaillé, au cinéma, nous pouvons nous permettre de travailler moins précisément les fonds, certains sols et plafonds.*

- Comment avez-vous travaillé les détails et profondeurs dans un décor où tous les axes peuvent être observés tant en plan large qu'en gros plan ?

Image ci-dessous - Dessin préparatoire du décor du bar Red House pour *Beyond two Souls*.



¹ HEAVY RAIN
David Cage, 2010, Sony
Computer Entertainment,
Quantic Dream

² Équipe décors :
Thierry Flamand
(Chef décorateur),
Virginie Hernvann
(1^{ère} assistante dessin),
Pénélope Lacasse,
Cécile Hurlé
(Ensemblières),
Caroline Descubes
(Régisseuse d'extérieur),
Benoît Godde,
François Baranger,
Geoffroy Thoorens
(Graphistes),
Florian Salomez
(Stagiaire)

Image ci-dessous -
Vue finale du décor
bar (version originale,
avant *Beyond Two
Souls Remastered.*)

TF : Cette possibilité de vision totale, de déplacement «comme dans la vraie vie», de pouvoir saisir les accessoires est effectivement la différence majeure entre le jeu vidéo et le cinéma. Outre la volumétrie générale, tout doit être renseigné, du sol au plafond, d'une pièce à l'autre, etc. Mais en fait, c'est un peu ce que l'on fait déjà lorsqu'on travaille en studio.

Le travail de conception des décors sur un jeu vidéo s'articule en plusieurs étapes proches de celles du cinéma, la grosse différence est bien entendu l'étape de la construction ! Lorsque j'ai été contacté pour *Heavy Rain*¹ par Quantic Dream (QD) je n'avais pas la moindre idée du processus de création des décors sur un jeu vidéo. Eux même n'avaient pas non plus travaillé avec un décorateur pour leurs jeux précédents. Durant un mois d'essai avec eux, où j'étais seul à concevoir et dessiner un décor test, je me suis rendu compte que je devais mettre au point une méthodologie complète. D'une part, imaginer les espaces de l'action, mais également faire le travail de l'ensemblier, du régisseur d'extérieur en plus de suivre la construction 3D du décor, vérifier les proportions des éléments, renseigner les effets de patine etc etc.

C'est pourquoi à la fin de cette période après qu'ils aient décidé de me donner la direction artistique des décors, j'ai accepté à la condition d'avoir à mes côtés un véritable bureau déco².



3/ DÉCOR ET LIMITES

Le point de vue d'Aiden passe à travers les murs, on a donc envie d'explorer tout le décor.

- Le décor donne l'impression qu'il n'a pas de limite. Avez-vous intégré une zone périphérique de décor qui serait seulement vouée à l'exploration, une forme de marge spatiale autour du décor dans lequel se situe l'action ?

Quelle a été votre approche ?

TF : Dans la conception d'un jeu vidéo, il y a une part très importante du travail qui est mis au point et suivi par les techniciens du «Game Play». Ce sont eux qui gèrent la jouabilité tout comme les limites de la Map. En tant que décorateur, ça ne rentre pas d'en mes attributions.

- On ne peut pas enlever une feuille décor comme au cinéma pour placer la caméra, comment avez-vous conçu les espaces étroits contraignant le point de vue ?

TF : Sur Heavy Rain d'ailleurs nous concevions les décors sans trop nous préoccuper de la jouabilité. Les décors étaient « construits » pour être réalistes. C'est d'ailleurs là que notre expertise était la plus attendue. Faire des décors « de cinéma » et non pas de jeu vidéo qui bien souvent sonnent faux. A ce propos, on a vraiment travaillé avec les gens de la 3D pour qu'ils dessinent de vraies fenêtres ou de vraies portes, qu'ils respectent les proportions d'un dallage, d'une brique ou la hauteur d'un trottoir, ou encore la taille d'une moulure par exemple.

Image ci-dessous -
Croquis préparatoire
du décor de la route
périphérique.



Pour revenir à la question de la mobilité des feuilles, c'était effectivement une question que je soulevais souvent. N'était-il pas possible que la caméra puisse passer à travers le mur et que celui-ci devienne transparent quand elle le traversait ? Apparemment cette possibilité aurait entraîné trop de complications et surchargé le moteur inutilement. C'est pourquoi certains décors, en tout cas les plus réalistement exigües ont été modifiés après coup lorsque la jouabilité était altérée.

4/ DÉCOR, RÉALISME ET JOUABILITÉ

- Des éléments de décor peuvent se heurter à la jouabilité, avez-vous été contraint de modifier certains éléments de décor ?

TF : Oui, sur Beyond Two Souls, le Game-Play était beaucoup plus présent dès la conception des décors. Le travail en a été rendu plus complexe, beaucoup d'aller-retours, beaucoup de dessins à reprendre, de 3D à corriger au fur à mesure que les demandes arrivaient.

5/ ÉQUIPE CINÉMA / ÉQUIPE JEU VIDÉO

J'ai appris que vous teniez à avoir une assistante en plan, un ensemble, un régisseur d'extérieurs et des illustrateurs.

- Comment cette collaboration entre une équipe cinéma et l'équipe jeu vidéo s'est-elle déroulée ?

Image ci-dessous -
Vue finale du décor de la route périphérique et son passage vers le refuge de sans abris.



TF : Il est vrai que les deux univers sont bien différents mais on ne travaillait directement qu'avec deux ou trois personnes de la 3D. Toujours les mêmes qui abordaient les décors avec beaucoup d'énergie positive, ultra doués sur Maya, ils construisaient les décors très rapidement. Dès le début des captures d'écran étaient données aux illustrateurs qui travaillaient avec nous et sortaient ainsi les images des décors en intégrant tous les éléments fournis par la déco.

- *Concernant les plans et l'ensembliage, à quel niveau de détail avez-vous travaillé ? Avez-vous une banque d'objets 3D ou deviez-vous faire les plans de tous les objets du décor ?*

TF : Les collaborateurs 3D se servaient quelques fois de banque 3D mais ils ont construit beaucoup de mobilier ou autres éléments de constructions qui constituaient également notre stock. En ce qui concerne les plans, on avait bien entendu différentes échelles entre un quartier de ville entier et un meuble spécifique.¹

¹ Sur le site de l'ADC, une série de dessins et plans présente le travail de décor à l'échelle d'un quartier et à l'échelle d'un mobilier.
<http://www.adcine.com/heavy-rain>

6/ COMPROMIS BUDGET / AMBITION DU DÉCOR

Dans un entretien mené par Pierre Gaultier en 2017, vous exprimez la liberté que vous avez eu grâce à l'absence de contraintes de budget.

Image ci-dessous -
Croquis préparatoire du
décor intérieur du bar.



- L'aller retour constant entre volumétrie, ambition et budget permet de sculpter les décors de cinéma. Il m'est très difficile d'envisager la conception d'un décor sans contrainte de budget. Comment avez-vous vécu cette expérience ? Cela a-t-il eu un impact sur l'ambition de vos décors ?

TF : (Je reprends un extrait de la page du lien précédent)
Aucun film ne proposerait un tel travail à une équipe de décoration, aucun film ne donnerait une telle liberté de création. Ici pas de devis, pas de discussion budgétaire. Les seules limites sont liées à la puissance des machines, qui évolue sans arrêt.

7/ LIBERTÉ DE REPRÉSENTATION : CRÉDIBILITÉ ET RÉALISME

Vous évoquiez l'idée de « construction cérébrale » en parlant du décor du désert saoudien et la ville somalienne dans Beyond two Souls.

- *La démarche de concevoir un décor à partir de sites que vous ne pouviez pas repérer a-t-elle permis une plus grande liberté de représentation ?*

TF : Je ne me souviens pas d'avoir parlé de cette manière, mais oui, tout décor doit être à mon avis d'abord une construction de l'imaginaire que ce soit au cinéma ou dans le jeu vidéo.

Image ci-dessous -
Vue finale du décor de bar.



Tous les décors ont été conçus en accord avec les espaces du scénario en glanant sur internet photos et références. Les décors se doivent d'exprimer toujours quelque chose de spécifique. On cherche avant tout l'atmosphère qui doit s'en dégager. Dans cette recherche de références, on est toujours guidé par une première intuition esthétique.

8/ MATIÈRES RÉELLES, MATIÈRES VIRTUELLES

- Avez-vous trouvé, dans la démarche de conception d'un décor de jeu vidéo, un lien à la texture, matière et couleur aussi fort que dans celui de la conception d'un décor de cinéma ?

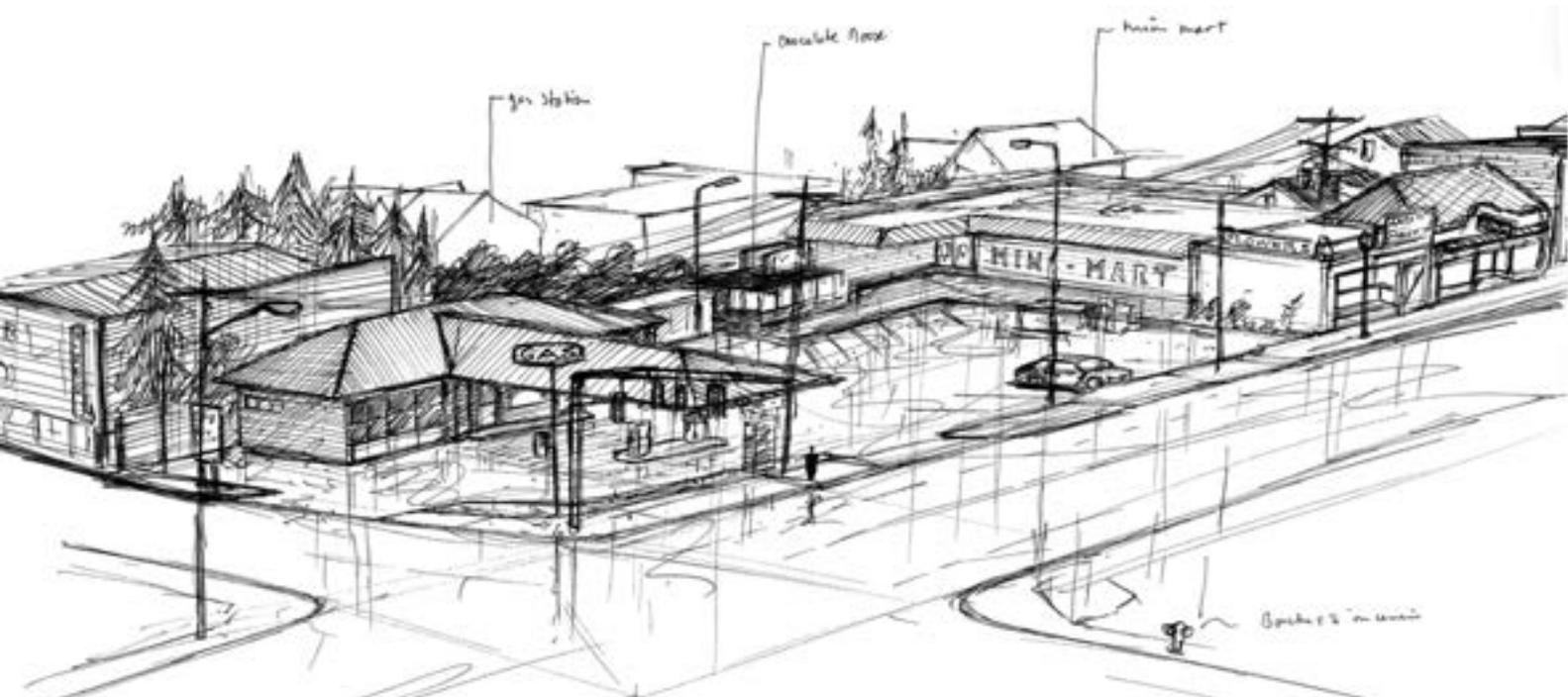
TF : Oui, dans les images photo-réalistes produites par les excellents illustrateurs avec lesquels je travaillais. Bien sûr un peu moins dans le rendu final. C'est surtout lié aux limites des moteurs. Je pense également qu'une étape importante serait d'intégrer un chef opérateur à la mise en lumière des décors 3D. Ça se fait peut-être d'ailleurs maintenant ?

9/ EXPÉRIENCE CINÉMA / EXPÉRIENCE JEU VIDÉO

- Pour finir, l'expérience de conception de décors pour le jeu vidéo a-t-elle nourri votre maîtrise du décor de cinéma ?

TF : Non, c'est plutôt l'inverse... Si j'en crois ma filmographie.

Images ci-dessous -
Croquis préparatoire.





En pratique, la conception d'un décor de ruine et le travail de la temporalité impliquent un exercice de précision et une organisation rigoureuse. Si les cameras, de plus en plus précises, captent les moindres détails de patine, il en est de même pour le jeu vidéo dont les moteurs sont de plus en plus puissants. Il est donc assez remarquable que la ruine, aussi demandeuse de détails soit-elle devienne, par l'utilisation de caméras précises et de moteurs puissants, de plus en plus énergivore et coûteuse au fil du temps.

Selon Thierry Flamand, la conception d'un décor de jeu vidéo s'approche en termes de démarche de la création d'un décor de cinéma en studio¹.

« Le travail de conception des décors sur un jeu vidéo s'articule en plusieurs étapes proches de celles du cinéma, la grosse différence est bien entendu l'étape de la construction ! »

Les problématiques d'espace ne sont donc pas si différentes de celle du cinéma. Outre le travail de construction, la phase de préparation, le rapport à la matière s'avère poser des questions identiques à celle du cinéma.

CONCLUSION

«La joubarbe se cramponne dans le ciment, les mousses emballent d'inégaux décombres dans leur bourre élastique, la ronce fait sortir ses cercles bruns de l'embrasure d'une fenêtre, et le lierre, se traînant le long des cloîtres septentrionaux, retombe en festons dans les arcades.»¹

¹ LE GÉNIE DU
CHRISTIANISME
François-René
de Cha-
teaubriand,
1802, Migneret

L'ambition de ce mémoire est de répondre à la problématique suivante : en quoi la représentation de la ruine, objet lié à la destruction et à l'anéantissement, est un sujet vivant d'introspection, de contemplation et évocateur d'une pluri-temporalité. La structure du mémoire s'intéressant à une approche théorique s'ouvrant sur la pratique, nous avons interrogé les enjeux de la conception d'une ruine au cinéma.

En présentant une première partie concernant l'histoire de l'art et les représentations de la ruine ayant nourri le cinéma et le jeu vidéo, nous avons observé l'évolution d'une figure dont l'intérêt n'a cessé de passionner. Du modèle antique à l'expression de la nature, elle est porte également en elle l'esthétique du sublime. Le romantisme a utilisé l'objet ruine pour matérialiser une force chaotique dépassant le perceptible. Elle devient enfin objet de mémoire pendant les Grandes guerres.

Si la peinture s'est toujours intéressée à la ruine, le cinéma, s'est emparé de cet objet pour représenter les dégâts des guerres. En témoignant de l'écroulement des civilisations, les genres tels que le post apocalyptiques, le cinéma catastrophe ou encore l'anticipation ont réinvesti habilement ce terrain de jeu afin d'exprimer des peurs qu'elles soient d'ordre écologiques, sanitaires ou socio-politiques.

Les intrigues de la plupart des œuvres vidéo-ludiques se déroulent dans les ruines ; les vestiges architecturaux se trouvent ainsi au cœur des décors de jeux vidéo. Objet prophétique avertissant d'une catastrophe prochaine, nous ne citerons pas le nombre de jeux vidéo ayant pour thème la pandémie entre 2010 et 2019, avant la crise du Covid-19. Avertissement ou témoignant d'une peur, le jeu vidéo s'est emparé du modèle de la ruine pour exprimer les tensions actuelles. *The Last of Us II*, sorti le 19 juin 2020 témoigne d'une peur de révoltes liées à une pandémie ayant ravagé le monde, on peut interroger cette œuvre voyant le jour dans le contexte socio-politique américain.

¹ THE LAST OF US PART II
Neil Druckmann,
Halley Gross, 2020, Sony
Interactive Entertainment,
Naughty Dog

Loin de ce constat violent d'une ruine prophétique, la ruine bienveillante est également une invitation à l'introspection. Le paradoxe de la ruine associe vestige témoignant de la fragilité humaine et du caractère destructeur du temps avec espace de liberté et de contemplation portant en son sein espoir et renouveau. Trace du passé, empreinte du présent et esquisse du futur, la ruine s'exprime par son caractère pluri-temporel.

La volonté de rendre tangible l'insaisissable : le temps est une des principales motivations du cinéma et du jeu vidéo : capter le mouvement dans un temps donné et le retranscrire sur écran. La conception d'un décor de ruine est donc un exercice passionnant qui amène à utiliser des outils précis afin d'exprimer la pluri-temporalité de l'espace.

Si la rédaction du mémoire m'a permis de mettre en relation l'analyse de décors de cinéma et de jeu vidéo, les enjeux théoriques des deux arts se sont révélés identiques. La place écrasante des décors de ruines dans le cinéma contemporain et des vestiges dans les décors vidéo-ludiques pourrait nous orienter vers une seconde approche, plus sociale. Un questionnement concernant ce même binôme artistique pourrait alors se poser. Pourquoi la représentation de la destruction architecturale dispose-t-elle, au cinéma et dans les jeux vidéo, d'une force cathartique révélatrice des différentes peurs sociétales ?

RÉFÉRENCES PICTURALES

LA CHUTE DE BABYLONE ENVAHIE PAR LES DÉMONS. TENTURE DE L'APOCALYPSE Hennequin de Bruges, Nicolas Bataille, XIV^{ème} siècle, Musée de la Tapisserie de l'Apocalypse, château d'Angers

CONICAL INTERSECT Gordon Matta Clark, 1975, Centre Pompidou, Biennale de Paris

SAINT SEBASTIEN Andrea Mantegna, 1480, huile sur toile, musée du Louvre

PAYSAGE AVEC RUINES ROMAINES Herman Posthumus, 1536, Vaduz

PAYSAGE AVEC SAINT JEAN À PATMOS Nicolas Poussin, 1640, huile sur toile

PAYSAGE DE RUINES AVEC UN BERGER Pierre Patet l'Ancien, 1645, huile sur toile

RUINES DE LA ROME ANTIQUE Cornelis van poelenburgh, 1630, Paris, Musée du Louvre

EXPLOSION DANS UNE ÉGLISE François de Nomé, XVII^{ème} siècle, huile sur toile, Cambridge, Fitzwilliam Museum

CIMETIÈRE JUIF Jacob Van Ruisdael, vers 1653-1655, Dresde, Staatliche Kunstsammlungen, Gemaldegalerie

VUE IMAGINAIRE DE LA GRANDE GALERIE DU LOUVRE EN RUINES Hubert Robert, 1796. Huile sur toile, 114 x 146 cm, Grand Palais

RUINES ROMAINES AVEC UN PRÉDICATEUR Giovanni Paolo Panini, date inconnue, Musées royaux des Beaux-Arts de Belgique

BANDITS AU REPOS Alessandro Magnasco, vers 1710

LA ANTICITÀ ROMANE Giovanni Battista Piranesi, 1756, eau forte

VEDUTA DEGLI AVANZI DEL TABLINO DELLA CASA AUREA Giovanni Battista Piranesi, 1748-1774, gravure, 54,5 x 78,7 cm

L'ABBAYE DANS UNE FORÊT DE CHÊNES Caspar David Friedrich, 1809-1810, huile sur toile, 110 x 171 cm, Berlin

LE REVEUR OU LES RUINES D'OYBIN EN ALLEMANGE Caspar David Friedrich, entre 1835 et 1840, huile sur toile, 27 x 21 cm, musée de l'Ermitage, Saint-Pétersbourg

RUINES D'OYBIN Caspar David Friedrich, 1812, huile sur toile

LES TRAVAILLEURS DE LA MER : VIEUX GUERNESEY Victor Hugo, 1866, encre brune et lavis, rehauts de gouache blanche, BNF, Paris

AQUEDUC RUINÉ Victor Hugo, vers 1850, encres, techniques sèches, lavis frotté

LE SPHINX, EGYPTE MOYENNE Maxime Du Camp, 1850, photographie

CHANTIER DE DÉMOLITION ENTRE LA RUE DE L'ECHELLE ET LA RUE SAINT AUGUSTIN Charles Marville, 1877

CONVERSAZIONE TRA LE ROVINE Giorgio De Chirico, 1927, huile sur toile

RUINE AVEC TÊTE DE MÉDUSE ET PAYSAGE Salvador Dali, 1941, huile sur toile, 38 cm x 24,5 cm, Collection Juan Abelló Gallo, Madrid

PAYSAGE D'APOCALYPSE Ludwig Maidner, 1913

VILLE INCENDIÉE Ludwig Maidner, 1912

CONICAL INTERSECT Gordon Matta Clark, 1975, Centre Pompidou, Biennale de Paris

RÉFÉRENCES CINÉMATOGRAPHIQUES

- LA ROUTE (The Road), John Hillcoat, 2009, 2929 Productions, production designer : Chris Kennedy
- STALKER Andreï Tarkovski, 1979, MK2, production designers : Aleksandr Bojm et Andreï Tarkovski
- RAN Akira Kurosawa, 1985, Greenwich Film Productions, Herald Ace Inc., Nippon Herald Films, production designer : Yoshiro Muraki, Sinobu Muraki
- LES FILS DE L'HOMME (Children of men), Alfonso Cuarón, 2006, Strike Entertainment, Relativity Media, Hit & Run Productions, production designers : Ray Chan, Paul Inglis, Mike Stallion
- ALLEMAGNE ANNÉE ZERO (Germania anno zero), Roberto Rossellini, 1948, Tevere Film, Salvo D'Angelo Produzione, Sadfi (Berlin), UGC, décors : Piero Filippone
- À L'OUEST DES RAILS (Tie Xi Qu), Wang Bing, 2003, Wang Bing Film Workshop
- THE FALL Tarsem Singh, 2006, Robert Duffy, Spot Welders, production designer : Ged Clarke
- LE PIANISTE (The Pianist), Roman Polanski, 2002, StudioCanal, production designer : Allan Starski
- PEUT-ÊTRE Cédric Klapisch, 1999, Vertigo, PECF, M6 Films, TPS Cinéma, décors : Taïeb Jallouli et François Emmanuelli
- AVALON Mamoru Oshii, 2002, Atsushi Kubo, production designer : Barbara Nowak
- SNOWPIERCER, LE TRANSPERCENEIGE (Seolgunnyeolcha), Bong Joon-ho, 2013, Moho Films, Opus Pictures, Stillking Films, production designer : Ondej Nekvasil
- TAKE SHELTER Jeff Nichols, 2012, Hydraulx Entertainment, Grove Hill Productions, production designer : Chad Keith
- CLOVERFIELD Matt Reeves, 2008, Bad Robot Productions, production designer : Robert Greenfield
- THE GREAT FLOOD Bill Morrison, 2013, Hypnotic Pictures
- LES ASSASSINS SONT PARMIS NOUS (Die Mörder sind unter uns en version originale), Wolfgang Staudte, 1946, chefs décorateurs : Otto Hunte, Bruno Monden
- DELUGE Felix E. Feist, 1933, Admiral Productions, RKO Radio Pictures
- LA PLANÈTE DES SINGES (Planet of the Apes), Franklin J. Schaffner, 1968, APJAC Productions, Inc. Twentieth Century-Fox Film Corporation, production designer : William Creber
- LE LABYRINTHE DE PAN (El laberinto del fauno), Guillermo del Toro, 2006, Estudios Picasso, Tequila Gang, Esperanto Filmoj, Warner Bros

RÉFÉRENCES VIDÉO LUDIQUES

THE LAST OF US I Neil Druckmann, Bruce Straley, 2013, Sony Computer Entertainment, Naughty Dog
JOURNEY Jenova Chen, 2012, Sony Computer Entertainment, thatgamecompany
HORIZON ZERO DAWN Mathijs de Jonge, 2011, Sony Interactive Entertainment, Guerrilla Games
THE WITCHER III : WILD HUNT (Wiedmin 3 : Dziki Gon), Konrad Tomaszkiewicz, 2015, Bandai Namco, CD Projekt RED
UNCHARTED : DRAKE'S FORTUNE Amy Hennig, 2007, Sony Computer Entertainment, Naughty Dog
UNCHARTED II : AMONG THIEVES Amy Hennig, 2009, Sony Computer Entertainment, Naughty Dog
UNCHARTED III : DRAKE'S DECEPTION Amy Hennig, 2011, Sony Computer Entertainment, Naughty Dog
UNCHARTED IV : A THIEF'S END Bruce Straley, Neil Druckmann, 2016, Sony Computer Entertainment, Naughty Dog
HEAVY RAIN David Cage, 2010, Sony Computer Entertainment, Quantic Dream
BEYOND: TWO SOULS David Cage, Guillaume de Fondaumière, 2013, Sony Computer Entertainment, Quantic Dream
THE ELDER SCROLLS V : SKYRIM Todd Howard, 2011, Bethesda Softworks, Bethesda Game Studios
BIOSHOCK I Ken Levine, Paul Hellquist, 2007, 2K Games, Feral Interactive, 2K Boston/2K Australia
DOOM John Carmack, John Romero, 1993, id Software, GT Interactive, Activision
FINAL FANTASY VII Yoshinori Kitase, 1997, Sony Interactive Entertainment (eur), Square
SILENT HILL Keiichiro Toyama, 1999, Konami, Konami CE Tokyo
THE STANLEY PARABLE Davey Wreden, William Pugh, 2011, Galactic Cafe, Everything Unlimited Ltd
SHADOW OF THE COLOSSUS Fumito Ueda , 2005, Sony Computer Entertainment, SCE Japan Studio
THE LAST GUARDIAN Fumito Ueda, Kenji Kaido, 2016, Sony Computer Entertainment, SCE Japan Studio
DEUS EX Warren Spector, Harvey Smith, 2000, Eidos Interactive, Aspyr Media, Ion Storm

BIBLIOGRAPHIE

- L'ATTRAIT DE LA RUINE André Habib, 2011, Côté cinéma. Motifs
- L'APOCALYPSE CINÉMA : 2012 ET AUTRES FINS DU MONDE Peter Szendy, 2012, La première collection
- LE TEMPS EN RUINES Augé Marc, 2003, Éditions Galilée
- DU MONDE ET DU MOUVEMENT DES IMAGES Scheffer Jean Louis, 1997, Cahiers du cinéma
- LES RUINES. ESSAI D'ESTHÉTIQUE Simmel Georg, « Les ruines. Essai d'esthétique », dans La Parure et autres essais
- POUR UNE HISTOIRE RAPPROCHÉE DE LA PEINTURE Arasse Daniel, 1996, Flammarion
- LES JEUX VIDÉO AU CINÉMA Alexis Blanchet, 2012, Armand Collin
- PHILOSOPHIE DES JEUX VIDÉO Mathieu Tricot, 2011, éditions La découverte, Paris
- LE GÉNIE DU CHRISTIANISME François-René de Chateaubriand, 1802, Migne-ret
- DEVANT LE TEMPS Georges Didi-Huberman, 2000, Éditions de Minuit, Collection « Critique »
- RUINES : REPRÉSENTATIONS DANS L'ART DE LA RENAISSANCE À NOS JOURS Michel Makarius, 2011, Flammarion
- LE GÉNIE DU CHRISTIANISME François-René de Chateaubriand, 1802, Migne-ret
- LE PAYSAGE ROMANTIQUE ET L'EXPÉRIENCE DU SUBLIME Yvon Le Scanff, 2007, Champ Vallon
- LA POÉTIQUE DES RUINES EN FRANCE: SES ORIGINES, SES VARIATIONS, DE LA RENAISSANCE À VICTOR HUGO Roland Mortier, 1974, Droz
- MÉTAMORPHOSES Ovide, 1^{er} siècle
- DICTIONNAIRE RAISONNÉ DE L'ARCHITECTURE FRANÇAISE DU XI^{ÈME} AU XVI^{ÈME} SIÈCLE Eugène-Emmanuel Viollet-le-Duc, 1866
- LES SEPT LAMPES DE L'ARCHITECTURE John Ruskin, 1987, édition Denoël, p. 206
- LES MANIFESTES DU SURREALISME André Breton, 1924
- THE DEATH OF CINEMA, HISTORY, CULTURAL MEMORY AND THE DIGITAL DARK AGE Paolo Cherchi Usai, 2001, BFI Publishing, P.7, Londres
- AUTOMNE ALLEMAND Stig Dagerman, 2004, Actes Sud, p.33
- POURQUOI L'APOCALYPSE FASCINE-T-ELLE TANT LE CINÉMA ? Emission Science publique par Michel Alberganti, Débat avec Jean-Baptiste Fressoz, Serge Goriely et Alain Musset, France Culture, 2016
- L'IMAGINAIRE DE L'APOCALYPSE AU CINÉMA Arnaud Join-Lambert, Serge Goriely et Sébastien Fevry, 2012
- LA ROUTE (The Road), Cormac McCarthy, 2006, Alfred A. Knopf
- MÉMOIRES D'AVEUGLES. AUTO PORTRAIT ET AUTRES RUINES Jacques Derrida, 1991, Réunion des Musées nationaux, P.72
- SALONS III. RUINES ET PAYSAGES. SALONS DE 1767 Denis Diderot, 1767, Hermann

ARTICLES ET LIENS

ESTHÉTIQUE DE LA RUINE DANS L'ITINÉRAIRE DE PARIS À JÉRUSALEM
DE CHATEAUBRIAND, FLORENCE FOURNET, L'INFORMATION LITTÉRAIRE
2007/2 (VOL. 59), PAGES 22 À 32

<https://www.cairn.info/revue-l-information-litteraire-2007-2-page-22.htm#pa19>

LA RUINES AU CINÉMA, QUESTION DE TEMPS

<https://post-scriptum.org/02-04-des-ruines-au-cinema-questions-de-temps/>

RAPPORT FRICHE/RUINE, POURQUOI LA RUINE NOUS FASCINE AU-
JOURD'HUI ?

<http://villehybride.fr/2017/10/18/quont-de-commun-gout-friches-industrielles-au-jourdhui-ruines-a-lage-romantisme/>

JOURNEY'S GAMEDESIGN

<https://www.youtube.com/watch?v=RJyGpVmkewU>

<https://www.youtube.com/watch?v=8DsK3eTrMGM>

LOCALISATION HORIZON

https://horizonzerodawn.fandom.com/wiki/List_of_Real_Life_Locations_for_Places_in_Horizon_Zero_Dawn

RUINE ET MÉDITATION

<https://www.cairn.info/revue-dix-huitieme-siecle-2016-1-page-181.htm>

INTERVIEW THE LAST OF US : THE DEFINITIVE POSTMORTEM

BRUCE STRALEY, NEIL DRUCKMANN, ASHLEY JOHNSON, 18 JUIN 2013

<https://www.webcitation.org/6Tl5cicJ8?url=http://www.edge-online.com/features/the-last-of-us-the-definitive-postmortem-spoilers-be-damned/>

CHIFFRES SUR L'ÉCONOMIE DU JEU VIDÉO (MEILLEURES VENTES PS4)

<https://www.vgchartz.com/platform/69/playstation-4/>

MAKING OF THE LAST OF US

<https://www.youtube.com/watch?v=yH5MgEbBOps&feature=youtu.be&fbclid=IwAR0HCW8DZpDx7-8gVhNk40eFX6-17aURhcGDbGt-pWbZr19OHM0L2P1yRBh8>

THE MOST IMPORTANT MOVIE OF THE YEAR Tom Chiarella, 2009

RUIN PORN : QUE FAIT LE CINÉMA ? Olivier Schefer, Les Cahiers du cinéma, novembre 2015

THE ROAD TAKES DESOLATE JOURNEY FROM PAGE TO SCREEN, WIRED

Hugh Har, 24 novembre 2009

TURNING WORDS INTO PICTURES. An interview with production designer

Chris Kennedy Siemienowicz, Rochelle, Australian Film Institute, publié le 26 aout 2014

INTERVIEW THE LAST OF US : THE DEFINITIVE POSTMORTEM Bruce Straley, Neil Druckmann, Ashley Johnson, 18 juin 2013

JENOVA CHEN, LE MAÎTRE DES JEUX ZEN, VEUT « APPORTER DE NOUVELLES COULEURS AU JEU VIDÉO »

https://www.lemonde.fr/pixels/article/2019/10/04/jenova-chen-le-maitre-du-jeu-video-zen-veut-apporter-de-nouvelles-couleurs-au-jeu-video_6014266_4408996.html

MÉMOIRE DÉCOR

MARGAUX HERVÉ-BERDYS /
FÉMIS 2019-2020