



HAL
open science

Détruire et construire : la ville à l'écran

Quentin Aubry

► **To cite this version:**

Quentin Aubry. Détruire et construire : la ville à l'écran. Architecture, aménagement de l'espace. 2015. dumas-01315765

HAL Id: dumas-01315765

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01315765>

Submitted on 13 May 2016

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

La question de la représentation de la ville et de son architecture constitue un sujet de réflexion récurrent, notamment dans sa dimension cinématographique. En effet, le Septième Art s'est toujours imposé comme l'un des outils les plus efficaces en ce qui concerne la communication de l'image d'une ville à grande échelle.

Ce travail de mémoire possède la particularité d'aborder la question sous un axe singulier. La réflexion a trouvé ses bases dans l'étude d'un corpus cinématographique précis : les ouvrages grand public mettant en scène des destructions de ville (*films catastrophes, films de guerre ou d'action, etc.*). C'est l'intérêt porté à un certain nombre de villes et la manière dont elles sont présentées à l'écran qui ont permis de repérer les différents processus développés et leurs impacts sur le spectateur. La destruction, comme sujet complémentaire, apporte elle aussi son lot d'éléments de compréhension des modes de construction de la ville à l'écran. Ces ouvrages révèlent la ville telle qu'elle veut apparaître en reliant son Histoire à celle de son image, en connectant l'urbanisme contemporain à son aspect virtuel altéré, en confrontant la cité à sa propre Ruine.

Détruire la ville à l'écran pour la construire dans l'esprit, étude d'une cité qui se dévoile par son image.

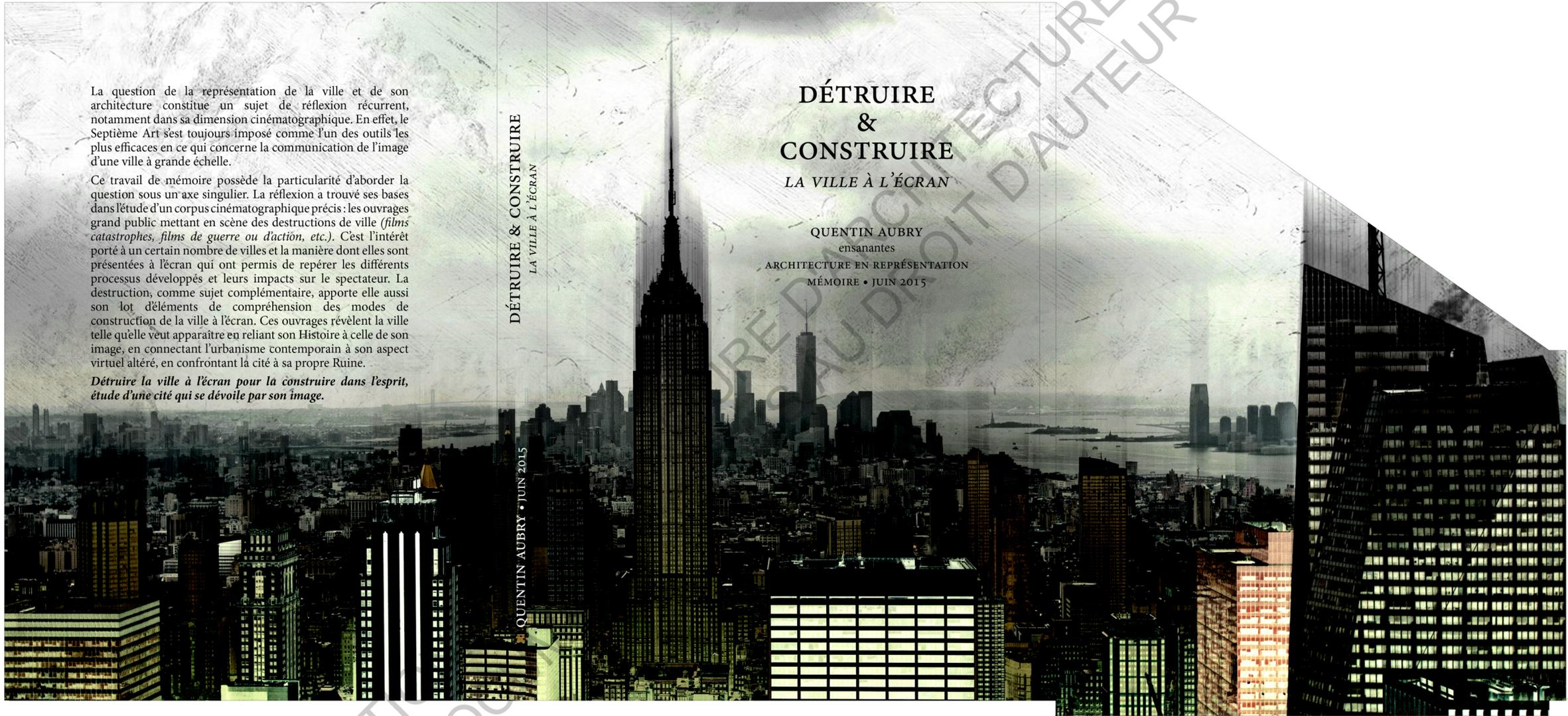
DÉTRUIRE & CONSTRUIRE
LA VILLE À L'ÉCRAN

QUENTIN AUBRY • JUIN 2015

DÉTRUIRE & CONSTRUIRE

LA VILLE À L'ÉCRAN

QUENTIN AUBRY
ensanantes
ARCHITECTURE EN REPRÉSENTATION
MÉMOIRE • JUIN 2015



ECOLE NATIONALE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DROIT D'AUTEUR

**DÉTRUIRE
&
CONSTRUIRE**
LA VILLE À L'ÉCRAN

SYNTHÈSE RÉDIGÉE

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

« Tout acte de création est d'abord un acte de destruction. »

PABLO PICASSO

*« Ce n'est pas par la satisfaction du désir que s'obtient la liberté,
mais par la destruction du désir. »*

EPICTETE

SOMMAIRE

• INTRODUCTION •	5
• LA VILLE À L'ÉCRAN •	9
CHOIX DE VILLE ET VILLES-MONDE	9
VILLE CONNUE & VILLE PERÇUE	16
LONDRES, PARIS	
VILLE PERÇUE & SUR-PERÇUE	24
NEW YORK CITY, LOS ANGELES, WASHINGTON DC	
CONSTRUIRE LA VILLE	34
TOKYO	
EVOLUTION DE LA REPRÉSENTATION	39
• RÔLES ET MODES DE DESTRUCTION •	45
DESTRUCTION ACTIVE ET DESTRUCTION PASSIVE	45
LA DESTRUCTION COMME DÉCOR	50
LA DESTRUCTION COMME MENACE	53
LA DESTRUCTION COMME POINT DE DÉPART	56
LA DESTRUCTION COMME ABOUTISSEMENT	59
DESTRUCTION PERPÉTUELLE & ÉVOLUTIVE	62
LA DESTRUCTION COMME SUJET	66
• DESTRUCTION ET MISE EN SCÈNE •	69
DU DÉCOR DE THÉÂTRE À L'ANIMATION 3D	69
REPRÉSENTATION ET CULTURE	75
ANGLES ET POINTS DE VUE	79
• LA RUINE, CE PRODUIT PROJECTIF •	87
IMPORTANCE ET SYMBOLIQUE DE LA RUINE	87
LA RUINE AU CINÉMA	91
IMPACTS ET RESSENTIS	96
• CONCLUSION •	103
• ANNEXES •	111
BIBLIOGRAPHIE	111
CORPUS D'ÉTUDE	112
REMERCIEMENTS	115

• INTRODUCTION •

Ce travail de mémoire aborde la question de l'architecture représentée. L'attention est fixée sur le cinéma, sur les films grand public et plus particulièrement sur ceux qui nous offrent un certain type de spectacle : des scènes de destruction. En limitant l'étude aux films contenant ce genre de scènes, on cible plus précisément un axe d'entrée dans la notion, bien plus vaste, d'architecture représentée. En effet, de nombreux réalisateurs de films d'actions, de guerre, d'horreur ou de catastrophe ont décidé de mettre à mal les villes que nous connaissons tous. Leurs choix permettront d'établir un certain processus de représentation de la ville. Pour que la destruction d'une ville ait un réel impact sur le spectateur, il faut savoir choisir les bons bâtiments à viser, les bons angles de vue à adopter, les bons effets spéciaux à développer. Si le réalisateur utilise la ville pour communiquer son action, on peut aussi dire que l'image qu'il crée communique la ville. En faisant ces choix techniques, pour rendre l'action plus frappante et donc plus efficace, le réalisateur nous offre une définition de la ville tout aussi efficace et marquante.

Bien que cela puisse paraître paradoxal au premier abord, détruire une ville ce n'est pas seulement mettre en avant sa fragilité, le cinéma véhicule également au grand public, les symboles des plus grandes villes du Monde, mettant en lumière leur puissance et leur influence culturelle. Le choix des bâtiments représentés fait varier l'image et l'Histoire de la ville, tout autant que l'Histoire fait varier les représentations des bâtiments de la ville. Les films produisent donc une certaine publicité de la ville, un marketing urbain à l'échelle internationale. L'idée n'est pas de réduire toute une ville à un édifice. Au contraire, l'image que renvoie le bâtiment choisi doit procurer au spectateur un certain désir d'en savoir plus. C'est donner un extrait de la ville, un aperçu de sa puissance. On pourrait penser qu'en observant

ces différentes scènes de destruction on obtienne donc une image de la ville telle qu'elle veut qu'on la voie. Une **définition de la ville par elle-même**. La destruction d'un bâtiment et toutes ses techniques de mise en scène font partie intégrante du processus de construction d'une image nouvelle du bâtiment, fascinante et effrayante : la ruine. En effet, elle constitue une définition réaliste de ce qu'il reste vraiment au final. En étudiant ces films, on pourra avoir un aperçu de ruines potentielles ... De la ville telle qu'elle se dévoilerait si elle était dans cet état particulier. Pour essayer de définir quelles sont les règles de représentation d'une ville, ce qu'il faut mettre en avant, ce qu'il faut évacuer ... Nous avons suivi un processus d'analyse assez rigide, en quatre étapes.

- **Étape #1 : définir un corpus d'étude.**

Présenté en annexe, ce corpus cinématographique a été construit en fonction des villes concernées par l'action, parmi les 80 films visionnés, 57 ont été retenus pour cette étude.

D'abord en m'intéressant à deux villes que je connais, que j'ai visitées et dans lesquelles j'ai vécu ne serait-ce que quelques jours : *Londres* et *Paris*.

Ensuite, l'étude de deux villes que je connais «indirectement», au travers des (très) nombreuses représentations qui en existent et qui m'ont permis de me faire une première image, réinterprétable à souhait : *New York City* et *Los Angeles*.

Enfin, en m'intéressant à une ville que je ne connais pas, bien qu'elle soit assez médiatisée pour trouver tout ce qui m'intéresse : *Tokyo*.

- **Étape #2 : analyser et mettre au point des fiches d'étude.**

Pour chacune de ces villes, il existe un grand nombre d'ouvrages cinématographiques mettant en scène des destructions. L'idée est d'en visionner un grand nombre pour en ressortir des

éléments de travail très bruts, à exploiter par la suite (les fiches se trouvent dans le rabat gauche de l'ouvrage).

- **Étape #3 : synthétiser les données et établir un mode d'emploi.**

À partir de toutes ces données recueillies et en exploitant comme il se doit les ouvrages bibliographiques qui traitent de ces sujets, l'objectif est de ressortir une sorte de mode d'emploi de la ville représentée (ou d'une version de ce mode d'emploi). Cette étape a permis de rédiger la partie du mémoire que vous êtes en train de lire. Divisée en quatre grands thèmes, cette synthèse s'appuie sur les fiches d'analyse réalisées à l'étape #2 pour conclure sur les différents thèmes de la **Représentation de la ville**, de la **Destruction** et de la **Ruine**. Les différentes parties de cette rédaction sont construites sur des modèles similaires et se veulent complémentaires, mais autonomes, chacune apportant des éléments de réflexion supplémentaires sur le sujet de ce mémoire. Cette étape sera d'ailleurs conclue par la mise en place de fiches établissant différents processus de création de l'image de la ville au cinéma.

- **Étape #4 : appliquer la méthode à la ville de Nantes.**

Ce mode d'emploi pourra être réinterprété dans une conclusion graphique, rapportée à la ville de Nantes. Une proposition d'application qui permettra de conclure ce travail de mémoire. (La proposition se trouve dans le dépliant, à la fin de l'ouvrage)

Cette étape de rédaction constitue donc l'essence des conclusions tirées de l'analyse des films du corpus. Elle permet la réflexion sur les nombreux sujets évoqués plus tôt et rassemble bon nombre de pistes de réponse.

• LA VILLE À L'ÉCRAN •

CHOIX DE VILLE ET VILLES-MONDE

La question même du choix de la ville dans laquelle va se dérouler l'action constitue une première réflexion sur l'influence et la réputation de cette ville.

...

Dans certains films, l'intrigue est liée à une ou plusieurs villes précises. C'est-à-dire que la catastrophe ne touchera que ces villes, dans lesquelles on pourra alors suivre les aventures d'un groupe de personnages luttant la plupart du temps pour leur propre survie. On peut citer par exemple *The Great Los Angeles Earthquake* à Los Angeles, les premiers *Godzilla* à Tokyo ou encore *Flood* à Londres. Le choix de la ville, dans ces cas-là, est donc « antérieur » à l'intrigue. C'est un scénario qui a été écrit pour cette ville, à son échelle et qui affirme donc son choix de manière directe : la ville à l'écran joue le rôle de la ville réelle. La création du corpus d'étude s'est basée sur la localisation de l'intrigue. La quantité de films prenant place à Londres, Paris, New York City, Los Angeles, Washington DC et Tokyo, constitue déjà un premier indice de leur réputation à l'échelle internationale.

Au contraire, certaines réalisations traitent de catastrophes à l'échelle du globe (ou d'une grande partie de celui-ci). Il faut pourtant choisir un décor, au moins, pour que s'y déroulent les aventures des personnages suivis pendant l'intrigue. Dans ces cas-là, la ou les villes choisies à l'écran ne feront pas que jouer leurs propres rôles et le choix du décor sera donc significatif de l'influence de ces cités à l'échelle mondiale. On peut parler de *Independence Day* dans lequel la destruction de toutes les grandes villes du monde est représentée par celles de Los Angeles, New

York City et Washington DC, ou *The Day After Tomorrow* où, de la même manière, la glaciation de tout l'hémisphère nord est représentée par les aventures de quelques survivants à New York City et Los Angeles.

Pour signifier au spectateur quelle ville a été choisie, on peut relever de nombreux dispositifs. Surtout remarquables en introduction des premières scènes dans ces villes, ces techniques se veulent efficaces sans être réductrices :

- La méthode la plus « simple » et la moins travaillée consiste à ouvrir la scène directement sur un plan de l'action en y apposant une mention écrite précisant le lieu (et parfois la date), les décors ne sont d'ailleurs souvent pas identifiables à une ville particulière.

2012 : *Supernova* / *Godzilla* (1998)

- Une autre méthode très répandue, dans les films comme dans les séries télévisées, consiste à introduire la scène à venir par un ou plusieurs « establishing shots ». Ce sont des plans de la ville : une vue aérienne, un plan fixe d'une rue choisie, un travelling de la skyline, un portrait en contre-plongée d'un bâtiment choisi, etc. Ces plans, détachés de l'intrigue (on n'y voit aucune action liée au scénario), permettent de mettre en place plusieurs éléments pratiques pour la suite : planter le décor, repérer certains bâtiments, présenter la ville intacte, dans son état pré-catastrophe. D'un film à l'autre, ces plans montrent généralement des choses assez similaires (même bâtiments emblématiques, mêmes angles de vue pour la skyline, mêmes modes de vie mis en lumière).

Armageddon / *I am Legend*

→ Certains films mélangent ces deux premières méthodes : les villes « secondaires » sont présentées grâce à une mention

écrite sur un décor non identifiable, alors que les principales sont présentées grâce à des establishing shots, dépourvus de mention écrite. Cela permet de mettre en place une « hiérarchie » des villes et des lieux d'action. « Nul besoin de légender une ville que tout le monde (re)connait ».

The Day After Tomorrow / *Flood*

- Dans certains ouvrages, notamment ceux destinés à un public jeune, on peut aussi trouver un narrateur ou une voix off présentant le lieu de l'action de manière presque « technique » : vue satellite, point rouge sur une carte du Monde, zoom depuis l'espace vers une vue du ciel de la ville, etc.. Cette présentation, presque trop claire, apporte moins d'informations quant à ce qu'on nous montre précisément dans la ville.

Escape from New York / *Cloudy with a chance of meatballs*

- Dans la quasi-totalité des ouvrages, une mention orale du lieu permet de confirmer au spectateur l'emplacement de l'action.

Il existe aussi de nombreux cas où il faut faire l'état de différentes villes du Monde **dans lesquelles l'action principale ne se déroule pas**. Il s'agit en général des films mettant en scène une catastrophe mondiale par le biais d'une aventure dans une ville précise. Cette fois encore, le corpus a permis de révéler quelques dispositifs intéressants :

- Le plus courant, presque devenu classique dans ce genre de films, c'est la communication « indirecte », par le biais des bulletins d'information, spots d'alerte,... C'est l'écran dans l'écran qui nous montre des images des villes qui subissent leur sort. Ces scènes sont souvent très brèves, voire seulement à l'arrière-plan, elles doivent donc être très efficaces graphiquement. Généralement, des plans fixes, successifs, montrent certains bâtiments célèbres associés à une mention

écrite avant de laisser place à des vues de bâtiments en ruine non identifiables ou à des scènes de panique. On voit aussi parfois quelques représentations papier (journal, affiches...)

The Core / Children of men

- Une autre méthode pour communiquer l'état des autres cités est de leur consacrer une scène à chacune. Souvent en plan fixe, pendant lesquelles on voit l'état de la ville, ces scènes se succèdent rapidement et c'est leur enchaînement qui permet assez facilement au spectateur de généraliser le problème à la planète entière.

Mars Attack! / Cloudy with a chance of meatballs

- Parfois, l'état des autres villes n'est connu que grâce à des rapports donnés à l'oral par les personnages ou par la radio.

Pendant le déroulement du film, on trouve généralement une scène pendant laquelle le choix de telle ou telle ville est expliqué, justifié. Voyons comment l'observation de ces « justifications » permet d'ouvrir une première réflexion sur l'image véhiculée des villes au cinéma.

Dans les ouvrages traitant d'une catastrophe planétaire, le choix se justifie ainsi : ce sont dans ces villes célèbres et développées que se concentrent l'essentiel des technologies de recherche/forces militaires et les spécialistes les plus qualifiés. Plutôt logique, cette manière de voir les choses nous permet déjà d'apercevoir comment le cinéma peut construire la réputation d'une ville. Il existe deux manières de lire ce choix : soit toute l'action qui se déroule dans ladite ville est le symbole de ce qu'il se passe sur le reste du globe, soit c'en est un simple extrait. En clair, soit ce qu'on voit à l'écran est « exhaustif » (c'est-à-dire que même si l'on regardait ailleurs, on ne verrait rien de réellement différent), soit c'est « orienté » (c'est-à-dire qu'on nous en donne UNE version,

qui est l'expérience particulière des personnages que l'on suit). Quel que soit le choix, on assiste à la création d'une espèce de « ville-monde », qui permet à elle seule de représenter la Terre et sa situation.

Knowing / 2012

Les ouvrages dans lesquels la destruction est située, où elle ne touche qu'une unique cité amènent à se poser une question différente : « Pourquoi cette ville ? ». En effet, on a du mal à comprendre pourquoi telle pluie de météorites tomberait exactement sur New York, ou pourquoi *Godzilla* apparaîtrait juste à côté de Tokyo... On conçoit assez aisément que toutes les catastrophes de type militaire (intersidérales ou même simplement terriennes) se concentrent sur les grandes agglomérations, les puissances économiques du Monde, car c'est déjà comme ça que les humains font la guerre. Par contre il est presque impossible de justifier pourquoi la Nature abîmerait en priorité les mégapoles mondiales... L'intrigue se charge toujours tant bien que mal de justifier ce funeste destin (souvent sous prétexte d'un commode hasard). Il existe quelques « subterfuges » dans la mise en scène de la destruction, dont nous parlerons plus tard, qui permettent de rendre un peu plus crédible ces terribles scénarii. Cependant, on peut remarquer, comme on l'a déjà dit plus haut, que Paris est détruit dans beaucoup plus de films que Nogent-le-Rotrou. La quantité d'intrigue prenant place dans ces villes permettent de deviner qu'elles ont une influence importante au niveau international, entretenue régulièrement par le cinéma.

Godzilla (1954) / V for Vendetta

...

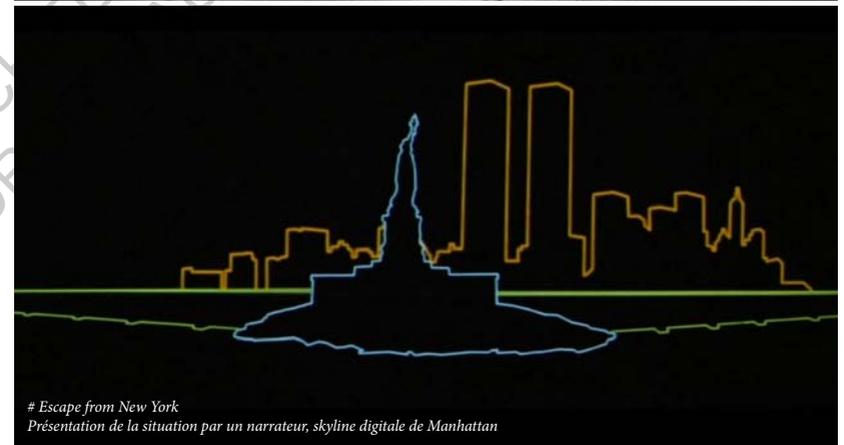
On peut d'ailleurs conclure cette sous-partie en comparant les villes qui apparaissent dans le corpus et celles que le site internet Sightsmap.com a pu classer comme les 20 villes les plus photographiées du monde. Voici donc deux listes juxtaposées :

à droite celle obtenue par Sightsmaps en comptant les photographies publiées en ligne pour différentes villes du monde, et à gauche le classement des villes apparaissant le plus dans ce corpus s'intéressant à New York City, Los Angeles, Paris, Londres et Tokyo.

1. New York City (27 fois)
2. Tokyo (17 fois)
3. Paris (16 fois)
3. Londres (16 fois)
4. Washington (15 fois)
5. Los Angeles (13 fois)
6. Mont Rushmore (4 fois)
7. Rome (3 fois)
7. Moscou (3 fois)
7. Agra (3 fois)
7. Pyramides de Gizeh (3 fois)
8. Sydney (2 fois)
8. Las Vegas (2 fois)
8. Shanghai (2 fois)
8. San Francisco (2 fois)
8. Grande Muraille de Chine (2 fois)
9. Chutes du Niagara, Fukuoka, Hong Kong, île de Pâques, Jakarta, Kuala Lumpur, Linda Rosa, Papeete, Rio de Janeiro, Sapporo, St Louis, Verdun, Zurich, Wick

1. New York City
2. Rome
3. Barcelone
4. Paris
5. Istanbul
6. Venise
7. Monte-Carlo
8. Florence
9. Buenos Aires
10. Budapest
11. Prague
12. Madrid
13. Chutes du Niagara
14. Sydney
15. Londres
16. Pyramides de Gizeh
17. Chicago
18. Shanghai
19. Pékin
20. San Francisco

Bien que les résultats présentent des différences, on peut trouver 9 villes communes aux deux classements. Les villes de Tokyo et Los Angeles arrivent respectivement 36ème et 170ème dans le classement de Sightsmaps, alors qu'elles font partie des 5 films les plus présents du corpus (qui a été créé à partir d'elles).



VILLE CONNUE & VILLE PERÇUE

LONDRES, PARIS

Si le corpus d'étude touche les deux villes de Paris et Londres, c'est parce que ce sont des villes que je connais personnellement. Une partie de ma famille vit en région parisienne, j'ai donc eu l'occasion d'y séjourner et de parcourir la capitale française à de nombreuses reprises. Quant à Londres, j'ai eu la chance d'y vivre pendant plus d'une semaine et d'en visiter une grande partie. Cette connaissance personnelle des deux cités va permettre de comparer directement la perception de la ville construite lors de leur visite réelle à celle convoyée par le cinéma.

...

Tout d'abord, parlons de Londres, dont ma vision est celle d'un étudiant en architecture en visite. Cette ville, dont l'urbanisme et les bâtiments phares ont fait leur apparition dans nombre de mes cours d'Histoire de l'Architecture, m'apparaît comme un savant mélange d'architecture contemporaine et de monuments *historiques*. Ce qui marque, c'est la proximité entre des univers architecturaux très différents et très intéressants. Par exemple la forteresse de Tower of London et le pont associé qui flirtent avec le centre d'affaires et ses gratte-ciel modernes ou contemporains, comme celui de Norman Foster (30 St Mary Axe). Londres est une ville assez vaste, qui a su trouver de l'intérêt dans différents types de quartiers ; ainsi le quartier d'affaires (La Cité) tout comme les attractions touristiques (London Eye) ou les quartiers résidentiels (Chinatown) offrent des ambiances enrichissantes.

Voici un relevé objectif des bâtiments que l'on peut repérer dans certains films du corpus dont l'action se déroule totalement ou partiellement à Londres :

BÂTIMENTS	FILMS DU CORPUS															
	Mars Attacks!	28 Days Later	The Core	Team America	V for Vendetta	Children of men	28 Weeks Later	Fantastic Four: the Silver Surfer	Flood	The Day the Earth stopped	2012	Harry Potter VI	GI Joe : Retaliation	Total Recall	Thor : The Dark World	Edge of Tomorrow
Old Bailey																
Cathédrale Saint Paul																
Greenwich University																
Buckingham Palace																
Parlement																
Trafalgar Square																
Tower Bridge																
Admiralty Arch																
Lloyd's Building																
Canary Wharf Tower																
London Eye																
Dôme du Millénaire																
Millenium Bridge																
30 St Mary Axe																

→ En grisé, les films dont l'une des actions principales se déroule à Londres.

On peut voir que les films qui ont besoin de représenter Londres de manière brève et efficace font apparaître, pour la plupart, le Parlement et son symbolique Big Ben, ou encore la grande roue de London Eye. Ces deux monuments semblent donc être les « symboles » d'une Londres réduite à son minimum. Grâce à eux, la ville apparaît réellement à l'écran, on la reconnaît. Ce tour de force visuel fait appel et continue de construire une culture commune à l'échelle mondiale. Le jeu de la référence fait ici partie intégrante du processus de mise en image de la cité. En créant un *réflexe d'identification* pour le spectateur, la ville dessine sa réputation au sein du globe tout comme les bâtiments dessinent

la leur au sein de la ville. C'est surtout la répétition du dispositif d'un film à l'autre qui a permis à ces deux bâtiments de devenir les icônes idéales d'une représentation éclair de Londres.

Au contraire, les films qui se déroulent en majorité dans cette ville profitent réellement de l'occasion pour multiplier les points de vue. Les bâtiments relevés dans le tableau ne sont que ceux qui ont été particulièrement mis en scène, ceux que l'on a décidé de nous montrer. Parmi toutes les villes étudiées, c'est d'ailleurs pour Londres que la « démonstration urbaine et architecturale » est la plus flagrante. Dans les films comme *Flood* ou *28 Weeks Later*, le nombre de plans et de techniques qui mettent en lumière certains bâtiments ou espaces urbains est impressionnant. Beaucoup de changements de scène possèdent leurs propres establishing shots, les arrière-plans (en skyline ou en décor rapproché) sont souvent travaillés afin de lier l'action à la ville et l'on a même pu repérer des ralentis devant certains bâtiments pendant une action très mouvementée !

Ce constat nous permet d'aborder une première fois le sujet de *marketing urbain*. En effet, la sur-présence de plans, fixes ou mobiles, de la ville au cours du film amène à se poser quelques questions. Il existe en réalité deux types de situations relevées grâce à ce corpus d'études :

- Les plans montrent des bâtiments intacts qui, plus tard, seront détruits pendant l'action.
- Les plans montrent des bâtiments intacts de manière récurrente.

Il faut différencier ces deux situations, car si l'on comprend bien comment la première est liée à l'action et lui apporte quelque chose, on peut se demander quelle est la légitimité de la deuxième. En effet, dans *28 Weeks Later* ou *Thor*, par exemple, la destruction ne concerne qu'un quartier de Londres. Et pourtant des points de vue des autres monuments londoniens intacts continuent de faire

leur apparition, indemnes, pendant tout le film. Cette technique n'apporte rien à l'intrigue quand elle ne la néglige pas carrément. Passer d'une scène de destruction massive à un point de vue paisible du Lloyd's Building amoindrit forcément l'impact de la destruction sur le spectateur. La catastrophe peut alors apparaître comme bénigne, négligeable face au reste de la ville, face à sa puissance économique et culturelle. L'enjeu du marketing urbain dépasserait-il parfois celui d'offrir au spectateur une parfaite intrigue ?

Si les monuments les plus remarquables de Londres font bien leur apparition à l'écran, on ne peut pas dire que l'ambiance même de la ville ait vraiment été communiquée. Bien sûr, la ville perçue à l'écran est ressemblante à celle perçue dans la réalité, mais l'image diffusée n'est qu'en partie similaire à l'image vécue. Tous les bâtiments/monuments juxtaposés par les points de vue successifs ne sont pas représentatifs de la proximité réelle qu'ils ont dans la ville. Les contrastes, qui sont si enrichissants à Londres, ne trouvent pas vraiment leur place au cinéma.

...

Évoquons maintenant la représentation de Paris. Une fois encore, les cours d'Histoire de l'architecture ont permis d'aborder la ville à différentes époques. Il existe plusieurs Paris. La plus ancienne avec ses monuments historiques et très touristiques (Cathédrale Notre Dame et beaucoup d'autres églises, Grand Palais, Louvre..) et la plus contemporaine (Centre George Pompidou, Parc de la Villette, Institut du Monde Arabe...). Si la mixité et les contrastes sont moins évidents qu'à Londres, c'est sûrement du fait de l'omniprésence de l'architecture haussmannienne, si remarquable à Paris.

Voici un relevé objectif des bâtiments que l'on peut repérer dans

certains films du corpus dont l'action se déroule totalement ou partiellement à Paris :

BÂTIMENTS	FILMS DU CORPUS															
	The War of the Worlds	Les envahisseurs attaquent	Superman II	Mars Attacks!	Armageddon	Team America	Godzilla : Final Wars	Supernova	Children of men	The Day the Earth stopped	Transformers 2	2012	GI Joe : The Rise of the Cobra	Cloudy with a chance of meatballs	Inception	Edge of Tomorrow
Notre Dame de Paris																
Louvre																
Arc de Triomphe																
Obélisque de la Louxor																
Sacré-Cœur Montmartre																
Place des Peintres																
Trocadéro																
Tour Eiffel																
Grand Palais																
Arche de la Défense																

→ En grisé, les films dont l'une des actions principales se déroule à Paris.

Cette fois encore il est assez clair que les films ayant besoin de représenter Paris en deux temps trois mouvements utilisent la Tour Eiffel et/ou l'Arc de Triomphe (phrase extraite du film *Les envahisseurs attaquent* de la série *Godzilla* : « l'Arc de Triomphe, symbole de Paris, vient d'être détruit »). Sans répéter les remarques faites pour Londres, on peut affirmer que ces deux monuments parisiens concentrent donc son image réduite, à l'échelle mondiale. La Tour Eiffel déclenche le réflexe d'identification du spectateur à la ville de Paris ; réflexe construit au fil du temps par de nombreux outils de communication, comme le cinéma. Ce qui est assez paradoxal, c'est que la Tour Eiffel possède plusieurs répliques dans le Monde (les plus connues étant celles de Las

Vegas et de Tiandu Cheng), mais qu'elle reste le symbole de la capitale française. Le marketing urbain poussé à son extrême a réussi à exporter ce morceau de ville à plusieurs endroits du globe sans pour autant le détacher de son Trocadéro d'origine.

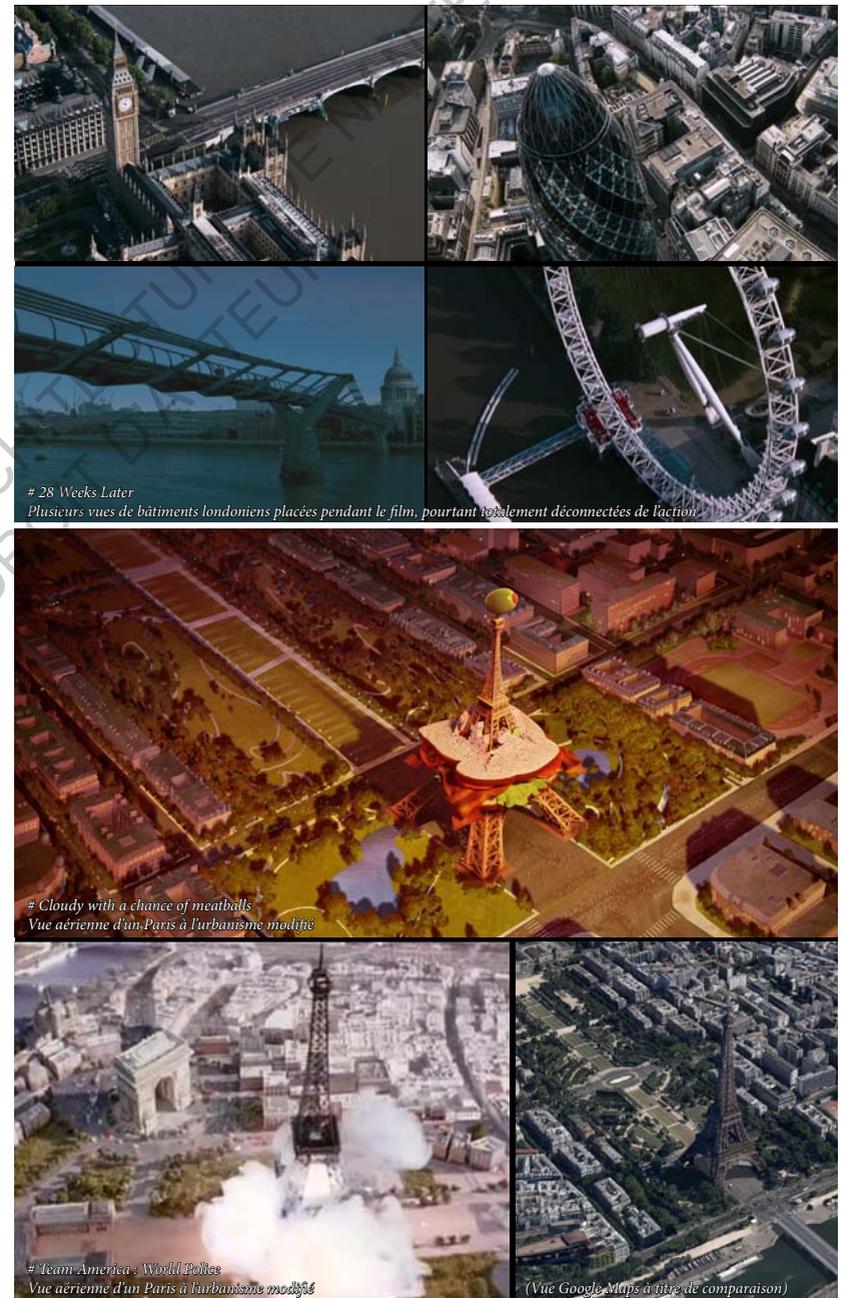
On peut également remarquer que parmi les autres bâtiments apparaissant dans l'image de Paris, ce sont surtout les monuments anciens qui s'imposent. Développant l'image de ce « premier » Paris évoqué plus tôt, à l'architecture de pierre et à l'ambiance romantique. On peut d'ailleurs évoquer ici les autres procédés qui permettent d'alimenter cette image : l'utilisation de « clichés » sur les habitudes ou les modes de vie (ex. : des Français en mariniers, portant un béret et une baguette sous le bras, des mimes et des caricaturistes sur les terrasses de restaurants où l'on ne sert que des escargots, etc..). Le Paris plus moderne, de métal et de verre, pourtant si riche, s'incline à l'écran devant l'urbanisme haussmannien. Si cette définition de Paris est correcte, elle apparaît tout de même incomplète.

Il est assez aisé de reconnaître les bâtiments emblématiques d'une ville à l'écran, alors qu'il est bien plus difficile de remarquer le respect ou non de l'urbanisme de la cité dans la plupart des ouvrages. Cependant, en ce qui concerne Paris, le corpus a révélé deux ouvrages redessinant la ville à leur convenance : *Team America : World Police* et *Cloudy with a chance of meatballs*. Le premier est totalement joué par des marionnettes sur des décors en carton et le deuxième est un film d'animation. Dans les deux cas, la liberté de réalisation (pas de prises de vues réelles) a permis de faire varier l'implantation de la ville. Dans *Cloudy with a chance of meatballs*, cette modification a plus l'air d'une simplification/stylisation : la Tour Eiffel est plus trapue et le champ de Mars plus ramassé, tout à l'air moins dense pourtant, car la végétation est simpliste et que la Seine a disparu. Cette modification apporte une touche supplémentaire d'humour au futur destin de la Tour

(qui va dans la suite de la scène, embrocher un énorme sandwich au pain de mie). Dans *Team America*, le plan est volontairement bouleversé : Paris s'organise autour d'une place pavée de croissants et couverte de kiosques, fontaines et autres mini-jardins à la française. Autour de cette place sont juxtaposés la Tour Eiffel, le Sacré Cœur, l'Arc de Triomphe et, *bien sûr*, un grand nombre de boulangeries. Choquant par son absurdité ce plan permet aux « héros » de faire tomber la Tour Eiffel sur l'Arc de Triomphe, détruisant les deux symboles d'un seul coup. Bien sûr, dans cet ouvrage, la représentation de la ville est aussi parodique que l'intrigue elle-même, mais elle permet de résumer l'image de Paris à l'échelle mondiale, aussi puissante qu'incomplète. L'impact sur le spectateur est assez fort, et si cette représentation assume ses particularités (c'est-à-dire si cela n'a pas simplement l'air d'être une erreur de représentation de la ville) alors l'identification est toujours possible. Intrigante, elle provoque même la réflexion du spectateur sur l'urbanisme du vrai Paris, au moins chez celui qui connaît la ville.

...

Le cinéma ne convoie donc pas la même image que celle que l'on reçoit lorsque l'on visite réellement une ville. Cependant, on a pu remarquer que la représentation des villes au cinéma n'est souvent pas erronée, elle est le témoin de ce à quoi la ville veut ressembler à l'échelle mondiale. C'est un axe particulier d'entrée dans la cité, qui doit être compris comme une première lecture, en surface. C'est la façade des villes que le cinéma dessine et redessine.



VILLE PERÇUE & SUR-PERÇUE

NEW YORK CITY, LOS ANGELES, WASHINGTON DC

Pour ces trois nouvelles villes américaines, l'approche est différente. Je n'ai jamais eu la chance de les visiter et les seules informations que j'ai reçues à leur sujet m'ont été communiquées par le biais d'écrans (cinéma, télévision, Internet) ou autre support de communication. L'étude de leur représentation va permettre d'observer directement si l'image d'une ville est constante d'un ouvrage à l'autre et/ou s'il existe des variations importantes. Cette fois, les relevés des bâtiments présents dans les ouvrages pour chacune des trois villes vont se succéder, simplement suivis d'un commentaire court sur les éléments ressortant de l'analyse des données. Le bilan global sur les trois cités sera rédigé en fin de partie.

...

Voici un relevé objectif des bâtiments que l'on peut repérer dans certains films du corpus dont l'action se déroule totalement ou partiellement à Los Angeles :

BÂTIMENTS	FILMS DU CORPUS										
	The War of the Worlds	The Great Los Angeles Earthquake	Double Dragon	Escape from Los Angeles	Independence Day	Team America	The Day after Tomorrow	The Day the Earth stopped	2012 : Supernova	2012	Battle : Los Angeles
City Hall											
Bannière Hollywood											
Aéroport de LA											
US Bank Tower											

-> En grisé, les films dont l'une des actions principales se déroule à Los Angeles.

Ce tableau ne contient pas beaucoup d'informations, il a pourtant été rempli avec autant de rigueur que les autres. Los Angeles n'est pas la ville la plus communiquée des trois. Les films y prenant place sont plus rares et surtout il y est plus difficile d'identifier la cité que dans les autres ouvrages de ce type. Seuls quelques bâtiments y font apparition de manière récurrente, et ils ne sont pas toujours particulièrement mis en valeur. Le plus souvent, ces bâtiments sont mêlés aux autres dans une vue de la skyline ou depuis les collines d'Hollywood. On peut même citer deux films du corpus qui possèdent des scènes soi-disant tournées à Los Angeles sans que j'aie pu réellement identifier l'environnement autrement que par la mention écrite (*#Fantastic Four : the Silver Surfer* et *The Terminator*).

Même si ma méconnaissance de la ville a sûrement entravé l'identification des lieux, il semblerait que l'accent ne soit pas porté sur l'architecture ou l'urbanisme lorsqu'il s'agit de mettre à l'écran la ville de Los Angeles. Le film *I am Legend*, dans sa version de 2007 vient corroborer cette hypothèse. En effet, les premières adaptations du roman, qui se déroule dans un monde uchronique, avaient choisi de placer l'intrigue à Los Angeles (*The Last Man on Earth* en 1964 et *The Omega Man* en 1971), mais la version la plus récente a été déplacée à New York City « jugée plus impressionnante visuellement »¹ surtout à cause du cadre particulier que produit le pont de Brooklyn en ruine. Il semblerait donc que la ville de Los Angeles, bien qu'ayant une réputation internationale ne soit pas apte à communiquer à l'écran une image suffisamment puissante pour prendre place dans plus de films de destruction. Détruire Los Angeles n'est donc pas aussi significatif que de détruire New York, ou même Washington, comme nous allons le voir dans la suite de cette étude.

1. Source : « Comparaison film / livre » sur l'article wikipédia du film

Voici un relevé objectif des bâtiments que l'on peut repérer dans certains films du corpus dans lesquels apparaît Washington DC :

BÂTIMENTS	FILMS DU CORPUS														
	Météor	Independence Day	Mars Attacks!	Deep Impact	The Core	Team America	The Day after Tomorrow	Supernova	Children of men	World Trade Center	The Day the Earth stopped	GI Joe : The Rise of the Cobra	2012	Fantastic Four : the Silver Surfer	GI Joe : Retaliation
Jefferson Memorial															
Maison-Blanche															
Capitole															
Lincoln Memorial															
Washington Monument															
Pentagone															

-> En grisé, les films dont l'une des actions principales se déroule à Washington DC.

S'il n'y a pas de zones grisées dans ce tableau, ce n'est pas une erreur. Le corpus d'étude a été fondé de manière à recouvrir un maximum de films mettant en scène la destruction des villes de New York City et Los Angeles, mais pas celle de Washington DC ! C'est simplement au cours du visionnage qu'il est apparu évident que la destruction de Washington avait un rôle, bien que secondaire, dans bon nombre de films du corpus. Ainsi, la ville s'est imposée à l'étude, représentée elle aussi par un nombre limité de bâtiments. Au contraire de Los Angeles, ses bâtiments ont en général fait leur apparition de manière très claire, se détachant du reste du décor afin d'affirmer l'identité visuelle des lieux. Ainsi la capitale des États-Unis d'Amérique parvient souvent à s'insérer dans une intrigue dont elle n'est pas le décor privilégié. Appuyant, par la même occasion, la réputation la ville : puissance politique, centre des décisions du pays tout entier. On avait déjà pu remarquer, dans le tableau présenté en page 11, que Washington

avait même détrôné Los Angeles dans le classement des villes apparaissant dans les différents ouvrages du corpus.

La dernière ville étudiée dans cette partie est New York City. Au contraire de ces deux prédécesseuses, cette cité est présente dans une filmographie impressionnante. Ce corpus, bien qu'il ne s'intéresse qu'aux films de destruction, a pourtant révélé plus de 24 films dans lesquels New York City fait son apparition. Les bâtiments identifiables sont ceux que l'on nous montre afin de créer ce réflexe dont on a déjà parlé, ceux qui se veulent représentatifs de la ville. Ils sont eux aussi présents en grand nombre dans tous ces ouvrages cinématographiques, qu'ils soient précisément tournés à New York, ou que la ville n'y fasse qu'une simple apparition.

Repérer les bâtiments mis en avant à l'écran parmi ceux qui apparaissent dans les vues d'ensemble (skyline, vues aériennes) a permis de constituer le relevé le plus précis possible. La double page suivante présente un tableau regroupant les bâtiments que l'on peut repérer dans certains films du corpus dont l'action se déroule totalement ou partiellement à New York City :

BÂTIMENTS	FILMS DU CORPUS											
	Délu	King Kong	Les envahisseurs attaquent	Soylent Green	Meteor	Superman II	Escape from New York	Independence Day	Armageddon	Deep Impact	Godzilla (1998)	Goodzilla : Final Wars
Washington Square Park												
Central Park												
Brooklyn Bridge												
Gd Central Terminal												
Museum of Metrop. Art												
Statue de la Liberté												
Flat Iron												
Times Square												
Bibliothèque de NYC												
Manhattan Bridge												
40 Wall Street												
Chrysler Building												
Empire State Building												
Bayonne Bridge												
Rockefeller Center												
Siège de l'ONU												
Pennsylvania Station												
MetLife Building												
Tours Jumelles												

→ En grisé, les films dont l'une des actions principales se déroule à New York City.

BÂTIMENTS	FILMS DU CORPUS											
	The Day After Tomorrow	War of the Worlds	Children of Men	World Trade Center	I am Legend	Cloverfield	The day the earth stopped	Cloudy with a chance of meatballs	Transformers 2	Knowing	Marvel's The Avengers	The Divide
Washington Square Park												
Central Park												
Brooklyn Bridge												
Gd Central Terminal												
Museum of Metrop. Art												
Statue de la Liberté												
Flat Iron												
Times Square												
Bibliothèque de NYC												
Manhattan Bridge												
40 Wall Street												
Chrysler Building												
Empire State Building												
Bayonne Bridge												
Rockefeller Center												
Siège de l'ONU												
Pennsylvania Station												
MetLife Building												
Tours Jumelles												

→ En grisé, les films dont l'une des actions principales se déroule à New York City.

L'étude de New York City, ville à l'image sur-véhiculée, permet d'identifier bon nombre d'informations intéressantes au sujet de la cité et de l'image qu'elle convoie. Les bâtiments new-yorkais qui font le plus d'apparitions sont, dans l'ordre : l'Empire State Building (14/22), puis à ex aequo le Chrysler Building, la Statue de la Liberté et les Tours Jumelles (7/22). Ces bâtiments très emblématiques de la grosse pomme sont connus à l'échelle mondiale et le cinéma ne cesse d'offrir au spectateur de nouveaux angles de vue sur ces icônes sur-représentées. En observant l'évolution de deux bâtiments en particulier nous allons mettre en lumière l'Histoire de New York City et de sa représentation. Ci-dessous ont été reportées les deux lignes correspondant à l'Empire State Building et aux Tours Jumelles, associées aux dates des films correspondants.

	1933	1933	1968	1973	1979	1980	1981	1996	1998	1998	1998	2004	2004	2005	2006	2006	2007	2008	2008	2009	2009	2009	2012	
Empire State Building		■	■			■		■			■	■	■			■	■	■	■	■	■	■	■	■
Tours Jumelles					■			■	■	■	■					■								

L'Empire State Building a toujours été très présent au cinéma. C'est sûrement King Kong, en 1933, qui a vraiment permis à l'édifice d'affirmer la puissance de l'image qu'il associe à la cité. Les Tours Jumelles, quant à elles, ont vu leur construction achevée en 1973 et l'on peut apercevoir que le premier film ultérieur à cette date les avait déjà mises en scène (*Meteor* en 1979). Bien que l'Empire State Building n'ait jamais réellement disparu des écrans, il est clair qu'à cette époque il eut tendance à se faire voler la vedette par les deux géantes du World Trade Center. Après les attentats de 2001 aux États-Unis, les Tours Jumelles, alors effondrées, ont aussi disparu de l'écran (leur réapparition ponctuelle en 2006 correspond à la sortie du film commémoratif *World Trade Center*). Après une « pause », les films qui ont osé retourner à l'assaut de New York City ont alors définitivement

réadopté l'Empire State Building, qui avait déjà fait ses preuves en tant que symbole intemporel. Cet édifice apparaît alors comme l'icône absolu de la ville réduite à sa représentation minimale. Le Chrysler Building et la Statue de la Liberté viennent aujourd'hui encore compléter le tableau.

...

On peut dire que chacune de ces villes américaines possède son mode de représentation et sa réputation propres dans la mesure où la quantité d'ouvrages concernés et la qualité de représentation des villes au sein même de ces ouvrages varient de manière conséquente.

Si Londres et Paris semblaient construire leur image sur des modes assez similaires, New York City nous permet de prendre conscience d'une échelle d'influence plus élevée. On a l'impression qu'il se détache une trame constante de représentation de la ville (l'immuable Empire State Building, la skyline de Manhattan et sa Statue de la Liberté, le Chrysler Building) que chaque ouvrage se doit de respecter : c'est la ville réduite, celle qui provoque le réflexe d'identification chez le spectateur. On peut d'ailleurs assez facilement construire celles de Washington DC et de Los Angeles à partir de l'analyse des tableaux récapitulatifs (le Capitole, la Maison-Blanche et le Washington Monument pour l'un, la US Bank Tower, le City Hall et la bannière Hollywood pour l'autre).

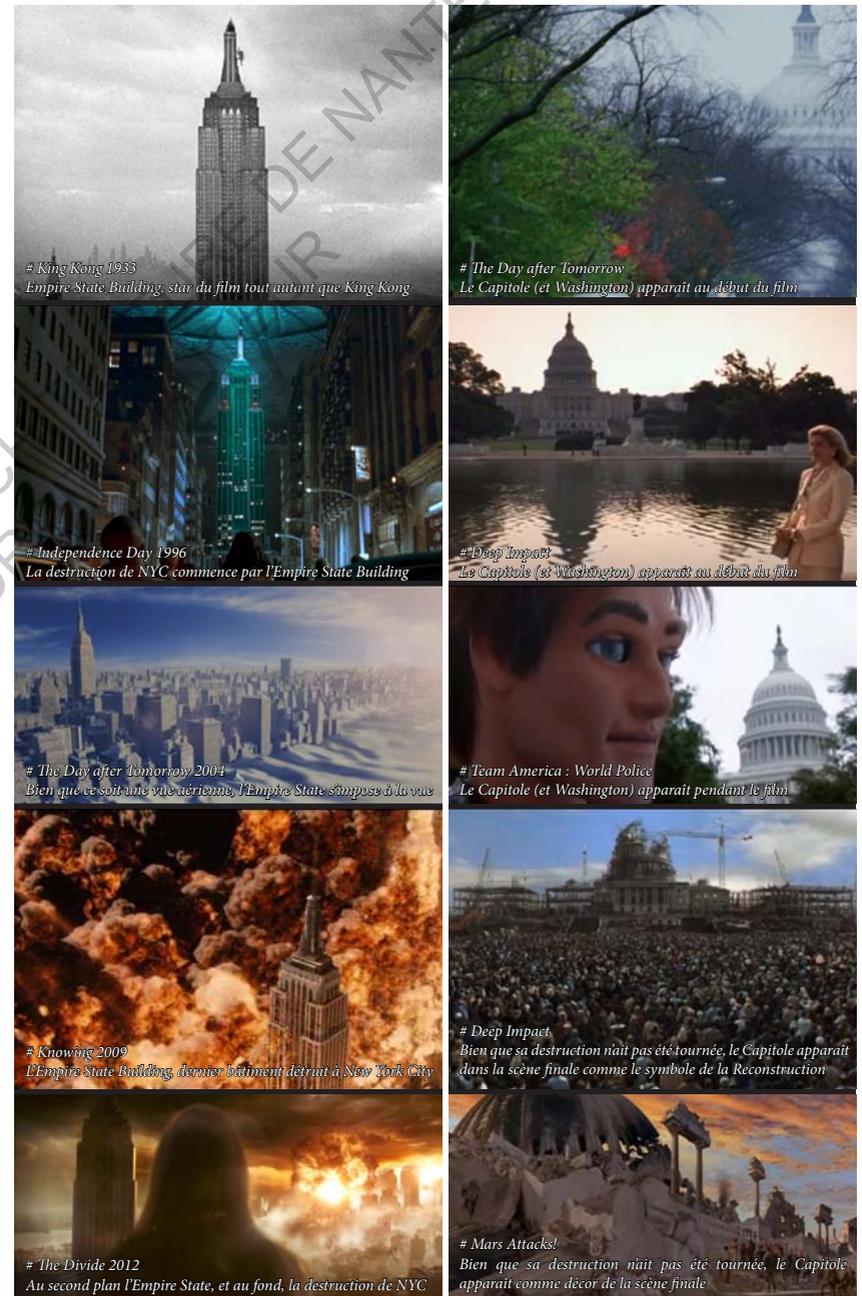
À cette trame globale, que le cinéma, entre autres, a su bâtir de manière assez naturelle, chaque ouvrage va pouvoir ajouter une mise en valeur supplémentaire. Une fois que la ville a été appréhendée, le film va venir renforcer son image en présentant au spectateur de nouveaux bâtiments à associer à la puissance de la ville. L'image varie donc quelque peu d'un film à l'autre de manière à ce que chaque ouvrage vienne construire un peu plus la réputation de la cité. Cette remarque est surtout vraie

pour New York City si l'on observe les résultats des analyses. Pourquoi ne l'est-elle pas pour Los Angeles et Washington DC ?

Deux types de réponses semblent envisageables pour les deux autres villes :

- l'ouvrage n'avait pas pour but de promouvoir ou de véhiculer plus d'informations sur la ville que ce qui était nécessaire à son identification rapide.
- ma mauvaise connaissance de la cité m'a empêché de lire correctement la *seconde trame* de construction de l'image de la ville, qui ne s'adresserait alors qu'à ceux qui ont déjà pratiqué les lieux.

Dans les deux cas de figure, la valeur ajoutée à la trame globale n'est pas communiquée, soit par volonté, soit par erreur. Est-ce le réalisateur qui a décidé de ne rien ajouter à la ville réduite, ou est-ce le spectateur qui n'est pas en mesure de recevoir les informations nécessaires ? Il est possible d'illustrer chacun de ces cas grâce au corpus. Washington n'étant pas la « star » des films dans laquelle elle a été repérée, on peut imaginer se trouver dans le premier cas de figure : il faut communiquer brièvement la présence de la capitale dans l'ouvrage, sa simple apparition « inattendue » suffit d'ailleurs à bâtir une sphère d'influence à la ville. Au contraire, en ce qui concerne Los Angeles, à part les bâtiments de la trame globale, il m'a été très difficile de repérer d'autres bâtiments mis en valeur au cours des scènes d'action ou de présentation. Peut-être un angevin aurait-il été capable de repérer les différentes variations de représentation de la ville, mais un Nantais, néophyte de la cité, mais attentif, n'apparaît pas en mesure de lire pour cette ville l'évolution d'image qu'elle souhaiterait provoquer.



CONSTRUIRE LA VILLE TOKYO

La seule approche de Tokyo que j'ai jamais reçue est celle des cours d'Histoire de l'architecture contemporaine au travers de quelques bâtiments remarquables pour les architectes, mais qui ne feront pas leur apparition au cours de cette étude. Je n'ai hélas jamais eu la chance de visiter cette ville et si j'ai pu lire quelques ouvrages à son propos, je n'avais jusque là pas regardé beaucoup de films y prenant place. C'est donc la visualisation de tous ces films se déroulant à Tokyo qui a construit ma vision actuelle de cette ville.

...

On ne peut pas parler de corpus cinématographique et de Tokyo sans parler de *Godzilla*. Si ce Kaiju¹ japonais se trouve dans la plupart des films de cette étude se déroulant à Tokyo, c'est parce qu'il a su évoluer avec la ville. Au contraire des scénarios qui diffèrent assez peu d'un opus à l'autre, les représentations de la ville et de sa destruction n'ont fait que progresser au fil du temps. De 1954 à 2004, les studios Toho ont continué de détruire Tokyo (entre autres), nous permettant d'observer l'image donnée à la ville pendant tout ce temps. Cette fois encore, le procédé est le même : pendant le visionnage, il faut relever et identifier les bâtiments. Dès que la caméra s'appesantit sur un édifice, dès qu'un plan fixe nous permet d'en observer un précisément ou encore dès qu'un bâtiment est pris pour cible ou se démarque par rapport au reste, il est rapporté dans un tableau de synthèse.

Comme les bâtiments m'étaient totalement inconnus, j'ai utilisé

1. Terme japonais pour désigner des créatures étranges, particulièrement des monstres géants des films japonais. La notion japonaise de monstre est différente de celle des Occidentaux, un kaijū est plutôt vu comme une force de la nature devant laquelle l'homme est impuissant et non pas une force du mal. (source : wikipédia)

Google Maps et Wikipédia afin de les identifier. Voici le relevé le plus précis possible des édifices faisant leur apparition dans les films du corpus dont l'une des actions principales prend place à Tokyo :

BÂTIMENTS	FILMS DU CORPUS														
	Godzilla	King Kong vs. Godzilla	Ghidrah, le monstre à 3 têtes	Les envahisseurs attaquent	Godzilla vs. Megalon	Le retour de Godzilla	Godzilla vs. King Ghidrah	Godzilla 2000 : Millennium	Godzilla vs. Mechagodzilla	Godzilla, (...): Tokyo S.O.S.	Godzilla : Final Wars	Supernova	GI Joe : The Rise of Cobra	Inception	GI Joe : Retaliation
Temple Senso-ji															
Edo Castle			■												
Atami Castle		■													
Parlement japonais										■					
Eitai Bridge	■														
Wako Clock Tower	■		■												
Nichikegi Theater	■														
Tokyo TV Tower			■	■					■	■	■			■	
Sumitomo Building						■	■			■					
Shinjuku Sompo						■	■								
Odakyu Daiichi Life Bldg						■	■								
Shinjuku Center Bldg						■	■								
Yurakucho Marion Bldg						■	■								
NTT Building								■							
Gouvernement métrop.									■						■
Shinjuku Park Tower										■					■
JT Building										■					
Opera City								■							
Quartier Shinjuku												■	■	■	■

→ En grisé, les films dont l'une des actions principales se déroule à Tokyo.

Il semblerait que Tokyo, comme toutes les grandes villes du Monde soit une ville à l'architecture variée, possédant à la fois certains monuments historiques remarquables et des gratte-ciel modernes

impressionnants. Ce qu'il est intéressant de remarquer c'est la manière dont la représentation de la capitale nippone a évolué. Comme dans les tableaux précédents, les films et les édifices sont classés par ordre chronologique (date de construction pour les uns, et date de sortie pour les autres). Dans les premiers ouvrages c'est cette architecture « traditionnelle » (à travers les châteaux notamment) qui tient le rôle de symbole, mais on voit déjà *Godzilla* s'entourer de monuments plus « récents » pour l'époque (Wako Clock Tower par exemple). Cet équilibre entre une image très classique et une image presque avant-gardiste pour la ville de Tokyo sera présent dans tous les premiers opus. Tokyo veut nous montrer qu'elle est inscrite dans une culture japonaise forte, mais que ça ne l'empêche pas d'être une ville moderne et qui vit avec son époque.

L'histoire des studios Toho a elle aussi influencé la diffusion de l'image de la ville. En effet, dès les années 1970, les studios de production ont rencontré de gros problèmes financiers et.. ça se voit ! S'il n'y a aucune case noircie dans la colonne du film *Godzilla vs. Megalon* c'est parce qu'aucun bâtiment tokyoïte n'a pu être identifié dans cet ouvrage. Les scènes de destruction étaient même pour la plupart des scènes recyclées d'anciens films... Pour que le stratagème ne paraisse pas trop évident, les studios Toho ont sûrement décidé de ne réutiliser que les scènes où les destructions ne touchaient que des bâtiments quelconques... Ces édifices n'ont déclenché aucun réflexe d'identification, mais ont rempli leur rôle de ruine en devenant par une simple recolorisation de l'image. Les spectateurs de l'époque n'ayant, eux non plus, pas reçu l'ouvrage avec grand enthousiasme, les studios Toho durent cesser leurs activités.

C'est dix ans plus tard, avec la sortie du *Retour du Godzilla* que les studios ont pu repartir du bon pied. En dix ans, Tokyo a changé et *Godzilla* a dû s'adapter. Bien qu'il ait encore grandi, il se retrouve

pour la première fois dominé par la plupart des bâtiments du nouveau centre de la cité : Shinjuku. À partir de ce moment d'ailleurs, l'équilibre précédemment établi est globalement renversé : la nouvelle image de Tokyo est celle d'une ville technologique et en avance sur son temps. À part le Parlement japonais (la Diète), qui malgré son âge représente le pouvoir politique de la ville, on ne trouve plus guère de bâtiments anciens à l'écran. L'analyse de toute la série *Godzilla* est la preuve, s'il en fallait une, du pouvoir de diffusion de l'image d'une ville que possède le cinéma. En regardant ainsi à la suite tous les épisodes de la série, j'ai réussi à me créer une image de la capitale nippone, de ses bâtiments les plus emblématiques à ceux qu'elle met le plus en valeur aujourd'hui. Si l'on s'intéresse aux trois autres films du corpus qui font apparaître brièvement la ville, on voit qu'ils se contentent pour la plupart de mettre en lumière le quartier de Shinjuku (au niveau du sol cette fois, avec ses innombrables enseignes publicitaires lumineuses aux couleurs très criardes). Cet aspect de la ville n'a pas été mis en lumière dans les films précédents, à croire que, bien qu'il existe, il ne constitue pas pour Toho une image représentative de la ville de Tokyo à l'échelle mondiale.

...

Le cinéma est donc capable d'offrir au spectateur attentif de nombreux éléments de compréhension de la ville (politique, économique et même urbanistique et architecturaux). L'image convoyée est construite par les décors et évolue au fil du temps afin de s'affiner et de s'adapter au cours de la vie réelle. La ville de Tokyo, tel qu'elle est représentée au cinéma m'apparaît finalement comme une cité qui s'est dynamisée fortement au cours des 50 dernières années. Aujourd'hui, elles semblent être une ville très développée, avec quartier d'affaires pluridimensionnel, Shinjuku : à la fois quartier général des businessmen le jour, pôle touristique majeur et lieu de fête chamarré tout au long de la nuit.

EVOLUTION DE LA REPRÉSENTATION

La thématique a déjà été abordée dans les paragraphes précédents. Cette ultime sous-partie a pour but de conclure la première phase d'analyse de la perception des villes à l'écran. Revenons sur le lien entre l'Histoire et le Cinéma, d'une manière plus globale, grâce à une lecture croisée de tous les éléments ressortis de l'analyse du corpus d'étude.

...

Grâce à l'étude de Tokyo et de New York City, nous avons pu remarquer que si le temps modifie les villes, il modifie aussi leurs représentations. Le cinéma s'adapte à la forme physique de la ville. Tokyo se dote de gratte-ciel donc *Godzilla* s'y retrouve plongé, les Tours Jumelles sont abattues donc la représentation de New York City change de skyline. Jusque là rien de bien étonnant, les films de destruction mettent en général en scène des intrigues dans un environnement « contemporain » à celui dans lequel ils sont diffusés, sûrement pour que le choc soit le plus puissant, pour que les spectateurs se sentent directement concernés. Le cinéma est donc un témoin potentiel de l'évolution urbanistique et architecturale de la ville.

Cette évolution de la représentation d'une ville ne dépend pourtant pas que de sa modification dans la vie réelle. Il existe un deuxième espace-temps, celui du cinéma, dans lequel les villes évoluent également. Ce sont leurs points d'intérêt qui varient, une ville change de *définition graphique*. Ainsi, l'image de la ville à l'écran peut fortement varier alors même qu'en réalité la ville ne subit aucune modification physique. Si certains édifices ont réussi à se nicher bien solidement dans les codes de représentation d'une ville (l'Empire State Building pour New York City, la Tour Eiffel pour Paris, le Parlement pour Londres...),



ce n'est pas le cas de beaucoup d'autres. Par exemple, les temples et les châteaux tokyoïtes, pourtant invariablement présents dans la ville pendant les cinquante années de productions de la série *Godzilla*, ont-ils progressivement disparu, au profit des bâtiments les plus modernes de la cité. Ces monuments n'ont pas disparu de notre espace-temps, mais ils se sont effacés dans celui du cinéma. La production de films est donc surtout le témoin de l'évolution de l'influence d'une ville, de l'image qu'elle projette à l'échelle mondiale.

Cette conclusion est l'opportunité de formuler des hypothèses quant à la relation réciproque : l'Histoire influence le Cinéma, certes, mais l'inverse est-il vrai ? Il est très difficile de savoir à quel point l'image d'une ville influe sur son développement futur. Cependant, on peut trouver des pistes de réponse. Les tragiques événements du 11 septembre 2001, qui constituent l'exemple le plus probant, ont provoqué beaucoup de questionnements dans de nombreux milieux, dont celui du cinéma. Créer un symbole, n'est-ce pas créer une cible ? Si un bâtiment est l'image réduite de toute une mégalopole, le détruire suffit-il à la mettre à genoux ? Même si l'on ne peut pas affirmer que le cinéma a joué un rôle dans le destin des Tours Jumelles, on peut quand même supposer que c'est l'image de puissance qu'elles véhiculaient qui a motivé les attentats. Témoins de l'influence que possède l'image véhiculée, ces événements ont fait muter le cinéma des films de destructions. On peut déjà relever un certain « calme après la tempête », car le nombre de films présentant des scènes de destructions a diminué pendant un temps (2/3 ans). Puis, quand ils ont recommencé à faire surface, ils ont alors majoritairement mis en scène des destructions plus globales, visant un périmètre entier plutôt qu'un bâtiment particulier (# *The Day After Tomorrow* / *Children of men* / *Knowing* /...). Il faudra en effet attendre *Cloverfield*, ou *Avengers* pour retrouver un schéma de destruction qui vise directement New York ou l'un de ses bâtiments. De ce côté-là, l'image de

Londres véhiculée au cinéma a peut-être une longueur d'avance. En effet dans des films comme *Thor : The Dark World* et *28 Weeks Later* on a pu remarquer de nombreux plans mettant en lumière des zones de la ville toujours intactes, ignorantes des destructions ayant lieu dans d'autres quartiers de la cité. On pourrait y lire un message du type : « quelles que soient la violence et la crédibilité de telle ou telle destruction, pour détruire Londres il en faut bien plus que ça ». Voilà encore une manière de communiquer une image de la ville puissante par des procédés assez simples.

L'espace-temps du cinéma est d'ailleurs parfois plus rapide que notre espace-temps réel. Cela produit des situations intéressantes quant à l'image que donne la ville à l'écran. Décider de son aspect futur, c'est formaliser une hypothèse de développement pour la cité. Ces ouvrages particuliers, qui proposent de représenter la ville de demain, peuvent en général être regroupés en deux grands groupes :

- les « utopies urbaines » dans lesquelles, même si la société a des problèmes, la ville a progressé grâce aux nouvelles technologies et a su s'équiper pour s'adapter
Minority Report / *Total Recall* (2012)
- les « dystopies urbaines » où les villes ont été abandonnées, se sont dégradées, voire ont régressé pour devenir des endroits sombres et sauvages
Soylent Green / *I am Legend*

Dans les deux cas, l'image véhiculée à l'écran peut influencer le développement futur de la ville réelle dans un sens positif : on peut y voir soit un objectif à atteindre, soit un objectif à éviter, indiquant tous deux une première direction à suivre. Les dystopies urbaines, qui, au premier degré, nous intéressent plus directement dans le cadre de ce mémoire (car elles mettent en

scène une certaine destruction) révèlent pour chaque ville, ce qu'il reste, ce qui a résisté. De la même manière, les utopies nous montrent les éléments de la ville qui ont su garder leur aspect initial et ceux qui ont disparu ou ont été altérés. Ces premiers constats frôlent une thématique bien plus large : celle de la *ruine* qui fera l'objet d'une attention particulière dans la dernière partie de ce mémoire.

...

L'étude de ce corpus nous a donc déjà permis d'établir quelques conclusions sur l'image des villes véhiculée par le cinéma. On peut d'ores et déjà affirmer que, bien qu'il semble exister des codes de représentations similaires, il est aussi très intéressant de se pencher sur les variations que l'on peut trouver d'un ouvrage à l'autre. En effet, il existe de nombreux facteurs influant sur la représentation des villes.

- Chaque ville ayant ses propres caractéristiques (physique, politique, économique...), l'image véhiculée dans l'une ou l'autre ne suit pas toujours les mêmes règles.
- Le temps réel et l'Histoire des villes influent également sur leurs représentations.
- De la même manière, les tournants de société, les progrès technologiques jouent leur rôle sur l'image qu'une ville *désire* offrir au Monde et donc sur son aspect à l'écran.
- Enfin, on peut dire que comme dans tout domaine, le cinéma influence le cinéma : les images d'une ville peuvent elles-mêmes avoir un impact plus ou moins fort sur la ville réelle et/ou sur ses représentations futures.



Total Recall
L'UFB, ville utopique développée dans le ciel de Londres



Total Recall
La non-zone, quartiers abandonnés de Londres, ville dystopique, invivable et dévastée



Total Recall
La Colonie, ville dystopique située en Australie et qui abrite les classes ouvrières, dans des conditions de vie précaires

• RÔLES ET MODES DE DESTRUCTION •

DESTRUCTION ACTIVE ET DESTRUCTION PASSIVE

Cette première sous-partie va présenter les deux grandes familles de destruction qui sont présentes dans ce corpus d'étude. À partir de ces deux types de destruction, nous définirons différents schémas d'utilisation de la ruine au sein de l'intrigue d'un film.

...

On parlera donc de destruction **passive** et de destruction **active**. Comme il est difficile d'en définir une sans définir l'autre, l'explication sera croisée et suivie d'exemples explicites. Les destructions actives désignent alors les destructions assumées, celles qui jouent leur propre rôle dans l'intrigue et que l'on souhaite faire remarquer au spectateur. Ce sont des scènes dans lesquelles on peut identifier les bâtiments et qui ont un impact sur les personnages et sur l'intrigue. Ces destructions font avancer l'histoire et représentent, la plupart du temps, l'action principale des scènes dans lesquelles elles apparaissent. Parfois, les personnages eux-mêmes réagissent directement à ce type de destruction (# *Godzilla (1998)* « *Vos hommes ont détruit le Chrysler Building !* »). Bien que dans ce corpus particulier, toutes les destructions actives concernent des bâtiments emblématiques, on pourrait citer d'autres ouvrages dans lesquels elles touchent des bâtiments qui n'ont d'influence que dans l'intrigue (ex : la maison d'Arthur Dent dans *H2G2 : le Guide du voyageur Galactique*). Il faut d'ailleurs préciser que la destruction d'un bâtiment identifiable ou emblématique ne suffit pas à prouver qu'une scène est active. Il faut pour cela que le bâtiment soit particulièrement visé, que ce soit sa destruction précise qui ait été orchestrée. En effet, si elle est simplement « incidente », c'est-à-dire qu'elle est la

conséquence fortuite de l'action principale alors on peut dire que cette destruction est passive. Elle est alors présentée comme un événement inattendu, presque un *manque de bol* architectural. Peuvent aussi être qualifiées de passives toutes les destructions de bâtiments non identifiables, celles qui peuplent les arrière-plans des combats de monstres ou les scènes d'explosions et de chutes de débris. Encore une fois, ces destructions en elles-mêmes ne font pas avancer l'histoire, elles jouent plus un rôle de décor et de conséquences incidentes de l'action principale.

La manière la plus claire d'illustrer ces premières définitions est d'utiliser quelques ouvrages choisis du corpus.

- Commençons par le cas qui semble le plus « direct » : la destruction active. Dans *GI Joe : The Rise of Cobra*, le commando des GI Joe doit récupérer une arme de destruction massive qui utilise des nanorobots et qui menace la sécurité de la Terre. La puissance de cette arme est démontrée lors d'une scène de destruction active : celle de la Tour Eiffel. Il n'y a aucun doute, c'est la destruction qui en constitue l'action principale. En effet, on l'observe grâce à des plans multiples et sous des angles de vues variés. La Tour Eiffel est directement visée et sa destruction fait avancer l'histoire : c'est une menace proférée au Monde entier et qui demande une réaction immédiate de la part des héros. C'est l'exemple parfait de destruction active, qui joue son propre rôle dans l'intrigue. De la même manière, on peut citer le film *Independence Day* dans lequel les destructions des villes de New York City, Los Angeles et Washington DC débutent par les destructions respectives de l'Empire State Building, de la US Bank Tower et de la Maison-Blanche. Cette fois encore, ces scènes présentent toutes les caractéristiques des destructions actives : les bâtiments sont précisément visés, elles marquent l'intrigue, car elles signifient le début de l'éradication des villes et elles constituent l'action

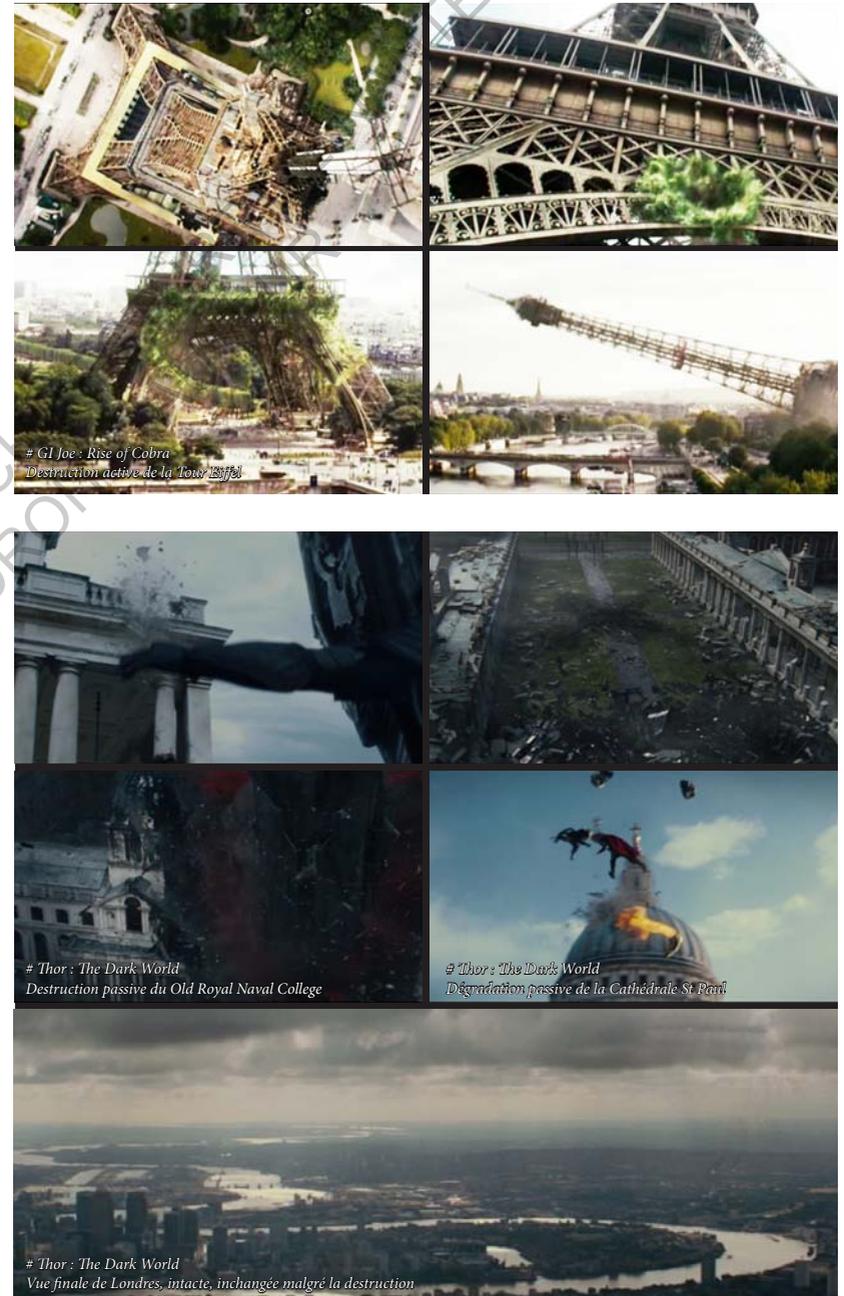
principale des scènes dans lesquelles elles apparaissent.

- Au contraire, si l'on s'intéresse à *Thor : The Dark World* on ne peut pas faire les mêmes constats. Dans le film, les Elfes Noirs se sont réveillés et décident de détruire les neuf mondes. Pour ce faire, ils amarrent leur vaisseau à Londres, à proximité du Old Royal Naval College qui abrite aujourd'hui l'Université de Greenwich. C'est donc dans ce bâtiment qu'aura lieu le combat entre Thor et Malekith, le seigneur Elfe Noir. La destruction du bâtiment est donc communiquée à l'écran par de nombreux plans, sous tous les angles. Les lieux sont bien identifiables et leur destruction a été travaillée. Cependant, on doit parler ici de destruction passive, car ce n'est pas elle qui constitue l'action principale. En effet, c'est bien le combat entre les deux protagonistes qui entraînent le délabrement du Old Royal Naval College. C'est une conséquence incidente, un décor qui subit et s'adapte au combat. La destruction n'a aucun rôle en elle-même, son évolution n'apporte rien à l'intrigue et l'on comprend aisément que toute la scène aurait pu se passer ailleurs sans aucun problème : le bâtiment n'était pas visé en particulier. D'ailleurs, après dénouement, une vue aérienne de Londres permet de s'apercevoir que la scène de destruction, aussi violente fût-elle, n'a eu aucune conséquence visible à l'échelle de la ville. Dans ce même film, on peut aussi citer deux moments où le combat (aérien) entre les personnages abîme le Gerkin (30 St Mary Axe) et la Cathédrale St Paul. Cette fois encore, les destructions sont des conséquences incidentes de l'action principale, bien qu'elles n'apparaissent que très brièvement.

...

Il était nécessaire de définir ces deux familles de destructions afin de faciliter la communication dans la suite de cette étude. Cependant, il est important de noter qu'il n'existe aucun critère

de « valeur » associé à l'une plus qu'à l'autre. Un bâtiment détruit passivement a tout de même été choisi pour représenter l'influence d'une ville à l'écran et ne doit en aucun cas être négligé. Il s'agit plutôt ici d'aborder la question de l'impact visé par telle ou telle destruction. L'activité ou la passivité d'une destruction n'agit pas sur l'influence du bâtiment visé (dans *Thor*, la cathédrale St Paul et le Gherkin, bien que détruit passivement, ont été mis à l'écran afin de construire l'image de la ville de Londres). L'impact, par contre est en général plus fort dans les cas de destruction active, car souvent plus spectaculaire et surtout, car toute l'attention y est portée. Les destructions passives non identifiables, qui ne nous intéressent pas vraiment dans cette étude, n'ont, quant à elles, ni de rôle de représentation de la ville ni d'impact fort sur l'intrigue ou le spectateur... elles n'interviendront donc que très sporadiquement au cours de ce travail de mémoire. Les sous-parties suivantes auront pour but de présenter différents modes de destructions repérés dans le corpus.



LA DESTRUCTION COMME DÉCOR

La destruction comme décor est un mode de destruction passive. Dans cette sous-partie, on parlera de la destruction en tant qu'environnement de l'action.

...

Dans de nombreux ouvrages du corpus, la destruction a eu lieu à une date antérieure à l'action (qui se déroule soit dans un présent alternatif soit dans un futur plus ou moins éloigné). Celle-ci se déroule donc dans un environnement altéré, à l'aspect dégradé. Les bâtiments, identifiables ou non, sont vus sous un nouveau jour, ils sont souvent abandonnés, abîmés. La destruction a eu lieu progressivement, elle s'est lentement installée dans la ville pour devenir son nouveau visage. Ce dispositif, très usité, a l'avantage de conférer à la destruction une crédibilité assez forte. En effet, puisqu'elle va constituer le décor de toute l'action, elle possède une force en tant qu'*arrière-plan*, elle est admise par tous les personnages et ne choque personne tout au long de l'ouvrage. De plus, comme sa représentation n'évolue pas toujours au cours du film, elle peut s'installer progressivement et se dévoiler tout au long de l'action afin de poursuivre la construction à l'écran de l'image de la cité.

Définitivement passive, cette destruction a tout de même un impact sur le spectateur. En effet, même si elle est « ignorée » tout au long du film, on peut souvent relever des plans de présentation de l'état de la ville détruite dans les scènes d'introduction (establishing shots). Ce sont ces points de vue qui connectent en général le spectateur avec le nouvel environnement qu'on lui présente. Ces vues aériennes et autres plans fixes depuis le sol, qui essaient de se donner des airs de présentation objective de l'état initial de la ville, constituent en réalité la majeure partie des outils

de communication de l'image de la cité dans ce type d'ouvrage. Ce sont eux qui figurent la ville le plus directement, qui plantent le décor et mettent en lumière les bâtiments qu'il faut remarquer.

Escape from New York, *Soylent Green* ou encore *I am Legend* pour New York City, *28 Weeks Later* ou *Children of Men* pour Londres, *Double Dragon* pour Los Angeles ou encore *Edge of Tomorrow* pour Paris ; tous ces films utilisent ce procédé pour mettre en place l'environnement dans lequel va se dérouler l'intrigue. Le nouvel aspect des bâtiments modifie l'ambiance habituelle des villes, c'est ce qui marque le plus le spectateur. Cette nouvelle ambiance est souvent renforcée par des éléments supplémentaires : le calme et le vide. En effet, les villes ont souvent été désertées et abandonnées et les rues y sont donc désespérément vides. Ce « décalage » créé entre la perception habituelle de la ville et sa perception projetée fera d'ailleurs l'objet d'une attention particulière dans l'un des paragraphes suivants.

...

Parmi les différents rôles qu'elle peut jouer dans un film, la destruction peut devenir le décor de l'intrigue. C'est notamment le cas des films prenant place dans un futur dystopique, dont on a déjà parlé précédemment. Passive, elle est alors admise dès le départ du film et offre au spectateur une vision décalée de celle qu'il a l'habitude de recevoir.

→ Ce mode de destruction a un impact sur la représentation de la ville. Bien qu'il la montre sous un aspect dégradé, il prouve également qu'elle existe toujours et qu'elle a su résister physiquement à la catastrophe. De la même manière que les establishing shots traditionnels, il permet également de mettre en avant les bâtiments à remarquer, tout en témoignant de leur résistance et de leur prestance.

LA DESTRUCTION COMME MENACE

La destruction comme menace est un mode de destruction active. Dans cette sous-partie, on parlera de la destruction en tant que mise en garde.

...

Une fois encore, il s'agit d'un modèle très usité : la destruction qui annonce la destruction. En effet, dans de nombreux ouvrages on peut observer une première scène de destruction qui annonce le risque d'une seconde à plus grande échelle. C'est la première qui nous intéresse ici. Il existe deux types de situations :

- Souvent, cette scène est travaillée de manière spectaculaire, afin de mettre en lumière les risques encourus par la planète et la nécessité de réagir de manière immédiate. Actif, ce type de destruction permet de dévoiler aux personnages et aux spectateurs le danger auquel il faut faire face. Dans *V pour Vendetta* par exemple, la destruction de l'Old Bailey annonce à toute la ville de Londres, la puissance que peut avoir le peuple qui se rebelle. De la même manière, dans la saga *Godzilla*, le film *Les envahisseurs attaquent* formule une menace destinée à la ville de Tokyo en mettant en scène la destruction de nombreuses autres villes (Paris, New York...). On pourrait également citer les deux opus de *GI Joe* (*Rise of Cobra* et *Retaliation*), *Godzilla vs. King Ghidorah*, *Godzilla : Final Wars*, *The Core* voire *Harry Potter and the Half-Blood Prince* qui utilisent des stratagèmes similaires afin de mettre en scène le danger par le biais de la destruction.

- On trouve aussi de nombreux exemples pour lesquels cette destruction initiale a un rôle supplémentaire : celui d'apporter de la crédibilité aux suivantes. Dans ces cas-là, les premières



I am Legend
Deux establishing shots de présentation de NYC abandonnée et dégradée, on nous montre clairement la robustesse du Flat Iron



Edge of Tomorrow
Paris est en ruine, la Tour Eiffel effondrée pose l'environnement de l'action



Escape from New York
Manhattan à l'abandon, isolée du reste de la ville et peuplée de prisonniers, déserte et calme

destructions ne sont pas toujours spectaculaires et touchent des endroits *non remarquables*. L'idée est d'essayer de fournir une réponse partielle à la question que l'on se posait dès les premiers paragraphes de cette étude : « Pourquoi une catastrophe naturelle irait-elle exactement frapper New York City ? ». Ce genre de procédé permet de *nuancer* le caractère arbitraire du choix des villes touchées. Par exemple, dans *Flood*, la grande vague d'inondation donne l'impression de frapper au hasard, à Wick, en Écosse où elle ne détruit « que » des habitations pavillonnaires avant de « naturellement » se diriger vers Londres. Ce n'est pas beaucoup plus crédible, mais au moins, on essaie de le justifier. De la même manière, on pourrait parler de la version de 1998 de *Godzilla*, de *Meteor* ou de *Fantastic Four : Rise of the Silver Surfer*.

Il existe même certains cas où cette destruction menaçante n'en entraîne pas d'autres ! Elle constitue alors finalement l'unique scène de destruction de l'ouvrage. Quand l'attention cinématographique est particulièrement apportée à ces scènes, on peut d'ailleurs parfois deviner que la destruction finale n'aura pas lieu (par exemple, la superbe destruction de la Tour Eiffel dans *GI Joe : Rise of Cobra*, pouvait déjà permettre de présumer du sauvetage final de Washington).

...

Parmi les différents rôles qu'elle peut jouer dans un film, la destruction peut donc permettre de créer l'intrigue en mettant en scène les risques encourus par les personnages. Active, elle fait alors son apparition dès le début du film.

→ Comme on l'a déjà explicité, les bâtiments touchés par ce mode de destruction peuvent être très significatifs de l'image de la ville à l'écran, car dans certains cas ce sont eux qui définissent la direction à prendre pour la suite de l'action.



LA DESTRUCTION COMME POINT DE DÉPART

La destruction comme point de départ est un mode de destruction active. Dans cette sous-partie, on parlera de la destruction en tant que créatrice de contexte.

...

Plus rare, ce mode de destruction a quand même fait son apparition dans certains films du corpus d'étude. On pourrait le définir comme un compromis entre les deux premiers modes présentés. C'est-à-dire qu'il s'agit encore une fois d'une destruction qui va planter le décor, comme le premier mode étudié. Cependant, cette fois, elle ne restera pas passive, mais jouera également un rôle dans l'instauration de l'intrigue et des motivations des personnages, comme le deuxième mode. Il s'agit typiquement d'une destruction active intervenant en tout début du film. Par exemple, le film *The Divide* s'ouvre sur une scène présentant la destruction de New York. C'est cette destruction, active, qui va par la suite motiver les personnages à se réfugier dans un sous-sol dans lequel se passera tout le reste de l'intrigue (sans plus aucune connexion avec la ville). On pourrait aussi faire entrer *Independence Day* dans cette catégorie, car ce sont les destructions des scènes initiales qui vont créer le climat de tension et la nécessité de réagir pour les personnages. La limite entre la destruction comme menace et celle comme point de départ est assez mince, voire floue dans certains cas. La destruction du Millenium Bridge dans *Harry Potter and the Half-Blood Prince* peut être interprétée comme une menace, bien qu'il semble peu probable qu'une deuxième destruction dans le monde des Moldus ne puisse avoir lieu. Il semble par conséquent plus crédible de la considérer comme un point de départ, établissant le nouveau contexte, et mettant en place l'intrigue du film. De la même manière on pourrait citer *Godzilla 2000 : Millenium* et

Armageddon qui utilisent des procédés similaires.

Contrairement au premier mode (la destruction comme décor), le spectateur peut cette fois plus facilement s'identifier aux personnages et aux problèmes qu'ils rencontrent, car il a pu vivre la même catastrophe qu'eux. Là où les films post-apocalyptiques font d'arrangeantes ellipses en admettant hors action la création du contexte de la ville ravagée, ce nouveau mode de destruction permet cette fois de le créer en direct et de le comprendre dans sa globalité. On peut d'ailleurs ici citer le film *I am Legend* qui, bien qu'il entre dans la première catégorie, n'a pu éviter un flash-back dans lequel le héros revit cette destruction comme point de départ (on observe le bombardement des ponts de Brooklyn et de Manhattan par les biais des souvenirs du héros).

...

Parmi les différents rôles qu'elle peut jouer dans un film, la destruction peut donc permettre de mettre en place le contexte général du film. En créant l'environnement et parfois même l'intrigue de l'ouvrage, la destruction permet alors de comprendre les objectifs des personnages. Active, elle fait alors son apparition dès le début du film et donne la direction à prendre pour la suite de l'action.

→ Cette fois, la destruction est essentielle pour la naissance de l'action. Comme c'est un élément-clé, les bâtiments concernés doivent supporter leur rôle de « point d'entrée de la catastrophe dans la ville ». Une fois encore, l'apparente image de vulnérabilité qui pourrait naître de ce système laisse plutôt place à une image de pouvoir : détruire ce bâtiment, aussi influent soit-il, ne détruira pas la ville (ou l'humanité), qui y verra alors un message fort tentera alors de se reconstruire.



Godzilla 2000 : Millennium
C'est l'atterrissage de ce vaisseau au sommet de la tour Opera City qui va provoquer la panique dans la ville de Tokyo



Harry Potter and the Half Blood Prince
La destruction du Millenium Bridge, dans le monde des Moldus, sera le point de départ de l'intrigue à Poudlard



The Divide
L'héroïne, dans ses derniers moments de liberté, assiste à la destruction de NYC avant de devoir se réfugier au sous-sol

LA DESTRUCTION COMME ABOUTISSEMENT

La destruction comme aboutissement est un mode de destruction active. Dans cette sous-partie, on parlera de la destruction en tant que point final du film.

...

Les films suivant ce schéma sont en général des ouvrages dans lesquels les héros sont soumis à une pression temporelle. Des mentions écrites ou des timers intégrés à l'intrigue mettent en place une tension chronologique et communiquent le temps qu'il reste pour réagir. C'est parce que dans la plupart de ces films, la catastrophe est anticipée, on sait qu'elle est en chemin et l'on se doute qu'elle constituera la scène finale de l'ouvrage. En effet, dans la majorité des cas, quelques personnages ont pu évaluer le danger en approche et réunir les personnalités capables d'y faire face. En fonction des films, la destruction comme aboutissement peut apparaître comme le coup de grâce porté à la ville ou à l'humanité, comme dans *Knowing*, *Deep Impact* ou *Flood*. Dans d'autres cas, comme *V pour Vendetta* ou *28 Weeks Later*, elle est plutôt la « solution potentielle » aux problèmes de la ville ou de l'humanité, l'aboutissement comme touche d'espoir. Il s'agit d'une destruction active clé, car elle prend possession d'une de ces scènes finales où elle concentre toute l'attention. À noter, cependant, que même lorsqu'elle semble avoir eu raison de la Terre, on trouve en général quelques scènes ultérieures mettant en lumière l'espoir d'un nouveau départ, comme une happy end forcée. Dans *Knowing* par exemple, les grandes villes et le reste de la Terre sont rasés par des explosions observées par de longs plans finaux mettant en scène la désintégration d'une grande partie de New York City. Cependant, fort heureusement, quelques enfants (et autres espèces) ont pu être transférés sur une autre planète, par des extra terrestres bienveillants. Très énigmatique, ladite

planète n'est aperçue que dans le plan final très édulcoré qui vient contraster avec toutes les scènes de destruction de la ville de New York auxquelles on vient d'assister.

Ce type de destruction est d'ailleurs souvent couplé avec celui qu'on a vu plus tôt de la destruction comme menace, qui prépare le spectateur à la scène finale. La destruction initiale devenant alors un moyen efficace d'annoncer sa jumelle ultime. Le film *V pour Vendetta* est par exemple construit sur ce raisonnement, qui est aussi celui adopté par le personnage principal. D'abord, détruire un bâtiment pour attirer l'attention, mettre en lumière sa puissance et surtout proférer une menace : « *grâce au soulèvement du peuple, nous détruirons le Parlement londonien et ce qu'il symbolise pour la ville* ». C'est cette deuxième destruction, celle qui est donc attendue tout le film et qui fait l'objet d'une attention très particulière (beaucoup de plans de la destruction, mobiles et fixes, et de nombreux angles de vues afin de bien apprécier l'action dans son ensemble) qui entre dans cette catégorie.

...

Parmi les différents rôles qu'elle peut jouer dans un film, la destruction peut donc permettre de poser un point final à l'action du film. En concluant l'attente, elle dénoue l'intrigue et ouvre parfois sur de courtes scènes post-destruction. Active, elle fait alors son apparition à la toute fin du film et met en scène la réussite ou l'échec des personnages.

→ Ces destructions finales viennent achever l'intrigue et parfois, la ville. C'est l'un des seuls modes de destruction qui mettent fin à l'œuvre humaine. On a déjà parlé des scènes finales qui souvent redonnent espoir à l'humanité, mais l'image de la ville, quant à elle, reste la plupart du temps réduite à néant. Au contraire, les bâtiments mis en avant dans ces scènes obtiennent une réputation « d'ultimes survivants » de la destruction du Monde.



Flood



Deep Impact

Deux films où l'inondation finale est attendue et inévitable et où l'évacuation de la ville est l'enjeu principal



V for Vendetta



28 Weeks Later

Deux films où la destruction finale apporte la solution aux problèmes de la société et le dénouement de l'intrigue

DESTRUCTION PERPÉTUELLE & ÉVOLUTIVE

La destruction perpétuelle est en général un mode de destruction passive, là où la destruction évolutive peut être active. Dans cette sous-partie, on parlera de la destruction en tant que péripétie, en tant qu'étape importante de l'ouvrage.

...

Commençons par parler de destruction perpétuelle. Dans certains films, on peut en effet observer des scènes de destruction en continu. On a déjà évoqué ce sujet en définissant la destruction passive. Ce sont des éléments de scène qui ne font pas avancer l'intrigue et qui sont la plupart du temps figurés par des chutes de débris ou des explosions de bâtiments quelconques. Ces destructions interviennent tout au long de l'ouvrage, créent l'action, animent les plans, mais n'apportent fondamentalement pas grand-chose à l'histoire et à l'intrigue. On peut retrouver ce procédé dans un nombre impressionnant de films : dans la plupart des opus de la saga *Godzilla* (*Godzilla*, *King Kong contre Godzilla*, *La Retour de Godzilla*, *Godzilla contre Megalon*, *Godzilla contre Mechagodzilla*,...), dans *Deluge*, *Transformers 2*, *The Day the Earth Stopped*, *War of the Worlds* (2005) ou encore *Cloverfield*. Ces destructions quelconques n'ont pas non plus d'influence sur la communication de l'image de la ville à proprement parler, nous n'allons donc pas trop nous y appesantir.

Là où cette destruction perpétuelle gagne de l'intérêt, c'est quand elle devient **évolutive**. En effet, si le procédé est utilisé dans un si grand nombre de films, il ne se suffit jamais (sauf exception...) et est souvent amélioré de manière à faire avancer l'histoire, si ce n'est l'intrigue. Cette fois encore, on peut relever deux types de situations que l'on explicitera séparément pour plus de clarté :

- On peut parler des films où la destruction est progressive, où elle s'intensifie en même temps que l'intrigue. Elle devient alors créatrice de tension et motive la réaction des personnages. Dans *The Day After Tomorrow* par exemple, l'état de la bibliothèque dans laquelle sont réfugiés les personnages témoigne de celui de toute la ville, voire de tout l'hémisphère nord. Dans *World Invasion : Battle Los Angeles*, la destruction suit une progression géographique logique (de la plage au centre-ville) pendant laquelle elle gagne en intensité et fait monter la tension, sans pour autant mettre en scène des destructions de bâtiments identifiables. On peut également citer *Meteor*, *The Great Los Angeles Earthquake*, *Supernova*, *Godzilla* (1998) ou encore *The Core* qui font appel à cette espèce de crescendo progressif de la destruction.

- Souvent, les destructions perpétuelles sont chapitrées, c'est-à-dire qu'on peut y voir différentes étapes de progression, différents degrés d'intensité. La plupart du temps, le passage d'un niveau d'intensité au niveau supérieur se fait par la mise en scène d'une destruction particulière au sein même des destructions perpétuelles. Ces scènes, remarquables, car elles deviennent souvent actives, concernent alors un bâtiment identifiable de la ville. Plus le danger progresse plus l'image de la ville est malmenée, ces destructions marquent alors les étapes clés de l'intrigue. Par exemple dans *Godzilla*, *Mothra*, *Mechagodzilla : Tokyo S.O.S.*, les combats entraînent des destructions perpétuelles tout au long du film. Mais aux étapes cruciales, les destructions sont remarquées : la Tokyo TV Tower s'effondre quand *Mothra* apparaît, le Parlement japonais est détruit quand *Mechagodzilla* est vaincu... De la même manière on peut citer *Mars Attacks!*, *Superman II*, *Armageddon*, *The War of the Worlds* (1953) ou *Cloudy with a chance of Meatball*. La plupart du temps, la destruction la plus remarquable marque d'ailleurs le paroxysme du danger et le

besoin d'une réaction immédiate des héros. Dans *Mars Attacks!* ou *Cloudy with a chance of Meatball*, c'est un enchaînement de scènes de destruction qui provoquent cet effet (d'ailleurs tournées dans les deux cas sous un regard humoristique, nuancé donc l'impact de telles destructions).

Dans ces deux situations, les destructions perpétuelles, bien qu'elles soient présentes tout au long du film, ont su se hiérarchiser afin de servir l'intrigue et de faire avancer l'histoire. Ces scènes fournissent alors des éléments nécessaires à la compréhension de l'environnement et des motivations des personnages.

...

Parmi les différents rôles qu'elle peut jouer dans un film, la destruction peut parfois simplement permettre d'agrémenter les scènes d'actions, en y apportant du mouvement et du spectacle. Cependant, elle peut aussi profiter de sa position privilégiée tout au long du film pour mettre en place une progression, pour marquer les étapes fortes de l'intrigue. De passive à active, elle fait alors son apparition aux moments clés et met souvent en scène l'apogée de la tension chez les personnages.

→ Ce mode de destruction constitue la façon la plus « directe » de mettre en avant certains bâtiments au sein de la ville. En effet, bien qu'il semble que tous les édifices de la cité subissent le même sort, il est en général aisé de relever facilement ceux qui ont un destin remarquable. Ils apparaissent alors comme les symboles de l'avancée de l'intrigue, mais aussi et surtout comme les icônes de la ville. Comme autant de barrières qu'il faut abattre avant de pouvoir vraiment érafler l'image de la cité.



LA DESTRUCTION COMME SUJET

La destruction comme sujet est un mode de destruction un peu particulier. Dans cette sous-partie, on parlera de la destruction en tant que centre d'attention du film.

...

Cette catégorie, assez rare, ne concerne que trois films du corpus. Ce sont des films qui mettent en scène une Destruction avec un grand D, c'est-à-dire que c'est autour d'elle que tournera toute l'intrigue. Contrairement aux modes précédents, la destruction n'est plus un outil de mise en place du contexte ou de l'intrigue, ni même un élément contribuant à faire avancer l'histoire, c'est elle qui constitue l'intrigue à part entière. L'exemple le plus probant se trouve dans le film *World Trade Center* qui reproduit l'histoire d'une équipe de sauveteurs intervenue lors des attentats du 11 septembre 2001. La destruction des Tours Jumelles est donc l'élément qui crée l'intrigue, qui dicte son déroulement et qui dirige l'action des personnages. C'est un exercice particulier qui fait appel à un travail de mise en scène très progressif. Dans ce film, la destruction est vécue de la manière la plus réaliste possible, rien n'est dévoilé directement, elle fait son apparition progressivement et n'est observée que partiellement, d'un angle de vue « humain ». On pourrait également parler du film *2012* dans la mesure où il met en scène la Destruction de la Terre, c'est le sujet du film. L'intrigue n'est pas beaucoup plus développée : la Terre est en train de périr et ce sont les différentes étapes de sa destruction qui vont construire l'intrigue. Enfin, le troisième et dernier film qui pourrait être cité est *The Terminator*. En effet, dans cet ouvrage, tous les personnages n'ont pas la même perception de la ville et de son état. C'est la potentielle future destruction de Los Angeles qui motive tous les personnages à défendre leurs intérêts et à agir tout au long du film. Dans le fond, c'est vraiment

la destruction de la cité qui plante à la fois le contexte et les enjeux de chaque action.

On peut voir que ces trois films n'ont que peu de points communs. Cependant, ils utilisent tous les trois la destruction pour construire leur intrigue et, à la différence des modes découverts précédemment, c'est cette destruction qui motivera l'ensemble de l'action, pas sous la forme d'un risque, mais bien dans le sens du nœud de concentration, des fondations de tout l'ouvrage.

...

Parmi les différents rôles qu'elle peut jouer dans un film, la destruction peut donc se trouver être le sujet même de l'ouvrage. On pourrait alors la qualifier d'active au sens large, car c'est sur elle qu'est concentrée l'attention, c'est la toile de fond, présente tout au long du film, et qui entraîne les actions.

→ Ce mode de destruction, bien que plus rare, la dote d'un sens plus élevé que dans les autres modes. C'est la destruction qui va définir la ville et la perception que l'on en aura. Toutes les images de la cité véhiculées à l'écran auront pour but de la lier profondément à la destruction qui constitue le sujet de l'intrigue. Ainsi se construit une image de la ville uniquement accessible par le biais de cette toile de fond qu'est la Destruction.



World Trade Center
Toute l'intrigue est basée sur la destruction des tours, dont la découverte est progressive et très humaine

• DESTRUCTION ET MISE EN SCÈNE •

DU DÉCOR DE THÉÂTRE À L'ANIMATION 3D

Si l'on a déjà parlé de nombreux éléments faisant varier l'image véhiculée par une ville, on ne doit pas oublier d'en citer un autre : l'évolution des techniques de représentation. Dans son travail de thèse¹, l'enseignante chercheuse Céline Drozd s'intéresse à la représentation de l'architecture (en particulier dans sa dimension papier). Elle a, pour ce faire, établi une chronologie des événements ayant pu influencer les variations dans les modes de représentation de l'architecture. Ses observations lui ont permis de constater que la dimension « technique » a grandement dirigé ces variations et que le progrès dans les outils de représentation a entraîné de nombreuses conséquences dans le travail de communication de l'architecture. Cette sous-partie, plus bibliographique, tentera de rassembler et de synthétiser les étapes de l'évolution du décor de cinéma ayant pu influencer sur la représentation des villes à l'écran.

...

L'étude des ouvrages « *Le décor de cinéma* » de Françoise Puaud, « *Le décor de film* » de Léon de Barsacq et « *Le décor au cinéma* » de Jean-Pierre Berthomé m'a permis de retracer les grandes lignes de l'histoire du décor de cinéma. Les voici rapportées afin de mettre en place une sorte de chronologie des techniques :

- à sa genèse en 1895, les prises de vues en extérieur et les décors naturels ont constitué le premier réflexe des réalisateurs désirant « copier le réel »

1. Représentations langagières et iconographiques des ambiances architecturales : de l'intention d'ambiance à la perception sensible des usagers, Thèse de doctorat, 2011.

- puis vint Méliès (dès 1900) et son ambition de créer un « nouveau réel », en utilisant les techniques du théâtre : décors peints, costumes et maquillage, organisant les prises de vues en studio de tournage
- les studios devinrent ensuite ambulants, permettant de mixer les prises de vues naturelles et les mises en scènes « théâtrales »
- aux États-Unis naquit alors une « passion du décor » (vers 1910), où le gigantisme, autant physique que financier, de la mise en scène vint prendre le dessus sur l'action en elle-même : les décors en carton-pâte, très travaillés occupent tout l'environnement de la scène.
- de nouvelles techniques firent alors leur apparition afin de créer des effets toujours aussi impressionnants sans y dépenser tout le budget du film (toujours en studio : utilisation de miroirs, de trompe-l'œil,..)
- dans les années 20, Mallet-Stevens vint ensuite impulser un mouvement d'épuration des décors, du décor de décoration à celui qui sert réellement l'action par sa sobriété
- ce « retour au naturel » entraînera d'ailleurs également le retour aux prises de vues en milieu naturel qui sont encore très utilisées aujourd'hui
- c'est à partir de ce moment-là qu'apparaissent les premiers films de destruction du corpus (dès 1933), dans lesquels on peut retrouver les différentes techniques qui ont été acquises par le cinéma au cours du temps : prises de vue en décor naturel, alternant avec des vues de maquette en destruction, auxquelles on ajoute les premiers effets spéciaux qu'on commence à maîtriser (les lumières d'explosion par exemple).
- l'apparition de la couleur amène ensuite son lot de modifications dans la création des décors peints et maquettes demandant une adaptation, l'utilisation de matte painting est de plus en plus fréquente (décor peint dans lequel on pourra ensuite incorporer des scènes)
- avec l'apparition de la science-fiction, qui concerne un certain

nombre de films de destruction, les studios de tournage font leur retour. Les décors en carton-pâte, bien que d'aspects bien moins baroques qu'auparavant, retrouvent eux aussi une place prégnante dans ce type d'ouvrage

- naquirent alors les premières générations numériques de décors. Les **images de synthèse** qui commençaient à être utilisées pour générer des personnages (ex : Casper), devinrent rapidement un outil privilégié de création de l'environnement des scènes

Certaines de ces étapes ont eu des conséquences plus directes sur la représentation de la ville. Dès 1933, certaines scènes de *King Kong* témoignent clairement de l'influence qu'a eu le théâtre sur le cinéma. Certains plans très graphiques mettent en scène le décor tout autant que l'action. Dans d'autres ouvrages, comme la saga *Godzilla* par exemple, l'utilisation de décor peint et de maquette, couplée à celle de prises de vues en décor naturel a entraîné la nécessité de conserver une continuité visuelle entre ces deux modes de représentation. La ville réelle était donc assurée d'être représentée de manière assez réaliste, sur le plan urbanistique tout au moins. Mais c'est surtout l'apparition du numérique qui a bouleversé les modes de représentation de la ville et des décors en général. En effet, les films pré-numérique devaient en général faire des choix précis sur les points de vue de la ville à adopter, notamment pour des questions financières, mais aussi techniques. Fabriquer les décors, les maquettes ou les matte paintings demande beaucoup d'argent et beaucoup de temps. Alors qu'aujourd'hui, même s'il faut tout de même prévoir un budget important pour ce type de scène, il est beaucoup plus aisé de produire des vues de la ville intacte ou encore d'en détruire une partie par le biais de l'image de synthèse. Cette évolution des outils de représentation a entraîné une multiplication des points de vue de la ville au cours des ouvrages. Bien que plus réalistes, les angles de vues sont rarement théâtralisés, et leur sélection

est bien moins précise que dans les films plus anciens. Sans tout de même retourner au gigantisme des décors américains des années 1910, occultant l'action en cours, on peut tout de même remarquer que l'apparition de l'outil a eu tendance à rehausser la présence du décor au cinéma.

Les scènes de destructions ont aussi évolué avec le temps. Les progrès techniques ont fait varier leur degré de crédibilité.

- Les premiers ouvrages mettant en scène des destructions utilisaient des maquettes pour figurer l'effondrement des bâtiments. Souvent, les passages d'un point de vue réel à une vue de maquette étaient aisément repérables et les destructions en elle-même n'étaient pas réellement crédibles (dans *Deluge* par exemple, la destruction des maquettes laissait le spectateur découvrir des bâtiments aux murs trop fins, vides et souvent sans structure intérieure : des façades peintes). Petit à petit (notamment avec l'apparition de la couleur), les passages des vues réelles aux vues de maquette se firent plus subtils et les maquettes apparurent plus réalistes, ne fournissant cependant toujours pas une crédibilité totale à la scène. L'impact sur le spectateur se trouvant amoindri, la scène marque moins les souvenirs et ne communique pas tout ce qu'elle pourrait sur la ville (cf. tous les premiers opus de la saga *Godzilla*). Il faut cependant nuancer ce propos. À l'époque, les gens étaient moins habitués à voir des films et surtout à voir les villes détruites à l'écran que nous pouvons l'être aujourd'hui. L'impact de ce genre de scènes ne peut donc être réellement mesuré en dehors du contexte qui leur était contemporain.

- L'apparition du numérique a également transformé la communication de la destruction et son impact sur le spectateur. Les images de synthèse ne sont pas gage de crédibilité. En effet, il est courant, dans les films à petit budget

ou dans les films produits au début de « l'ère numérique », que la destruction ait l'air hors contexte. Souvent, c'est la pauvreté de la modélisation, son décalage par rapport aux images réelles auxquelles elle est apposée qui créent la gêne et empêchent de croire totalement à la scène. Avec le temps, ce genre de problème a presque disparu et les images de synthèse s'intègrent totalement dans le décor, sans que l'œil humain ne le détecte. La seule altération à l'impact de la destruction sur le spectateur peut résider dans des problèmes structurels évidents. Par exemple, dans *Thor : The Dark World*, l'Old Royal Naval College reste debout, totalement stable, bien que les trois quarts de ses colonnes aient été brisés par le combat. De la même manière, une surenchère de la destruction peut parfois nuancer l'impact réel et la crédibilité d'une scène de destruction (dans *2012* par exemple).

...

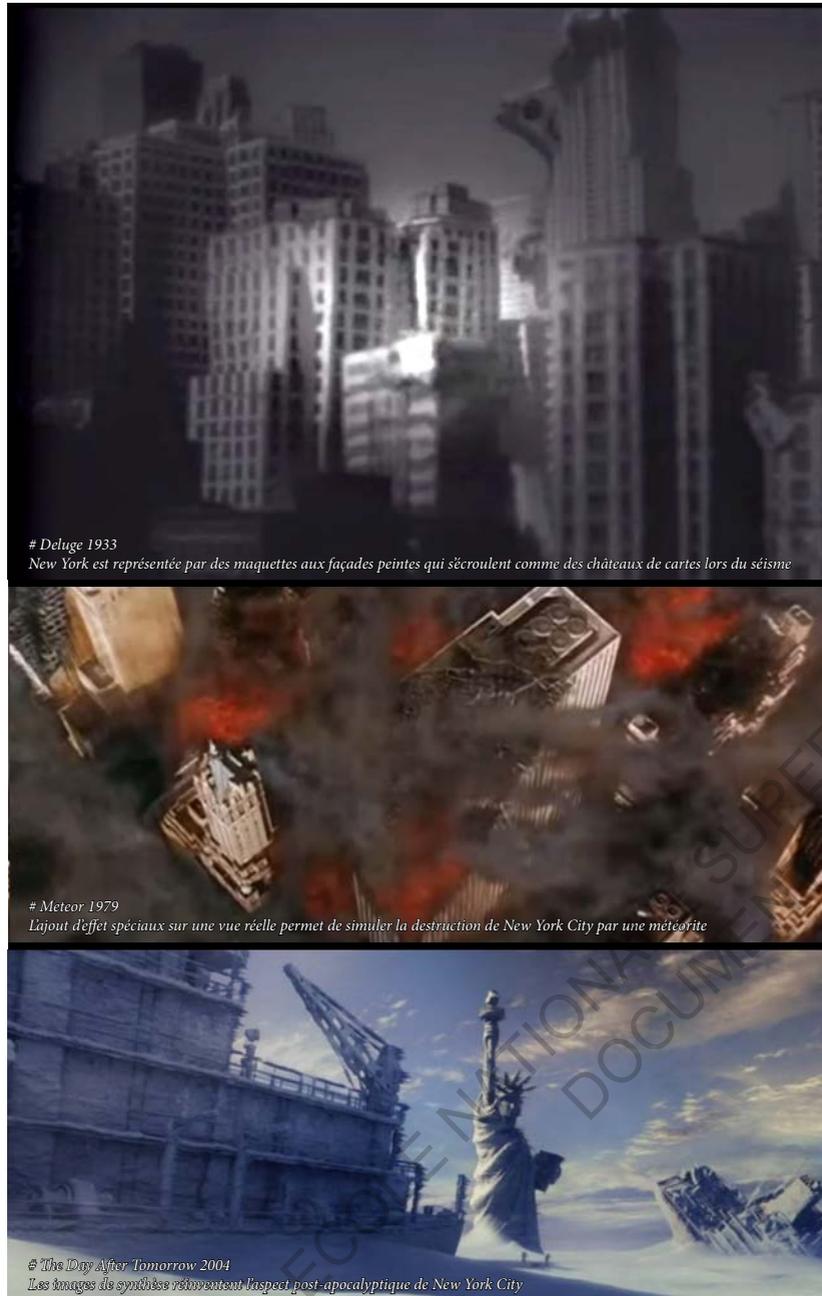
L'évolution des outils de représentation a donc elle aussi influencé, d'une manière presque incidente, la diffusion de l'image des villes du corpus. En faisant varier l'impact sur le spectateur, les différentes techniques de communication ont permis aux villes de se créer des réputations plus ou moins crédibles. On peut d'ailleurs se demander si, parfois, le manque de crédibilité des scènes de destruction n'est pas totalement assumé. Le but étant de laisser au spectateur un message de type « tout ce que tu vois est impossible, la ville ne peut pas subir ça dans la réalité ». Desservant quelque peu l'intrigue, ce stratagème permet toutefois de prendre du recul sur la situation et de diffuser une image de puissance pour la ville.

REPRÉSENTATION ET CULTURE

On a déjà remarqué que l'Histoire pouvait influencer la représentation de la ville à plusieurs échelles. Il y en a une dont on n'a pas encore parlé : l'échelle de la destruction. En effet, on peut relever certains éléments historiques ou culturels qui ont influencé l'image de la ville à l'écran (et continuent de le faire!)

...

Une fois encore, la saga *Godzilla* nous permet d'aborder ce sujet. En effet dans la première moitié des opus, le mode de destruction est à peu près constant : destructions perpétuelles, chapitrées puis déplacement de l'action dans un environnement rural ou montagneux pour le combat final. Dans TOUS les épisodes produits par les studios Toho, les Kaijus sont interprétés par des acteurs déguisés ou par des marionnettes à échelle humaine, les destructions quant à elles sont mises en scènes grâce à l'utilisation de décors peints (puis de matte paintings) et de maquettes de la ville. Il est vrai que le réalisme des costumes et des maquettes a augmenté avec le temps, mais le système en lui-même, presque traditionnel, est toujours resté le même. Le Japon dispose pourtant d'une avancée technologique similaire à celle des États-Unis. D'ailleurs dans les opus les plus récents, des effets spéciaux et des images de synthèse permettent l'apparition de vaisseaux extra-terrestres. Le choix de représentation de la ville et des scènes de destruction n'est donc plus seulement dépendant de l'avancée des outils de communication : il s'agit ici d'un choix culturel. L'univers que Toho a mis en place pendant les cinquante années de production de la saga a alors dicté les règles de représentation de la ville. La version de 1998, réalisée par Roland Emmerich et qui se déroule à New York City, met en scène un *Godzilla* en image de synthèse, dans une intrigue retravaillée à la façon d'Hollywood (explosions spectaculaires, focus de l'intrigue



et du monstre sur un groupe de personnages,...). Mal reçu par le public, surtout japonais, le film récolte d'acribes critiques quant au non-respect de l'univers original. La ville de New York y est pourtant bien plus crédiblement représentée que dans n'importe quel travail de maquettes, aussi minutieux soit-il. L'image que l'on a voulu donner à la ville au cours de cet ouvrage a été rejetée en bloc. C'est bien là une question culturelle : l'histoire du film et le background « virtuel » des personnages viennent influencer les codes de représentation de la ville au sein même de l'ouvrage. Toho répondra d'ailleurs à ce film en conservant dans les opus suivants le même système de mise en scène que dans les précédents.

De la même manière, on peut une fois encore parler des attentats du 11 septembre 2001. On a déjà pu remarquer que ces événements ont eu des conséquences directes sur la quantité des représentations de destruction au cinéma, ainsi que sur leurs modes de mises scènes. Il existe un autre aspect de l'impact de ces événements sur la représentation des scènes de destruction. En effet, vivre ces événements « en direct », les diffuser sur tous les écrans du Monde, assister encore et encore aux replays de la chute des Tours jumelles... tout cela a permis à la population du globe d'observer ce qu'était réellement une destruction à grande échelle. Ce type de catastrophe, presque devenu chose commune au cinéma, prit alors toute son ampleur aux yeux du monde et influença les représentations de destruction dans tous les films qui lui sont ultérieurs. Ajoutant un morbide réalisme à tous les films post-2001, l'observation de la catastrophe a su inspirer les producteurs de ce type d'ouvrage, une fois le choc initial passé. Comme une triste aubaine pour renouveler les intrigues sur la Guerre Froide qui commençaient sérieusement à s'essouffler, les attentats de Ground Zero ont permis de relancer le cinéma de destruction. La crédibilité des scènes s'en trouva d'ailleurs renforcée, certains détails venant s'ajouter à leur mise en scène générale (par exemple, l'atmosphère épaisse, lourde de la poussière

des débris, réduisant la visibilité de l'action et les capacités des personnages, fait son apparition suite aux témoignages des forces de police et des pompiers étant intervenues sur le site de Ground Zero). Encore une fois, l'Histoire réelle a eu une influence directe sur les techniques de représentation de la ville et surtout de sa destruction. Sans que les outils ne progressent d'une manière quelconque, la crédibilité des scènes de destruction a augmenté suite à ces événements.

...

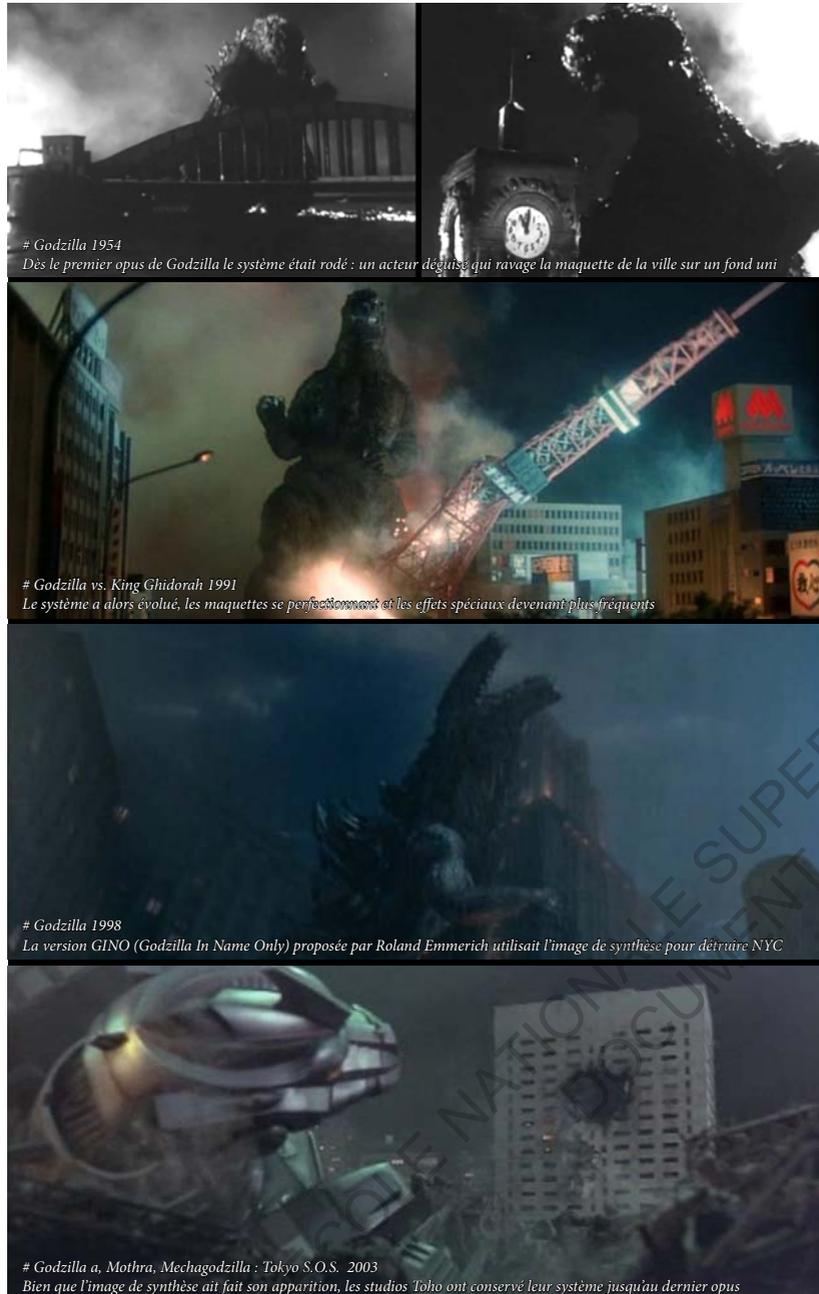
La culture et l'histoire, qu'on a déjà vu influencer l'image de la ville et ses modes de représentations ont prouvé une nouvelle fois à quel point elles étaient intrinsèquement liées à l'évolution de l'image d'une cité à l'écran. Plus que d'influencer la ville réelle et ses mouvements de représentation, elles peuvent aussi venir agir directement sur les méthodes et moyens de communication, indépendamment de l'avancée technologique des outils de figuration.

ANGLES ET POINTS DE VUE

Pour communiquer une destruction à l'écran, il faut adopter des angles de vues. Décider comment observer la chute d'un bâtiment, c'est bien sûr influencer la vision que le spectateur aura de ce bâtiment. Parfois dictés par des besoins techniques, mais souvent témoins d'un vrai travail de dévoilement progressif, le choix des points de vue est primordial dans la communication d'une destruction à l'écran.

...

On a déjà évoqué les différents types de destruction. Parmi elles, on ne va s'intéresser qu'aux destructions remarquables, celles sur qui la caméra a décidé de s'arrêter. Il existe encore une fois deux grandes familles : celles qui vont concentrer l'attention pendant un long moment, et qui seront alors observées sous des **angles multiples** et celles qui n'apparaîtront qu'un court instant, n'ayant d'impact qu'associée avec nombre d'autres destructions successives. Dans ce deuxième cas, afin de créer une accumulation de scènes de destruction, il arrive que celles-ci ne soient observées que depuis un **angle de vue unique**. On retrouve par exemple ce cas dans *Mars Attacks!*, *Cloudy with a Chance of Meatballs* ou *Superman II* : les destructions sont brèves, figurées sur un plan fixe unique. Cela donne un impact assez fort à la scène, car l'objet détruit, bien qu'il ait été choisi pour son importance, se retrouve presque insignifiant face à l'avancée de l'intrigue et donc du danger. Dans la plupart des cas, cependant, on observe plutôt les destructions sous des angles multiples, évoluant afin de communiquer au spectateur tous les éléments dont il a besoin. Pendant que la destruction du bâtiment progresse, la caméra a le temps de l'observer sous toutes ses coutures. Parfois cependant, il semble qu'une même destruction soit vécue plusieurs fois, sous des angles différents. Dans *Deluge* par exemple, on peut voir un



immeuble chuter deux fois, sous des points de vue variés. Si ce dispositif peut sembler intéressant, il a tendance à déconnecter totalement la représentation de la ruine, et donc le spectateur, du déroulement de l'action. Assez perturbant, ce système n'est pas très utilisé, car il a tendance à égarer le spectateur. On pourrait de la même manière parler des films qui utilisent des ralentis, altérant ainsi l'espace-temps de l'action par rapport à celui du public.

Avant de décrire les caractéristiques et les impacts de chaque point de vue, il faut savoir différencier les plans fixes des plans mobiles. En effet, les deux sont souvent utilisés dans les ouvrages du corpus, parfois même s'alternent-ils au sein d'une même scène. Les **plans fixes** ont l'avantage de figurer clairement les choses : on voit correctement tout ce qu'on nous donne à voir, car l'image est stable. Cela entraîne donc la nécessité d'une certaine maîtrise de l'imagerie, car la moindre erreur pourra être repérée par le spectateur. Les **plans mobiles**, quant à eux, ont un aspect plus « réaliste » dans le sens où, pendant une destruction, rien n'est calme, rien n'est fixe. Parfois, ces plans mobiles ne sont que de simples travellings (qui, finalement, possèdent à peu près les mêmes propriétés qu'un plan fixe), mais parfois ce sont des points de vue plus humains, voire des fan footage. Dans ces deux derniers cas, l'image, même quand elle a été stabilisée, est en général assez agitée. Il n'y a alors pas besoin de figurer exactement la destruction, car elle n'est pas observée avec autant d'attention que dans un plan fixe. Cependant, il faut être assez précis dans la production d'image afin de trouver le parfait compromis entre réalisme et compréhension. En effet, si l'image bouge trop (plus réaliste), le spectateur peut se déconnecter de l'intrigue et donc ne pas ressentir tout l'impact de la scène de destruction. Par exemple, si les points de vue mobiles du film *World Trade Center* permettent de se mettre facilement à la place des équipes de

sauvetage, le fan footage de *Cloverfield* a, au contraire, tendance à secouer un peu trop l'image et à provoquer le malaise du spectateur.

Dans la suite seront décrits les principaux points de vue adoptés dans les ouvrages du corpus. On pourra observer pour chacun quel impact ils ont sur la représentation d'un bâtiment ou d'une ville. Dans la plupart des films, au moins trois de ces angles de vues sont utilisés pour une seule et même scène de destruction.

- La vue en **contre-plongée** d'un bâtiment en cours de destruction est surtout utilisée pour observer le début de leur chute (chute du sommet du Chrysler Building dans le *Godzilla* de R.Emmerich, de London Eye dans les *Fantastic Four*, de la Tokyo Tower dans *Tokyo S.O.S.*, etc.). Censée représenter un point de vue « humain », depuis le sol, la contre-plongée est souvent exagérée, produisant des angles de vues irréalistes, mais mettant en scène la monumentalité de l'édifice. C'est en effet la caractéristique première de ce point de vue : il permet de donner des airs de géant au bâtiment concerné. Cependant, quand cette méthode est utilisée en tant que point de vue unique, on se rend compte à quel point il décontextualise l'objet visé... Dans le film à petit budget *The Day the Earth Stopped* les destructions de Paris et Londres sont soi-disant représentées par la chute d'une Tour Eiffel et d'un London Eye observés en très forte contre-plongée. L'impact est quasi nul car ces scènes ne montrent qu'un morceau de ciel, duquel disparaissent les monuments, aucune conséquence à l'échelle urbaine, ni même à l'échelle humaine.

- Les vues aériennes ou les vues du ciel, prises en **plongée** plus ou moins légère ont un impact tout à fait différent sur l'image véhiculée par une ville. Mis à part les quelques films ayant mis en place des stratagèmes pour que ces vues donnent l'impression

d'être prises par un personnage depuis un hélicoptère ou un avion (# *Cloverfield* / 2012), la plupart de ces vues en plongée ont un caractère « omniscient ». Très impressionnantes, elles offrent des points de vue rares, naturellement non observables par la plupart des êtres humains. Cette dernière caractéristique la déconnecte du déroulement de l'action, lui donnant un rôle d'observation, comme si tout ce qui se passait à l'écran n'avait pas de réelle conséquence sur le spectateur. Assez paradoxalement, ces points de vue sont pourtant un bon moyen de reconnecter un bâtiment en cours de destruction avec son environnement réel, mettant ainsi en scène l'impact de l'événement à l'échelle urbaine. Si ce type d'angle de vue peut se suffire (*Cloudy with a Chance of Meatballs*), il gagne tout de même de la force quand il est associé à des points de vue plus « humains », reconnectant l'observation à l'action.

- Il existe un autre genre de point de vue, assez utilisé également, qui est pourtant encore moins « réaliste » que les deux précédents : la **vue de face**. En effet, si les vues du ciel pouvaient avoir été prises par une personne en hélicoptère, les vues de face mettent parfois en scène des angles de vues qui n'existent pas dans la réalité : si le Parlement londonien ou le Brooklyn Bridge peuvent éventuellement être observés de manière géométrale, les Tours Jumelles ou le Chrysler Building semblent au contraire offrir trop peu de recul pour effectuer une telle prouesse. Cet angle de vue, cependant, apparaît comme l'un des plus intéressants, d'un point de vue graphique. Déjà utilisée à l'époque du premier King Kong, cette méthode permet d'observer le bâtiment dans son identité la plus simplifiée (à la manière des représentations sur les logos / souvenirs / ...). On fait directement appel au symbole, et on le renforce.

- Les **points de vue intérieurs** apparaissent, au contraire,

comme les angles les plus « humains » que l'on puisse trouver dans ce type de scène. Moins systématiques, ils sont quand même présents dans quelques ouvrages du corpus. Ce type de point de vue ne suffit pas à communiquer la destruction d'un édifice entier, mais constitue un bon moyen de rapporter la catastrophe à l'échelle humaine, même de manière très brève. Il existe plusieurs stratagèmes qui mettent à profit ce type de point de vue de manière plus ou moins efficace. Le premier, qui permet surtout une économie de moyen, consiste à communiquer la destruction depuis l'extérieur (souvent en plongée) jusqu'au moment précédant l'impact sur le bâtiment. Ce dernier sera alors vécu au travers d'une vue intérieure, évitant tout travail d'effets spéciaux sur la vue extérieure. Observé dans des films comme *Godzilla 2000 : Millennium* ou *Thor : The Dark World*, ce système réduit tout de même l'impact de la destruction en camouflant une trop grande partie. Un second stratagème, observé cette fois dans le film *Deluge*, prenait le contre-pied : la destruction était vécue de l'intérieur par les personnages (tremblements, chutes d'objets), avant que la façade ne s'effondre pour laisser apparaître le reste de la ville en ruine. Très intéressant dans la manière dont il étend l'impact de la destruction de l'échelle humaine à celle de l'Humanité, ce procédé ne sera pourtant pas réutilisé plus tard, sûrement pour son manque de réalisme technique/structurel.

- Il existe un autre moyen de communiquer une scène de destruction, utilisé dans la majorité des films de ce genre : les **points de vue indirects**. Ce sont tous ces aperçus dont on a déjà parlé, ceux qui font leur apparition dans le film au travers d'écran de télévision, de presse papier, pendant les informations ou les bulletins d'alerte. Ce type de « support dans le support » permet d'ailleurs d'utiliser tous les angles de vues précédemment décrits. Les bâtiments qui apparaissent sur ces écrans ont presque été « choisis deux fois », on les considère

comme importants pour les personnages, pour l'intrigue ET pour les spectateurs. Ce procédé permet de conserver l'ambiance et de rallonger la destruction, grâce à des besoins graphiques assez limités (l'image est souvent petite, pas très nette, très brève...). C'est une aubaine dont les réalisateurs ne se privent pas et qui permet d'apercevoir l'image que la ville se donne à elle-même.

- Enfin, dans une catégorie un peu à part, on peut parler des ouvrages mettant en scène la destruction de manière « ironique ». L'idée de ces films étant plutôt de diaboliser la destruction que de lui donner un impact fort à l'échelle urbaine et humaine, il est intéressant de voir comment elle y est mise en scène. On a déjà dit que les plans uniques de *Mars Attacks!* ou *Superman II* avaient tendance à diminuer l'impact des destructions. De la même manière, la succession de plans fixes brefs, lui donne des airs d'événement anodin. Dans *Mars Attacks!* une nouvelle fois, ou dans *Team America : World Police*, on peut également trouver des scènes où la destruction est reléguée à l'arrière-plan. Ignorée de tous, elle perd alors tout son impact.

...

Tous ces angles de vues s'agencent d'une manière unique dans chaque ouvrage, construisant ainsi l'image d'un bâtiment et/ou d'une ville à l'écran. Chaque point de vue ayant ses conséquences et ses limites, les réalisateurs apprennent à les arranger afin de produire l'effet désiré sur le spectateur.



• LA RUINE, CE PRODUIT PROJECTIF •

IMPORTANCE ET SYMBOLIQUE DE LA RUINE

La ruine, éternel moteur de la fascination des hommes, est aujourd'hui présente tout autour de nous. Au cinéma, dans les expositions photographiques, dans les jeux vidéos, sur n'importe quel site Internet suivant le modèle du « buzz »... elle prend place dans notre société autant que dans notre histoire.

...

Si l'on n'avait que quelques secondes pour la symboliser, on dessinerait sûrement une colonne corinthienne tronquée, ou tout autre élément se rapportant à sa dimension antique. C'est en effet ainsi, à Rome ou à Athènes par exemple, que la ruine a su s'imposer aux Hommes et à leur architecture. Marque du passé, repère temporel par excellence, la ruine a longtemps été redessinée, recopiée et réinterprétée par les jeunes architectes, notamment pendant les envois de Rome. Comme un recueil à ciel ouvert des proportions et des techniques de l'essence même de l'architecture, elle a su motiver les recherches et les créations humaines pendant des siècles. Cette dimension du bâti, laissé à l'abandon, témoin d'une vie passée sur laquelle le présent ne peut agir, ne cesse de fasciner l'homme. Comme une bulle temporelle, l'extrait d'un autre monde au sein même de son quotidien.

La ruine qui nous intéresse plus directement, celle véhiculée par le cinéma, pourrait être qualifiée de **ruine du futur**. Au contraire de sa consœur antique, elle est la marque de notre époque, c'est un vestige de notre propre société. Elle n'est pas le témoin d'une histoire passée, mais elle constitue la marque de notre présent dans un futur changé. Cette fois, c'est le spectateur que l'on enferme

dans cette bulle temporelle, isolée dans un monde qui n'est plus le sien. Comme l'affirmera Yves Stourdzé dans son ouvrage *Les ruines du futur*, elle deviendra alors **produit projectif** d'une nouvelle société. Cette ruine que l'on met en scène au cinéma devient le berceau, la fondation de l'avenir des villes.

Parmi tous les hommes inspirés par ces lieux passionnants, certains ont d'ailleurs su se démarquer grâce à leur travail de mise en scène : Giovanni Battista Piranesi par exemple. Au travers de ses gravures, il a su figurer ce qui intrigue les hommes : sans y représenter la vie passée de la ruine, le graveur et architecte italien a réussi à y mêler archéologie et mise en scène théâtrale. Les contrastes y sont forts et l'ambiance est oppressante, le trait est extrêmement précis et les pierres vieilles prennent dans ses œuvres toute la dimension dramatique qu'il y instille. Cette passion pour la ruine et ce besoin de la mettre en scène, de l'offrir en spectacle comme un sombre joyau qui émeut les foules, est toujours plus que valable aujourd'hui. Les sites en ruine de notre époque constituent d'ailleurs des pôles majeurs de développement économique. Les ruines de Tchernobyl ou celles de l'île d'Hashima motivent aujourd'hui les autorités à aménager des accès afin de laisser les curieux s'approcher. Quittée très abruptement après avoir accueilli la plus grosse densité de population du Monde, l'île d'Hashima est aujourd'hui couverte d'immeubles d'habitation délabrés dans lesquels beaucoup d'effets personnels ont été abandonnés avec le reste. Comme une mise en scène sans acteurs, ces décors vides, délaissés et qui commencent à subir les marques du temps, témoignent plus clairement du mode de vie humain que n'importe quelle photo d'appartement encore habité. C'est la force des ruines que de montrer à l'homme ce qui l'entoure. Ce n'est qu'en ressentant le manque qu'on peut reconnaître la présence des choses.

Diane Scott, quand elle écrit *Nos ruines* dans la revue *Vacarme*,

avance une théorie comme quoi notre espace-temps et notre société seraient basés sur trois éléments : la ruine, la catastrophe et l'utopie. Pour elle, « *la ruine est la temporalité longue, (...) ce qui traverse et se prolonge, venant du passé dans un état d'éternité lente. La catastrophe est le régime du présent. Le futur ne cesse de se signaler sous le régime de l'impossible, ce qui est le pendant du présent catastrophique, aussi ce serait sous le régime de l'utopie comme impossible que le futur se signifierait d'emblée* ». Une fois digérée, cette approche nous apporte quelques éléments de réflexion supplémentaires : dans les films du corpus, la catastrophe est définitivement du domaine du présent, et le futur, s'il apparaît selon elle sous la forme de « l'utopie comme impossible », prend donc ses bases dans ce qui disparaît. La ruine, en tant que temporalité longue trouve sa place dans le cinéma de destruction au travers de l'image que nous renvoie la ville, ce qui subsiste ce qui se prolonge possède alors le caractère de ruine, dans un état d'éternité lente.

...

Le cinéma de destruction représente la ville intacte, puis il la détruit avant de la donner à voir à nouveau. C'est en cela qu'il est lié à la ruine devenant par la même un passionnant sujet pour un architecte. En perpétuelle révolution, la ruine vient jouer son rôle à l'écran. Communiquant ainsi un grand nombre de pistes sur le développement futur des villes, elle en (pro)pose parfois même les bases, en apportant par la même sa pierre au grand édifice de la représentation de la cité.

LA RUINE AU CINÉMA

Quel rôle la ruine joue-t-elle dans les différents ouvrages du corpus ? On peut repérer les grandes constantes de mise en scène de la ruine, mais aussi les légères variations qui en étoffent la communication et l'impact sur l'observateur.

...

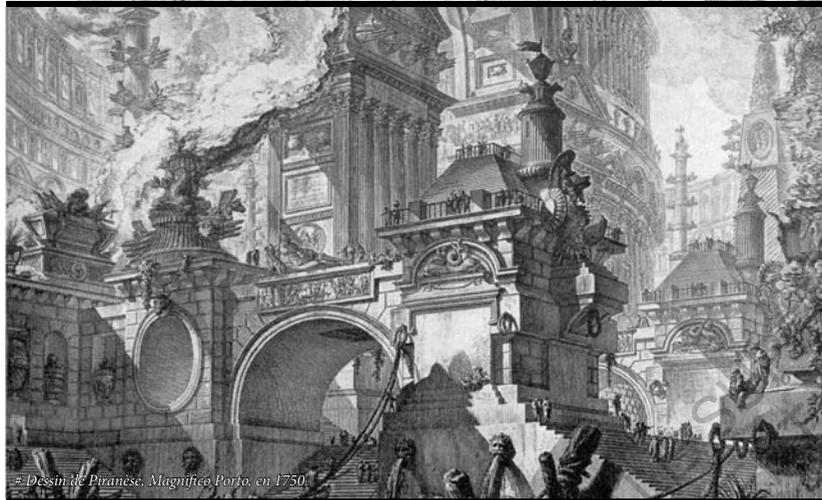
Il est premièrement intéressant de remarquer que, bien que tous les films du corpus mettent en scène une forme de destruction, ils n'ont pas tous décidé de représenter la ruine. En effet, un peu comme lorsqu'on a parlé de destructions active et passive, on peut cette fois encore repérer trois grands types d'ouvrages :

- ceux desquels la ruine est absente, où seules les scènes de destructions modifient l'état des bâtiments, sans donner d'aperçu de l'impact des conséquences à l'échelle urbaine
- ceux qui mettent la ruine en scène de manière passive, en arrière-plan, pendant que se déroule l'action principale
- ceux dans lesquels la ruine est activement mise en scène, où son observation, sa contemplation, devient l'action principale à l'écran

Les films qui ne représentent pas la ruine à l'écran sont ceux pour lesquels les méthodes employées peuvent difficilement communiquer ce genre de scène. En travaillant avec des maquettes très friables, le résultat risque de ne pas être cohérent avec l'aspect réel de la ville (# *King Kong vs. Godzilla* / *Godzilla vs. Megalon*/...). De la même manière, les ouvrages qui utilisent des subterfuges pour faire croire à la destruction d'une ville, en utilisant par exemple uniquement des effets spéciaux sur des vues



Plan de ce qui reste à présent.
Envoi de Rome, extrait d'une planche d'Antoine Desgodets à la fin du XVIIIe siècle



Dessin de Piranesi, Magnifico Porto, en 1750



Mars Attacks!, 1996, scène finale devant le Capitole en ruine

de la ville intacte, n'ont pas le matériel nécessaire pour produire des vues de la ville en ruine à proprement parler (# *The Day the Earth Stopped*). Certains parviennent cependant à détourner ce problème avec succès, *The War of the Worlds* (1953) par exemple, qui utilise ce même système d'effets spéciaux sur vues réelles, met la ruine en scène en utilisant une succession d'images de villes intactes et de bâtiments en ruine, créant ainsi un effet assez proche du manque.

Les ouvrages qui mettent en scène la ruine sont ceux qui vont principalement concentrer notre attention. Commençons par parler des ouvrages qui font évoluer l'état de la ville au cours de l'action. En laissant dans le décor quelques éléments permettant au spectateur de faire l'état de la ruine, ces ouvrages permettent de lier directement l'action avec son environnement. Assez intéressant, ce procédé très utilisé donne une dimension de symbole à la ville, comme si son état était la représentation de l'avancée de l'intrigue. Pour mettre en place ce genre de mise en scène de la ruine, les procédés sont assez constants d'un film à l'autre : laisser des éléments identifiables de la ville à l'arrière-plan ou au premier plan de l'action, mais dans un état nouveau, altéré (# *Godzilla Final Wars*). On trouve également bon nombre de films qui glissent des plans fixes de la ville en ruine, assez brièvement, entre deux plans d'action, mettant ainsi en scène la progression de la ruine dans la cité (# *2012 Supernova*). Ce lien entre décor en ruine et action se doit d'être travaillé de manière à paraître cohérent et à ne pas briser la crédibilité de l'intrigue. Le film *Edge of Tomorrow* utilise, à certains moments de l'action, un procédé très intéressant pour mettre en scène la ruine de Paris sans déconnecter le spectateur de l'action en cours. La caméra, placée à 5 m du sol environ observe calmement une Place de la Concorde en flammes puis, grâce à un travelling descendant assez lent, elle retourne se placer à hauteur d'œil et se concentre alors sur la horde d'aliens en approche. Cette mise en scène apparaît

comme idéale pour connecter le décor à l'action en cours, dans le sens où l'on prend bien le temps d'observer l'environnement puis l'action, sans avoir les deux à regarder en même temps.

Dans de nombreux films, la ruine est également présentée dans des scènes qui lui sont consacrées à part entière. Elle apparaît donc la plupart du temps à la fin, avec le retour du calme post-destruction. Une fois encore le schéma est globalement constant : des images de la ville en ruine, observées dans un calme lourd souvent souligné par une musique sourde. On peut relever l'utilisation de trois grands types de plans : les plans fixes et successifs (# *Ghidrah le monstre à trois têtes / I am Legend*), les plans en travelling très lent (# *World Trade Center / World Invasion : Battle Los Angeles*), ou les plans en dézoom (# *Harry Potter and the Half Blood Prince / Fantastic Four : Rise of the Silver Surfer*) dévoilant progressivement plus d'informations. Les différents outils qui permettent d'identifier une ville à ses ruines sont similaires à ceux qu'on a déjà présentés : utilisation de bâtiments emblématiques, représentation de la skyline modifiée, altération de l'aspect habituel de la ville. Mais cette représentation très rapide d'une ville à l'aspect pourtant totalement modifié ne fonctionne que grâce à des procédés mis en place dès le début du film. En effet, dans beaucoup d'ouvrages, un spectateur attentif peut être capable de repérer les éléments qui seront ruinés. Un peu comme une réadaptation du «clou de Tchekhov»¹, ou principe de causalité régressive, au théâtre. Au cinéma, certains bâtiments, pourtant sans rôle particulier dans les restes de l'action, sont parfois si longtemps et si souvent présents à l'écran qu'on ne peut que s'attendre à ce qu'ils ne sortent pas indemnes de toute cette histoire. Dans *Avengers* par exemple, le Chrysler Building

1. « Pas un seul accessoire ne doit rester inutilisé par la fable. Tchekhov a pensé à la motivation compositionnelle en disant que si au début de la nouvelle on dit qu'il y a un clou dans le mur, à la fin c'est à ce clou que le héros doit se pendre. »

(Dans «Théorie de la littérature. Textes des formalistes russes réunis» par T. Todorov, 1965 et lu dans «Le clou de Tchekhov. Retours sur le principe de causalité régressive», par Marc Escola)

est si souvent présenté, et de manière très précise, que l'on n'est que très peu étonné de voir Thor s'en servir de paratonnerre. De la même manière, certains ouvrages comme *Cloudy with a Chance of Meatballs* par exemple prennent soin de clairement mettre en place les points de vue exacts des villes intactes qui seront ensuite détruites ou malmenées. Ces schémas, préparant l'arrivée de la ruine, permettent aux réalisateurs de simplifier au maximum la communication de la ville dévastée à la fin de l'ouvrage. Grâce à ce genre de codes de simplification, la mémoire du spectateur rattache directement l'image de la ville intacte qu'il a déjà vue plus tôt à celle des bâtiments dévastés qu'il observe alors, maximisant l'impact produit en minimisant les moyens de représentations et les besoins de réalisme de ce type de points de vue délicats.

...

Aussi légitime soit-elle, la ruine représentée à l'écran se doit d'avoir l'air crédible si elle veut toucher l'observateur. Qu'elle n'apparaisse qu'en tant que décor ou que l'attention y soit particulièrement portée, un bon nombre de procédés entre en jeu pour pouvoir la construire efficacement, car de toute manière, elle évolue avec la ville. Certains ouvrages décident d'en figurer l'évolution, là où d'autres préfèrent préserver le choc en ne présentant que l'état final.



IMPACTS ET RESSENTIS

La ruine, avec toute la force qu'elle convoie chez les Hommes, apparaît donc au cinéma sous des formes diverses et grâce à des procédés établis. L'impact de cette mise en scène de la ruine varie d'un film à l'autre et d'une personne à l'autre. Les sentiments provoqués par cette mise en scène de la ruine sont divers et vont nous intéresser dans cette partie. Que nous montre la ruine à l'écran ? Quels sont ses impacts sur le spectateur, sur la ville ou sur les Hommes ?

...

Le sentiment que ces ouvrages essaient de construire en moins de trois heures est souvent celui du manque. Quoi de mieux, pour façonner l'influence d'une ville, que de la rendre indispensable aux yeux du public ? Le système est assez lisible. D'abord, il faut la présenter, de manière très subjective, mettre en avant ses bons côtés et laisser à voir ses plus beaux monuments. Puis, après avoir laissé flotter une menace au-dessus de sa tête, il faut l'altérer, la détruire et présenter tout cela comme une catastrophe. La ville disparue, celle que l'on ne voit alors qu'à travers des monceaux de gravats, laisse alors un sentiment de vide chez les personnages et le spectateur : on a réussi à **créer le manque**. Voilà l'objectif de ce genre de films : détruire une ville à l'écran pour construire sa réputation dans l'esprit du spectateur, lui permettant de s'y attacher.

Bien sûr, s'il est aussi rapide de faire naître ce sentiment chez l'homme c'est aussi, car cela fait appel à sa mémoire dans la vie réelle. Je pense pouvoir affirmer, sans me tromper, que tout être humain ayant accès au cinéma (donc vivant dans un pays développé et ayant les moyens économiques d'accéder aux médias), a déjà visualisé des représentations de villes détruites,

bombardées ou ravagées par la guerre ou par des catastrophes naturelles. Les grands traumatismes historiques (les Guerres Mondiales, les accidents, les tsunamis, les attentats...) ont déjà forgé ces images chez l'Homme qui leur a associé un sentiment fort. Le cinéma a appris à se servir de ces séquelles pour y bâtir ses intrigues. En appuyant là où ça fait encore un peu mal le cinéma trace son histoire et communique ses villes. Bien plus que de véhiculer une image de défaite et d'impuissance, le cinéma se sert de ces souvenirs pour construire la nouvelle image des mégalofoles.

Plutôt que de réfléchir à la manière dont elle parvient à nous toucher, c'est surtout quand on s'intéresse à ce qu'elle nous apporte que la ruine à l'écran devient un sujet passionnant pour les architectes. En effet, la ruine permet de se poser des questions sur la ville : que faut-il garder ? qu'est-ce qui compte vraiment ? La ville devient champ de ruines potentielles. Ce qui subsiste pourra être interprété comme ce qui définit la ville, ce qui constitue son essence et survit dans le temps. Comme la vanité d'une époque révolue, la ruine qui figure au cinéma instaure la ville de demain. Les bâtiments qui ont su résister aux attaques du temps, les monuments historiques si emblématiques de nos cités, seront-ils vraiment les premiers à céder ?

Si l'on regarde plus loin encore, associée à la notion de patrimoine, elle permet d'aborder des sujets aussi concrets que les questions de reconstruction, réhabilitation, remplacement... Ces ruines comme produits prospectifs constitueront alors les bases des villes nouvelles. Faut-il, de cette catastrophe, conserver les marques ? Faut-il rebâtir la ville à l'identique et effacer toute trace de ce traumatisme ? Faut-il construire une ville nouvelle, ignorant sa prédécesseure pour pouvoir se relever ? Les partis pris diffèrent d'un ouvrage à l'autre. Ainsi, dans *Deep Impact*, la scène marquant le regain d'espoir de l'humanité, le départ d'une nouvelle

vie, montre une foule devant le Capitole en reconstruction, à l'identique : comme une ville se relevant d'une chute et essayant d'en effacer les marques. De la même manière, c'est devant les ruines de ce monument que le film *Mars Attacks!* met en scène le discours visant à remotiver l'humanité et à assumer leur victoire.

Et puis, évidemment, il y a les films qui mettent en scène une ville qui a déjà su se reconstruire à la suite d'une catastrophe. Ces ouvrages, en nombre limité, mettent en scène un nouvel aspect de la ville. On en a déjà parlé : il y a ceux qui ont modifié son visage, son urbanisme et ses modes de vie pour lui donner des airs de ville de demain, comme *Total Recall* où les progrès technologiques ont permis de figurer cette utopie urbaine qu'est l'Union Fédérale Britannique (nouvelle ville dans le ciel de Londres, dans laquelle on reconnaît un Big Ben à l'aspect modifié). Il y a aussi ceux, plus dystopiques, qui imaginent que nos villes de demain trouvent place dans les ruines de nos villes d'aujourd'hui. Où les bâtiments dévastés changent de fonction et abritent à nouveau la vie des hommes, comme *Escape from Los Angeles* par exemple. Ce qui crée alors la ruine à l'écran, ce n'est pas uniquement de voir les vitres brisées et les pierres vieillies des bâtiments que l'on connaît. C'est surtout d'observer le décalage entre cette ville qui ressemble à celle que l'on (re)connaît, mais qui fonctionne différemment. Les rues vides de Londres dans *28 Days Later*, les duels au corps à corps dans le hall des Tours Jumelles dans *Escape from New York*, etc.. ce sont ces éléments qui viennent donner sa nouvelle image à la ville. Dans *I am Legend*, ce qui choque le plus ce n'est pas de voir le Two Times Square Building délabré, mais plutôt d'assister à une chasse à la biche au milieu du carrefour habituellement surpeuplé. Ce type de **ruine par l'absurde**, dans le sens où elle fait son apparition là où l'on ne l'attend pas, perturbe la vision que l'on a d'une ville et entame une réflexion sur sa potentielle évolution. N'est-elle vraiment destinée qu'à se rendre à la Nature ou à devenir

une machine autonome, gérant les hommes comme on gère des données ? Sont-ce là les deux uniques issues ? Bien sûr que non, mais le cinéma nous permet de lire l'envisageable développement de nos cités. La ruine permet des approches uniques qui, en plus de produire la réputation des cités, permet de remettre en cause leurs choix économiques ou politiques actuels.

La ruine est pourtant la plus impactante quand elle ne laisse pas d'espoir à l'humanité. Le meilleur moyen d'illustrer ce constat est d'utiliser un exemple bien précis, qui met en scène la ruine d'une manière très particulière. J'ai choisi de parler du film *The Divide* qui reste, pour moi, celui dans lequel la ruine a le plus de force ; justement, car il ne présume pas vraiment d'un développement possible pour la ville du futur. La ruine est puissante, car, contrairement à la plupart des ouvrages, elle a ici un aspect d'état ultime. La ville dans son état le plus pur, dans son aspect final, débarrassée de ses parasites. La construction de ce film est assez particulière. Il s'ouvre sur la destruction de New York City par un feu violent et dévastateur, très graphiquement représentée dans le reflet d'une vitre grâce à des couleurs très chaudes, par dessus le visage d'une jeune femme. La panique s'empare de l'intrigue, la musique devient forte et les plans sont saccadés pendant que les survivants se réfugient dans un sous-sol. La ville a disparu, toute l'action se déroulera alors dans ce décor fermé, très restreint. Les tensions apparaissent et tous les maux des Hommes font leur apparition, tous les personnages, désespérés, sombrent dans la folie. Seule la jeune femme du début parvient à s'échapper, au moment où la tension est à son comble et que l'atmosphère angoissante du film est à la limite du supportable. Le contraste est alors saisissant et la ruine prend à la gorge. L'espace restreint du sous-sol, agité et sombre, laisse place à un vide infini, d'un calme solennel. Grâce à des plans jumeaux, le réalisateur rappelle au spectateur la scène initiale : cette fois, la musique est sourde et

dans le reflet du scaphandre de la jeune femme, par-dessus son visage, on observe une ville détruite dans des teintes d'un bleu froid.

...

La ruine marque les hommes, dans la vie réelle comme à l'écran. Si elle est en général le symbole d'une possible renaissance, il arrive parfois qu'elle assume toute sa puissance en achevant les espoirs de l'Homme par sa simple présence. La ruine est donc à double tranchant, elle peut être manipulée pour renforcer l'influence d'une ville ou bien mise en place pour communiquer à l'homme son impuissance et la fragilité de son œuvre. Tout ici rappelle les ruines que nous connaissons dans la vie réelle et qui, aussi passionnantes et instructives sont-elles, peuvent aussi être perçues comme d'inébranlables vanités, rappelant sans cesse à l'homme sa mort certaine.



The Divide
Mise en scène très graphique de la ruine par des plans jumelés

• CONCLUSION •

Chaque partie ayant reçu ses conclusions propres et dans l'idée de ne pas réduire ce travail de mémoire à un sujet unique, la conclusion générale se voudra brève et ouverte.

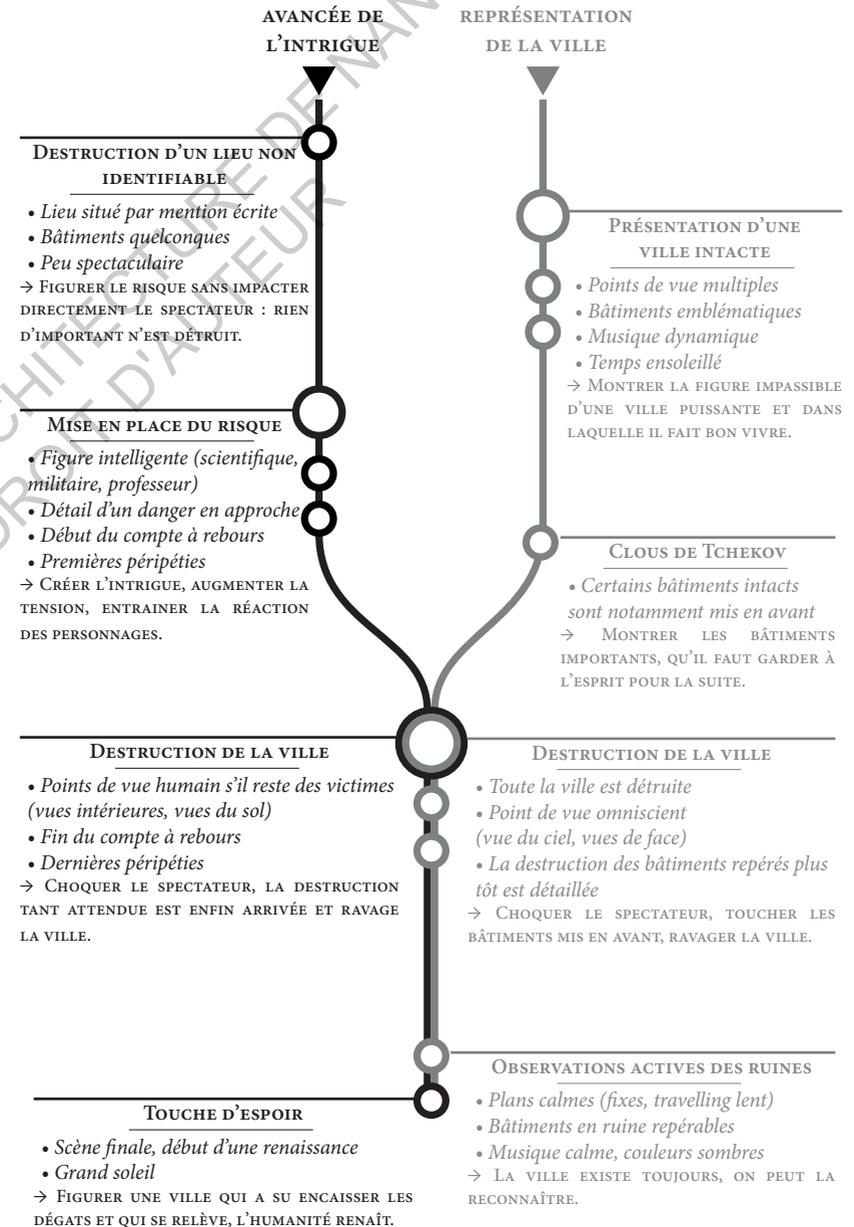
L'étude de ce corpus cinématographique axés sur les films comportant des scènes de destruction, bâti sur les cinq villes de Paris, Londres, Tokyo, New York City et Los Angeles, nous a donc permis d'aborder la question de la représentation de la ville au cinéma. Ces ouvrages, en détruisant l'image de la ville à l'écran, participent à la construction de leur réputation à l'échelle mondiale. La présence et la mise en lumière des villes intactes constituent un premier témoin de l'influence de leurs images. Les scènes de destruction en elles-mêmes, et tous les dispositifs de mise à l'écran qu'elles impliquent, ont permis de repérer plus précisément les éléments les plus représentatifs des cités et la manière dont le cinéma en démontre l'importance. Enfin, la ruine et son rôle dans l'intrigue nous ont permis d'apercevoir une dimension un peu plus dramatique de ces films de destruction : le cinéma, dans son lien à l'Histoire et à la société, est capable de communiquer aux hommes ce qui devrait rester, les parties de leurs œuvres qui marqueront le temps.

Le cinéma a donc toujours su s'adapter à la ville réelle afin d'en affiner la représentation. Cependant, il l'a également toujours fait varier afin de communiquer aux spectateurs une image de la ville comme elle aimerait qu'on la voie. Si aujourd'hui, certaines villes comme Paris subventionnent les films qui prendront place dans leurs murs, c'est parce qu'il est clair que le cinéma constitue un outil de représentation à grande échelle des plus efficaces. Allant même parfois jusqu'à en influencer le développement (en le figurant dans les films futuristes par exemple), le cinéma est un

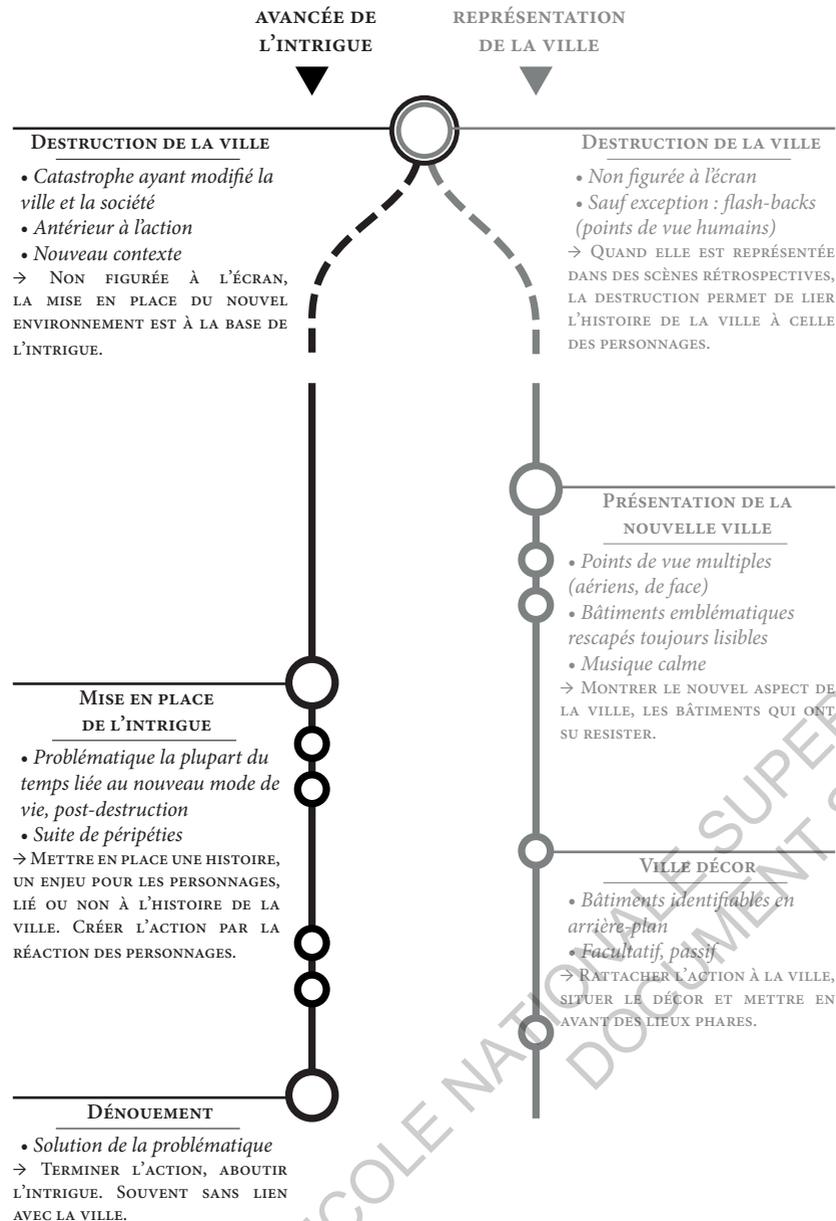
outil de marketing urbain en perpétuelle évolution. Détruire la ville à l'écran constitue donc une manière efficace de construire la ville dans l'esprit des spectateurs.

→ À partir des différents thèmes abordés dans cette synthèse écrite, on a pu constituer cinq grands modèles de mise en place de destruction de la ville au cinéma. Concis dans les fiches-méthodes présentées dans les pages suivantes, ces différents procédés entraînent divers impacts sur le spectateur. La manière dont la ville intacte est présentée, la façon dont sa destruction est amenée et mise en scène et enfin, la figuration de son état final, de sa ruine, constituent les éléments de construction de l'image de la ville au l'écran. Ces différentes fiches guideront ensuite une proposition ultime, plus graphique, de destruction de la ville de Nantes.

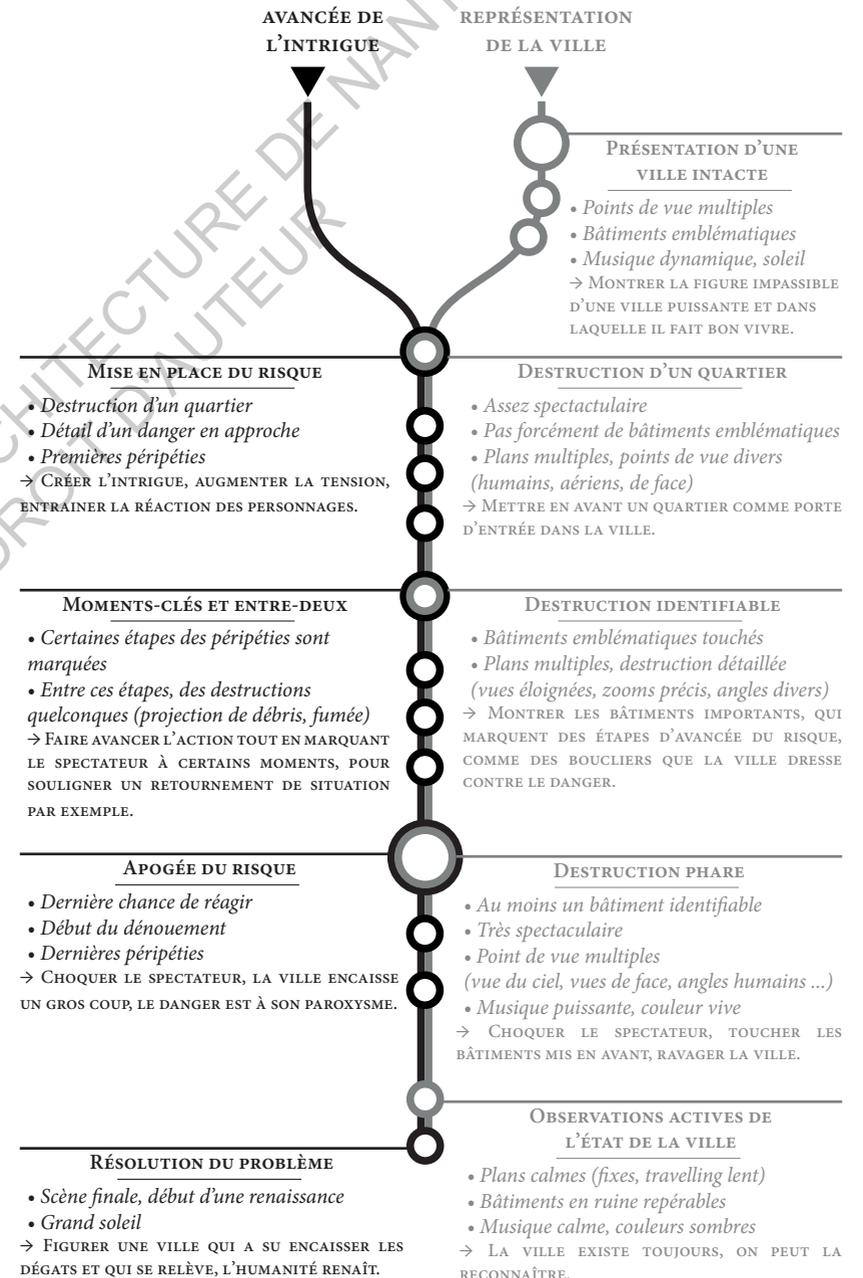
DESTRUCTION IS COMING



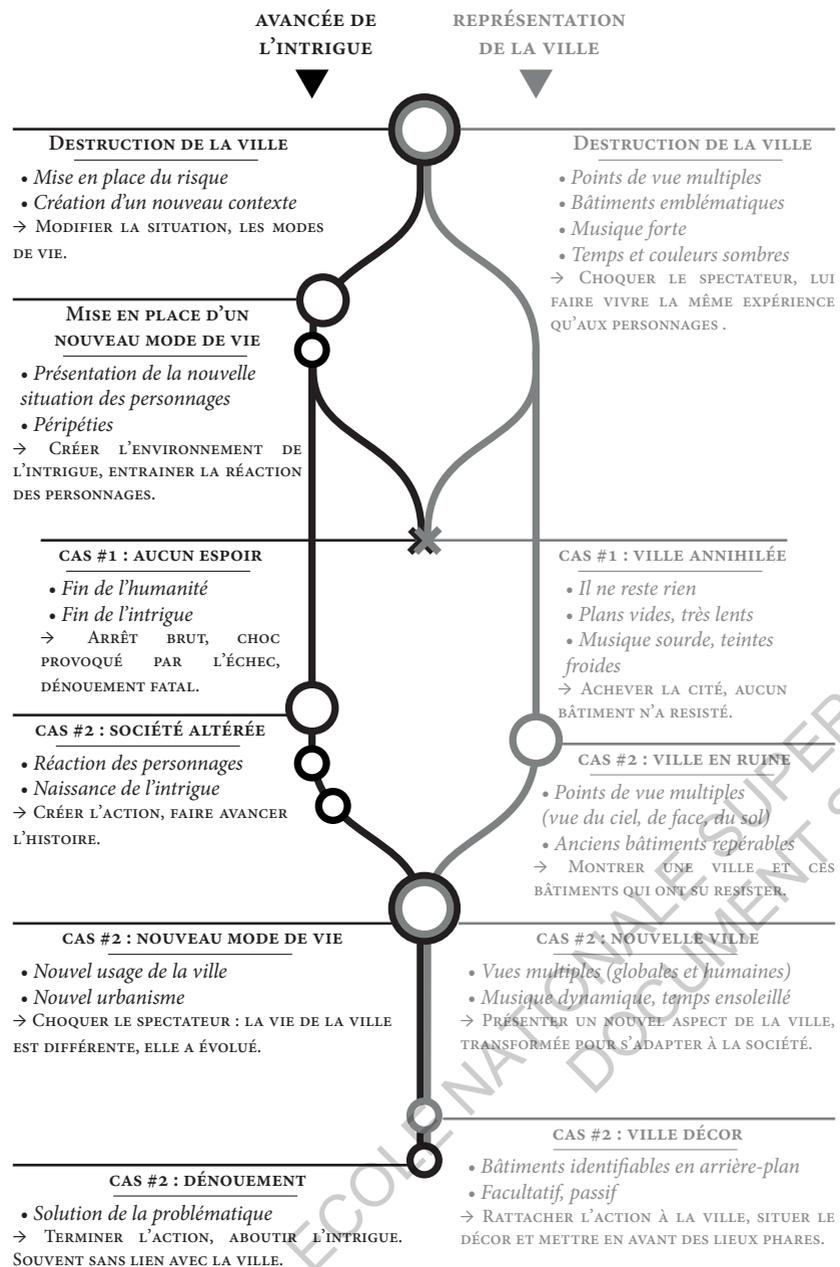
LA VILLE EN RUINE



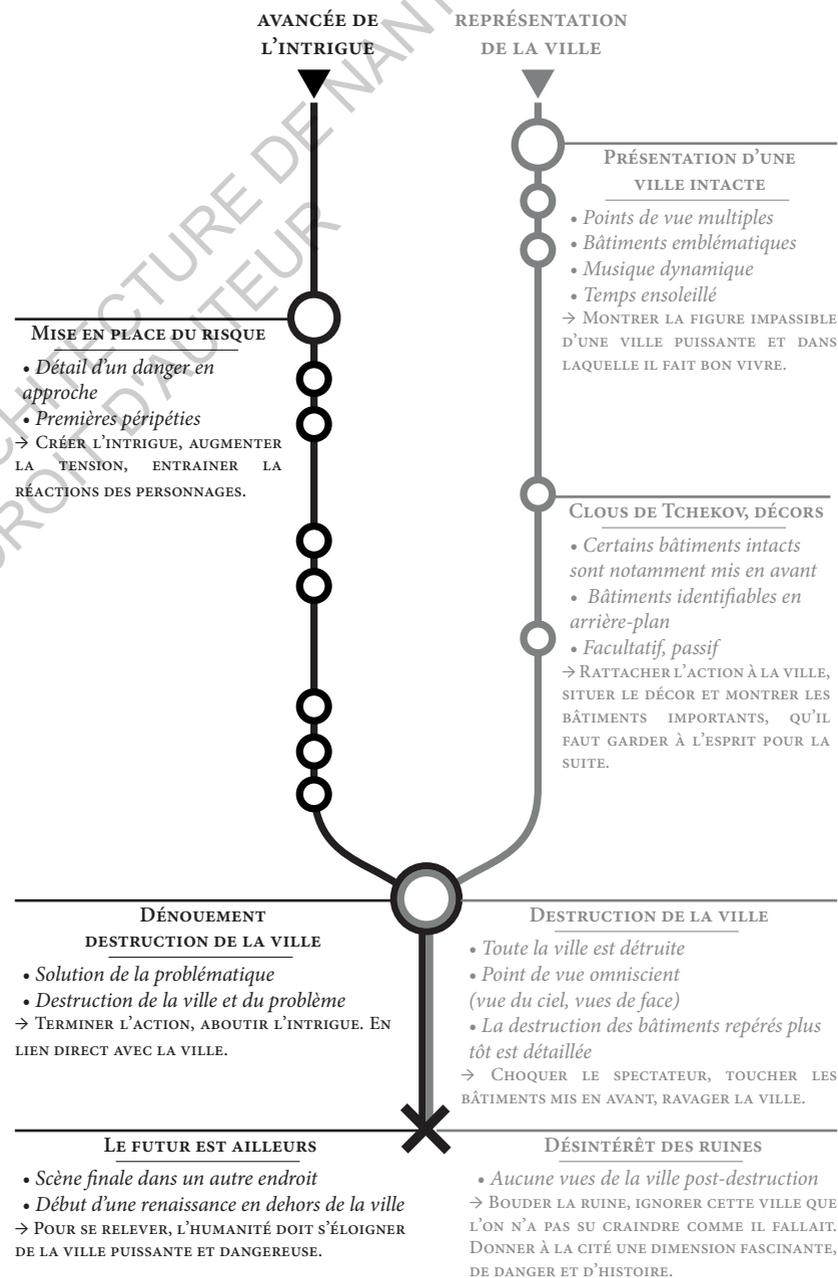
BULLDOZER



DESTRUCTION PALLIATIVE



EXORCISME



• ANNEXES •

BIBLIOGRAPHIE

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

BERTHOME, Jean-Pierre, **Le décor au cinéma**, Cahiers du cinéma, 2003, 287p.

DROZD, Céline, **Représentations langagières et iconographiques des ambiances architecturales : de l'intention d'ambiance à la perception sensible des usagers**, Thèse de doctorat, 2011, 586p.

FICACCI, Luigi, **Piranesi**, Taschen France, 2011, 800p.

HUNCH (Periodique), The Berlage Institute Report on Architecture, Urbanism, and Landscape, **Publicity : the significance of architecture is constructed in the collective imagination**, NAI, 2010, 176p.

MEYER BOAKE, Terri, **Changing Icons**, disponible sur http://www.tboake.com/pdf/research_papers/empire-vs-wtc.pdf, 15p.

PILLET, Natacha, **Architecture et décor**, [TPFE], 2002, 70p.

PUAUX, Françoise, **Le décor de cinéma**, Cahiers du cinéma, 2008, 95p.

RAMONET, Ignacio, **Propagandes silencieuses**, folio actuel, 2013, 274p.

SCOTT, Claire, **Nos ruines**, Vacarme (revue), disponible sur <http://www.vacarme.org/article2175.html>

STOURDZE, Yves, **Les ruines du futur**, Utopies, 1979, 168p.

www.wikipédia.com, www.allocine.fr & www.imdb.com

CORPUS D'ÉTUDE

Deluge	1933	Felix E. Feist
King Kong	1933	Cooper & Schoedsack
The War of the Worlds	1953	Byron Haskin
Godzilla	1954	Ishiro Honda
King Kong contre Godzilla	1962	Ishiro Honda
Ghidrah, le monstre à trois têtes	1964	Ishiro Honda
Les envahisseurs attaquent	1968	Ishiro Honda
Godzilla vs. Megalon	1973	Jun Fukuda
Soylent Green	1973	Richard Fleischer
Meteor	1979	Ronald Neame
Superman II the Adventure Continues	1980	Richard Lester
Escape from New York	1981	John Carpenter
Le Retour de Godzilla	1984	Koji Hashimoto
The Terminator	1984	James Cameron
The Great Los Angeles Earthquake	1990	Larry Elikann
Godzilla vs. King Ghidorah	1991	Kazuki Omori
Double Dragon	1994	James Yukich
Escape from Los Angeles	1996	John Carpenter
Flood	1996	Tony Mitchell
Independence Day	1996	Roland Emmerich
Mars Attacks!	1996	Tim Burton
Armageddon	1998	Michael Bay
Deep Impact	1998	Mimi Leder
Godzilla	1998	Roland Emmerich
Godzilla 2000 : Millennium	1999	Takao Okawara

28 Days Later	2002	Danny Boyle
Godzilla X Mechagodzilla	2002	Masaaki Tezuka
Godzilla, Mothra, MechaG : Tokyo SOS	2003	Masaaki Tezuka
The Core	2003	Jon Amiel
Godzilla : Final Wars	2004	Ryuhei Katamura
Team America : World Police	2004	Trey Parker
The Day After Tomorrow	2004	Roland Emmerich
Supernova	2005	John Harrison
War of the Worlds	2005	Steven Spielberg
Children of Men	2006	Alfonso Cuaron
V for Vendetta	2006	James McTeigue
World Trade Center	2006	Oliver Stone
28 Weeks Later	2007	Juan Carlos Fresnadillo
I am Legend	2007	Francis Lawrence
Cloverfield	2008	Matt Reeves
The Day the Earth Stopped	2008	C. Thomas Howell
2012	2009	Roland Emmerich
2012 : Supernova	2009	Anthony Fankhauser
Cloudy with a Chance of Meatballs	2009	P. Lord & C. Miller
GI Joe : The Rise of Cobra	2009	Stephen Sommers
Harry Potter and the Half-Blood Prince	2009	David Yates
Knowing	2009	Alex Proyas
Transformers 2 : Revenge of the Fallen	2009	Michael Bay
Inception	2010	Christopher Nolan
World Invasion : Battle Los Angeles	2011	Jonathan Liebesman
Marvel's The Avengers	2012	Joss Whedon
The Divide	2012	Xavier Gens
Total Recall	2012	Len Wiseman
Fantastic Four : Rise of the Silver Surfer	2013	Guillermo del Toro
GI Joe : Retaliation	2013	Jon Chu
Thor : The Dark Worlds	2013	Alan Taylor
Edge of Tomorrow	2014	Doug Liman

-- 11.09.2001 ATTENTATS DU WORLD TRADE CENTER --

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier Laurent Lescop pour sa disponibilité, pour m'avoir soutenu dans ce travail et pour les discussions enrichissantes que j'ai pu avoir avec lui autour de ce thème.

Merci également à Sophie de Casanove pour ses conseils avisés et son œil critique et à Céline Drozd pour ses renseignements sur l'évolution des techniques de représentation de l'architecture.

Merci enfin à tous ceux qui m'ont aidé à établir le corpus d'étude et à ceux qui m'ont accompagné lors du visionnage des ouvrages.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

DELUGE

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES	1933 - RKO Radio Pictures - Felix E. Feist
DÉCORATEURS	Russell Lawson, Ned Mann, William Williams
LIEU DE L'ACTION	New York City
→ COMMENT LE SAIT-ON ?	→ Vue de la skyline + mention orale

SYNOPSIS
Des secousses détruisent les grandes villes du monde, à New York il faut repartir de zéro. Une nageuse rescapée vit de nombreuses aventures avant de rencontrer l'homme de sa vie.

BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Rockerfeller Center et le reste de NYC
MODE DE DESTRUCTION	Effondrés à cause du tremblement de terre.
POINT DE VUE	Multiplés : depuis le sol en contre-plongée, de face, depuis l'intérieur, depuis l'extérieur.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Statue de la Liberté
MODE DE DESTRUCTION	Effondrée à cause du tremblement de terre.
POINT DE VUE	Fixe, on la voit engloutie par la vague. Plus tard on voit aussi qu'elle a perdu son bras et donc sa torche.

NOTE PERSONNELLE

- RÔLE DE LA DESTRUCTION
- CRÉDIBILITÉ STRUCTURELLE
- IMPACT SUR LE SPECTATEUR
- MISE EN SCÈNE DE LA RUINE

Le film est divisé en deux parties, la destruction marque la fin de la première partie. La deuxième partie est la phase de «reconstruction», elle est plus centrée sur l'intrigue amoureuse du film.
Bien que très faiblement crédible structurellement (le travail de destruction de maquettes reste assez peu convaincant), on peut tout de même relever des procédés intéressants. Les scènes de destructions sont longues et les angles de vues multiples (on assiste d'ailleurs plusieurs fois à la même destruction, mais sous des angles différents). Certaines scènes se déroulent à l'intérieur, on peut voir le plafond s'écrouler puis la façade se dérober, laissant alors apparaître la ville en destruction elle aussi. Ce procédé permet de donner deux dimensions à la destruction : l'échelle humaine et l'échelle de l'humanité.
La ruine est mise en scène par la juxtaposition directe d'une scène de destruction massive (beaucoup de débris, de panique, des bâtiments qui s'écroulent ..) avec un plan fixe d'un espace désert très vaste dans lequel évolue une unique silhouette. La scène où l'on peut observer la statue de la Liberté ayant perdu sa torche (et le reste de son bras d'ailleurs) constitue elle aussi une mise en lumière de l'état de ruine de la ville. (On peut aussi voir des rues en reconstruction à la fin du film.)



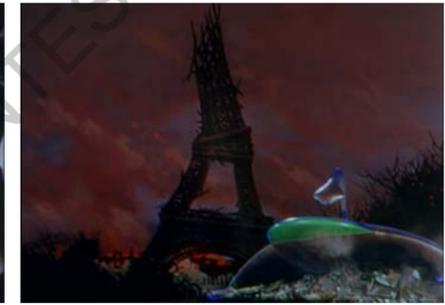
KING KONG

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES	1933 - RKO Radio Pictures - M.C. Cooper & E. Schoedsack
DÉCORATEURS	Carroll Clark, Alfred Herman
LIEU DE L'ACTION	New York City
→ COMMENT LE SAIT-ON ?	→ Vue de la skyline des 30's (40 Wall Street, Rockefeller Building ..) → Scènes à Broadway → À la fin on voit l'Empire State Bldg et le Chrysler Bldg
SYNOPSIS	En essayant de tourner un film sur une île, une équipe de tournage découvre King Kong et le ramène à NYC pour y monter un show.
 BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Empire State Building
 MODE DE DESTRUCTION	Gravi par King Kong puis abîmé par des chutes d'avions.
 POINT DE VUE	On suit l'ascension du bâtiment par une vue très éloignée, dégagée, presque géométrale du building. Ensuite quelques scènes au sommet du bâtiment permettent d'observer la lutte avec le gorille. La chute est présentée de la même manière que l'ascension. L'avion qui abîme (superficiellement) le building est observé grâce à une légère contre-plongée
NOTE PERSONNELLE	Ce film est très ancien et les destructions n'ont rien à voir avec celles que l'on connaît aujourd'hui. On imagine très bien qu'à cette époque, il était déjà assez interpellant pour le spectateur d'observer ces bâtiments sous différents angles de vues sans qu'il n'y ait besoin de les malmenier totalement. L'ascension de King Kong est présentée de manière presque théâtrale, très graphique, elle donne l'échelle de l'action et lui donne un aspect de vérité.
→ RÔLE DE LA DESTRUCTION	Le seul moment de destruction physique du bâtiment (par la chute de l'avion) est très timide et très bref, il a sûrement pour rôle de marquer l'apogée de la puissance du gorille, juste avant que les hommes n'arrivent à prendre le dessus.
→ CRÉDIBILITÉ STRUCTURELLE	Il n'y a pas de mise en scène de la ville en ruine, car rien n'est détruit à proprement parler, cependant on peut difficilement ignorer toutes les visions de NYC sous de nombreux angles que produisent ces actions au sommet de l'Empire State Building.
→ IMPACT SUR LE SPECTATEUR	
→ MISE EN SCÈNE DE LA RUINE	



THE WAR OF THE WORLDS (LA GUERRE DES MONDES)

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES	1953 - Paramount Pictures - Byron Haskin
DÉCORATEURS	Al Nozaki
LIEU DE L'ACTION	Linda Rosa
→ COMMENT LE SAIT-ON ?	→ Mention orale Los Angeles → Mention orale + vue du city hall
SYNOPSIS	Les Martiens envahissent la Terre pour en prendre le contrôle.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Tour Eiffel
MODE DE DESTRUCTION	Détruite par les lasers alien.
POINT DE VUE	Observé indirectement, une fois par le biais d'une photo puis à la fin quand plusieurs villes détruites sont présentées par des plans fixes.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Los Angeles City Hall et une grande partie du reste de la ville
MODE DE DESTRUCTION	Détruits par les lasers alien.
POINT DE VUE	Multiples : souvent par des plans fixes successifs où les vaisseaux extra-terrestres viennent détruire les bâtiments. Le City Hall reçoit une attention particulière, car on observe de près son sommet exploser.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Taj Mahal, et beaucoup de villes du monde
MODE DE DESTRUCTION	Détruits par les lasers alien.
POINT DE VUE	Par le biais de montages de photos successives puis grâce aux plans fixes à la fin du film.
NOTE PERSONNELLE	Toute la première partie du film se passe en pleine campagne. Les destructions urbaines ont cependant un rôle assez tôt dans l'action, par le biais de propos rapportés ou de photographies. Un montage assez astucieux d'images de villes du monde et de bâtiments détruits donne l'illusion aux spectateurs de voir la ruine de toutes ces grandes mégalopoles. C'est dans la deuxième moitié du film, quand la menace est à son paroxysme et que tout semble perdu qu'on assiste directement à la destruction de Los Angeles.
→ RÔLE DE LA DESTRUCTION	Assez crédibles, les scènes de destruction présentent un contraste entre la ville et les vaisseaux aliens, et montrent vraiment la destruction des bâtiments (explosion, chute de débris,...)
→ CRÉDIBILITÉ STRUCTURELLE	L'effet produit est assez puissant, tout espoir semble vain, car les destructions s'enchaînent sans cesse.
→ IMPACT SUR LE SPECTATEUR	Quand finalement, les extra-terrestres échouent, on peut découvrir des plans qui mettent en scène l'état de ruine de nombreuses villes du monde. Dans un silence significatif, l'inventaire est fait de l'étendue des conséquences de cette guerre.
→ MISE EN SCÈNE DE LA RUINE	



ECOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE
DOCUMENTS SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

GOJIRA (GODZILLA)

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES	1954 -Ishirō Honda - Toho
DÉCORATEURS	Satoshi Chuko et Takeo Kita
LIEU DE L'ACTION	Tokyo
→ COMMENT LE SAIT-ON ?	→ Vue tardive d'une carte de la baie de Tokyo + mention orale
SYNOPSIS	Réveillé par des tests nucléaires en mer, Godzilla s'en prend à la baie de Tokyo.
 BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Wako Clock Tower
 MODE DE DESTRUCTION	Arrachée par Godzilla.
 POINT DE VUE	D'abord une vue de l'édifice intact puis un plan fixe de la destruction, en vue de face.
 BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Nichigeki Theater
 MODE DE DESTRUCTION	Effondré suite à un coup de queue de Godzilla.
 POINT DE VUE	Vue de l'édifice intact en arrière-plan puis gros plan sur la partie détruite.
 BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Pont Eitai
 MODE DE DESTRUCTION	Renversé par Godzilla.
 POINT DE VUE	Point de vue éloigné, vue de face avec la ville en arrière-plan.

NOTE PERSONNELLE

- RÔLE DE LA DESTRUCTION
- CRÉDIBILITÉ STRUCTURELLE
- IMPACT SUR LE SPECTATEUR
- MISE EN SCÈNE DE LA RUINE

La destruction n'est pas ponctuelle, elle s'étend sur la majeure partie du film et montre la puissance du monstre et la nécessité de réagir. Ce film est ancien et les destructions ont vraisemblablement été réalisées à partir de maquettes (il est très clair à l'écran que les bâtiments ne sont pas réels). De plus, ces destructions sont un peu trop décontextualisées pour paraître crédibles (pas de victimes à l'écran, vue en contre-plongée..) Malgré cela, si l'on se replace dans le contexte de l'époque, on peut imaginer que le résultat eut été assez impactant sur les spectateurs. Toute la ville est détruite, mais seules certaines scènes sont vraiment identifiables à Tokyo. En effet, à part les scènes où l'on peut reconnaître des bâtiments réels (ou la skyline), les plans montrent majoritairement des constructions «quelconques», fumantes et écroulées. Plusieurs plans fixes montrent la ville en feu, parfois avec la silhouette de Godzilla modifiant la skyline. Même s'ils restent très obscurs, ces plans font tout de même état de la ruine de manière efficace.



KINGU KONGU TAI GOJIRA (KING KONG CONTRE GODZILLA)

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES	1962 -Ishirō Honda - Toho
DÉCORATEURS	Takeo Kita, Sadamasa Arikawa, Kōichi Kawakita, Kuichirō Kishida, Yukio Manoda, Hiroshi Mukoyama, Sokei Tomioka, Taka Yuki
LIEU DE L'ACTION → COMMENT LE SAIT-ON ?	New York City → Skyline (Chrysler, Empire State Building) + mention orale Tokyo → Mention orale + vue skyline + carte
SYNOPSIS	En percutant un iceberg, un sous-marin réveille Godzilla qui se dirige directement vers Tokyo. Des aventuriers découvrent King Kong sur une île, mais il parvient à s'échapper et poursuit Godzilla.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Parlement japonais
MODE DE DESTRUCTION	En partie écroulé, sous le poids de King Kong.
POINT DE VUE	3 plans fixes, en face : le bâtiment intact derrière King Kong, en vue du sol : King Kong qui chute et enfin en gros plan, la destruction de la partie concernée.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Château Atami (?)
MODE DE DESTRUCTION	Détruit pendant le combat entre les deux créatures.
POINT DE VUE	Un plan majeur en vue de face puis quelques gros plans successifs de parties détruites.
NOTE PERSONNELLE → RÔLE DE LA DESTRUCTION → CRÉDIBILITÉ STRUCTURELLE → IMPACT SUR LE SPECTATEUR → MISE EN SCÈNE DE LA RUINE	Dans ce film, la destruction est progressive : les créatures cheminent vers Tokyo en détruisant tout sur leur passage. L'apogée attendu est l'arrivée dans Tokyo des deux monstres. Les destructions sont un peu plus réalistes (à moins que ce ne soit juste l'ajout de couleur qui donne cette impression) que dans les deux premiers opus bien que l'on puisse toujours très clairement différencier les plans réels des vues de maquettes. Les destructions sont un peu plus «humaines» également, c'est-à-dire que c'est la première fois qu'il y a des personnes qui n'ont pas été évacuées de la ville. L'impact est donc un peu plus fort. La ruine quant à elle n'est jamais réellement mise en scène. Pas de plan éloigné, pas de vue de Tokyo abîmée ou de bâtiments dévastés ..



ECOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT

SAN DAIKAIJŪ: CHIKYU SAIDAI NO KESSEN (GHIDRAH, LE MONSTRE À TROIS TÊTES)

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES	1964 - Ishirō Honda - Toho
DÉCORATEURS	Takeo Kita, Eiji Tsuburaya, Akira Watanabe, Taka Yuki
LIEU DE L'ACTION	Tokyo
→ COMMENT LE SAIT-ON ?	→ vue Wako Clock Tower, Parlement Japonais + mention orale
SYNOPSIS	Alors que Godzilla et Rodan se battent, Mothra vient les convaincre de s'allier pour vaincre Ghidrah, qui menace de détruire la Terre.
 BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Château d'Edo
 MODE DE DESTRUCTION	Soufflé par les battements d'ailes de Ghidrah.
 POINT DE VUE	Plan fixe, légère contre-plongée.
 BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Tour de Tokyo
 MODE DE DESTRUCTION	Électrisée et effondrée, avec le reste de Tokyo.
 POINT DE VUE	multiples : vue d'en face, du sommet électrisé, vues multiples de la tour en train de plier à l'arrière-plan, puis gros plan sur l'impact de la chute.
NOTE PERSONNELLE	Comme souvent dans la série Godzilla, la destruction en milieu urbain est assez brève, et l'action est ensuite déplacée dans des décors plus ruraux, montagneux.
→ RÔLE DE LA DESTRUCTION	Dans cet opus, il est possible de repérer les changements de plan (des vues réelles vers les reconstitutions en maquette), ce qui réduit hélas la crédibilité et l'impact. Cependant c'est le premier Godzilla dans lequel la destruction est assez immédiatement identifiable à Tokyo (bâtiments repérables, mentions orales et écrites claires), ce qui au contraire maximise l'impact.
→ CRÉDIBILITÉ STRUCTURELLE	
→ IMPACT SUR LE SPECTATEUR	La ruine est toujours assez peu mise en scène, mais on a quelques plans fixes, successifs, de la ville en cours de destruction qui mettent quand même en lumière le sentiment de manque caractéristique de ce genre de scène.
→ MISE EN SCÈNE DE LA RUINE	



KAIJÛ SÔSHINGEKI (LES ENVAHISSEURS ATTAQUENT)

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES	1968 - Ishirô Honda - Toho
DÉCORATEURS	Takeo Kita, Sadamasa Arikawa, Yasuyuki Inoue, Teruyoshi Nakano, Eiji Tsuburaya, Akira Watanabe
LIEU DE L'ACTION	Tokyo
→ COMMENT LE SAIT-ON ?	→ vue Tower TV New York City → vue skyline (Empire State Building)
SYNOPSIS	Des aliens ont semé la panique sur Terre en trouvant un moyen de contrôler les monstres. Ils les ont libérés dans les plus grandes villes du monde avant de tous les regrouper à Tokyo. Il faut reprendre le contrôle de la situation.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Kremlin - Moscou
MODE DE DESTRUCTION	Soufflé par les battements d'ailes de Rodan.
POINT DE VUE	Au travers d'un écran, plan fixe en contre-plongée.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Arc de Triomphe - Paris
MODE DE DESTRUCTION	Effondré à cause d'un monstre souterrain qui surgit en dessous du monument.
POINT DE VUE	Au travers d'un écran, plan fixe de face et gros plans sur les parties touchées.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Organisation des Nations Unies - NYC
MODE DE DESTRUCTION	Brulé et effondré par le cri de Godzilla.
POINT DE VUE	Multiplés : d'abord au travers de l'écran, puis en «direct», par une vue en légère plongée, en plans mobiles.
NOTE PERSONNELLE	La destruction a plusieurs rôles dans ce film. Premièrement, elle sert l'intrigue : on apprend que ces scènes de destructions n'ont pour but que de faire diversion. Les destructions des grandes villes du Monde (Paris, Londres, Moscou, New York..) introduisent le risque et le danger, alors que celles de Tokyo font partie intégrante des péripéties et de l'action en général. Les destructions de maquettes restent encore assez peu crédibles .. Mais les représentations de ville sont très fidèles. L'impact est tout de même assez fort dans le sens où la destruction est «assumée en tant que telle» et à un effet choquant pour les personnages du film («l'Arc de Triomphe, symbole de Paris, vient d'être détruit», s'exclame le présentateur des News). Cet opus est le premier Godzilla qui fait état de la ruine d'une manière évidente. Les plans successifs, très brefs de la destruction de Tokyo (par les monstres et par les tirs de riposte de l'armée nipponne) sur une musique forte et dynamique, laissent brusquement place à un lent travelling, sombre et peu contrasté, sur une musique calme et mélancolique.
→ RÔLE DE LA DESTRUCTION	
→ CRÉDIBILITÉ STRUCTURELLE	
→ IMPACT SUR LE SPECTATEUR	
→ MISE EN SCÈNE DE LA RUINE	



GOJIRA TAI MEGARO (GODZILLA VS MEGALON)

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES	1973 - Jun Fukuda - Toho
DÉCORATEURS	Yoshifumi Honda, Eiichi Asada, Teruyoshi Nakano, Shôji Okawa
LIEU DE L'ACTION	Tokyo
→ COMMENT LE SAIT-ON ?	→ mention orale + écrite (enseigne)
SYNOPSIS	Un peuple vivant sur l'île de Paques, envoie deux monstres (dont Megalon) punir les hommes qui font trop de tests nucléaires. Heureusement un ingénieur conçoit un robot qui s'allie à Godzilla pour les défaire.
NOTE PERSONNELLE	La destruction de Tokyo est présente dans la deuxième partie du film, aucun bâtiment n'est réellement identifiable à cette ville cependant.
→ RÔLE DE LA DESTRUCTION	Aussi incroyable que cela puisse paraître, la plupart des plans sont des réutilisations de scènes d'anciens films de Godzilla, simplement légèrement recolorisés (notamment <i>Ghidrah, le monstre à trois têtes</i>). Les studios Toho rencontrent de graves problèmes financiers, et ça se voit.
→ CRÉDIBILITÉ STRUCTURELLE	L'impact n'est pas très fort : pas de réel contexte, pas de population et des mises en scène peu crédibles.
→ IMPACT SUR LE SPECTATEUR	La ruine n'est pas réellement mise en scène non plus, comme dans les premiers Godzilla, l'action est déplacée dans une zone déserte pour la fin du combat.
→ MISE EN SCÈNE DE LA RUINE	



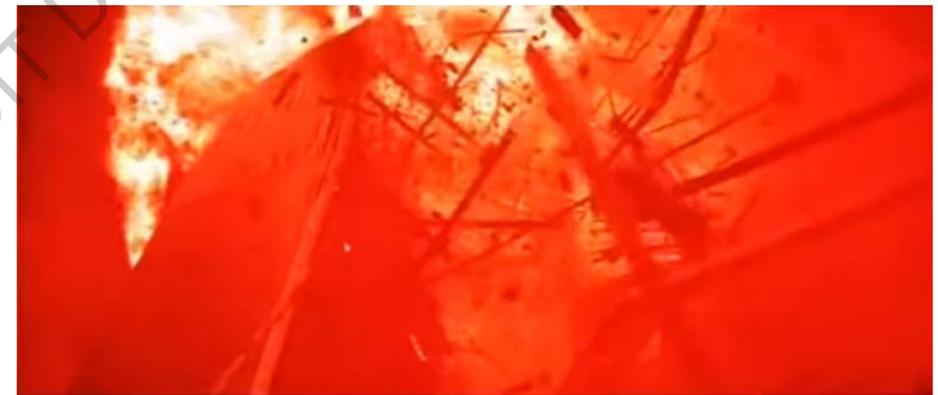
SOYLENT GREEN (SOLEIL VERT)

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES	1973 - Metro Goldwyn Mayer - Richard Fleischer
DÉCORATEURS	Edward C. Carfagno
LIEU DE L'ACTION	New York City
→ COMMENT LE SAIT-ON ?	→ Vues pendant générique (Chrysler, Manhattan skyline) + mention écrite
SYNOPSIS	<p>En 2022, la pauvreté et la famine touchent la majorité de l'humanité qui se nourrit alors d'aliments fournis par le gouvernement, les «soleils» (une sorte de pastilles vertes, jaunes ou rouges). Une enquête pour meurtre va permettre à l'inspecteur Thorn de lever le voile sur ces fameux «soleils».</p>
NOTE PERSONNELLE	<p>La destruction de la ville a été progressive et antérieure au moment de l'action. Aucune vue ne permet d'ailleurs d'apprécier l'état de la ville détruite. Les plans en extérieur sont assez serrés et présentent simplement des fragments de rues et des immeubles abîmés.</p> <p>L'évolution puis la chute de l'humanité sont présentées au tout début du film, par une succession de photographies (très rapide). Ces photographies sont réelles, elles n'ont pas été créées pour le film et sont assemblées et animées afin de produire une tension et de mettre en lumière les erreurs des hommes, sur une musique en crescendo. Elles constituent l'état initial de la ville (et du Monde).</p> <p>En étant si rapidement «admise», la destruction de la ville admet son rôle de simple contexte, ce n'est pas elle qui doit impressionner, elle gagne d'ailleurs ainsi en crédibilité et convainc assez aisément le spectateur, qui la prend alors pour une fatalité.</p>
→ RÔLE DE LA DESTRUCTION	
→ CRÉDIBILITÉ STRUCTURELLE	
→ IMPACT SUR LE SPECTATEUR	
→ MISE EN SCÈNE DE LA RUINE	



METEOR

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES	1979 - American International Pictures - Ronald Neame
DÉCORATEURS	Barbara Krieger, David A. Constable
LIEU DE L'ACTION	Washington DC → Vue du Capitole + mention orale
→ COMMENT LE SAIT-ON ?	Moscou → Langue + vue place Rouge
	New York City → Mention orale + establishing shot de Manhattan (tours jumelles depuis le ciel puis depuis le sol)
SYNOPSIS	Pour faire face à la menace d'un astéroïde géant se dirigeant vers la Terre, les forces spatiales russes et américaines s'allient malgré le climat de tension.
 BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Village à Zurich
 MODE DE DESTRUCTION	Avalanche gigantesque déclenchée par une météorite.
 POINT DE VUE	Plan multiple, intérieurs et extérieurs de la destruction des pavillons.
 BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Ville de Hong Kong
 MODE DE DESTRUCTION	Tsunami déclenché par météorite.
 POINT DE VUE	Multiples, soit de la mer déchainée, soit de l'eau s'engouffrant dans les rues en panique.
 BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Tours jumelles et une grande partie de NYC
 MODE DE DESTRUCTION	Pulvérisées par une météorite.
 POINT DE VUE	La destruction de la ville n'est pas réellement tournée, on voit des flashes lumineux qui éclipsent la ville de l'écran, d'un point de vue lointain, puis on voit des images de bâtiments (quelconques) en train de s'effondrer. Seules les tours jumelles sont vraiment détruites à l'écran, observées en légère contre-plongée.
NOTE PERSONNELLE	Une fois encore, la destruction accompagne l'action du film, devenant de plus en plus importante et mettant en lumière la nécessité de réagir pour sauver la situation. Il n'y a pas beaucoup de structures réellement détruites à l'écran. Comme exprimé plus tôt, des effets lumineux sont utilisés afin de donner l'impression que la ville est détruite de loin. Des plans plus rapprochés, très lumineux eux aussi, rouge vif, viennent ensuite donner l'impression d'une immersion dans la ville à feu et à sang. La destruction du sommet des tours jumelles ne semble pas totalement crédible structurellement, peut-être pour renforcer l'aspect de fragilité des constructions humaines face à la puissance de l'Espace.
→ RÔLE DE LA DESTRUCTION	Ces destructions ne mettent pas en jeu les passants de NYC, elles présentent surtout un aspect matériel, et bien qu'impressionnantes elles ne sont pas très touchantes.
→ CRÉDIBILITÉ STRUCTURELLE	La mise en scène des ruines, au contraire, arrive à la fin du film, une fois que l'humanité est sortie vainqueur et qu'elle peut enfin faire l'état des dégâts. Des plans vus du ciel mettent en image la ville dévastée, fumante. De nombreux buildings célèbres sont abimés, mais semblent enfin paisibles.
→ IMPACT SUR LE SPECTATEUR	
→ MISE EN SCÈNE DE LA RUINE	



SUPERMAN II : THE ADVENTURE CONTINUES (SUPERMAN 2 : L'AVENTURE CONTINUE)

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES	1980 - Dovernad Ltd. - Richard Lester
DÉCORATEURS	Peter Young
LIEU DE L'ACTION → COMMENT LE SAIT-ON ?	New York → Vue en contre-plongée du Chrysler building Paris → Mention orale + vue de la Tour Eiffel depuis le Trocadéro Chutes du Niagara
SYNOPSIS	En sauvant Paris d'une explosion, Superman libère trois criminels de Krypton qui décident de prendre le contrôle de la Terre, par tous les moyens.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Tour Eiffel
MODE DE DESTRUCTION	Pour éviter qu'elle n'explode, Superman éjecte l'ascenseur, abîmant le sommet de la tour
POINT DE VUE	D'abord en suivant le héros de très près, puis de plus loin pour voir l'éjection.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Empire State Building
MODE DE DESTRUCTION	L'un des adversaires de Superman est violemment projeté dans la partie supérieure du gratte-ciel qui chute alors vers le sol.
POINT DE VUE	multiples : d'abord de très près pour voir l'impact, puis de plus loin au début de la chute, enfin s'enchaînent deux points de vue : le début de la chute en plongée et la fin de la chute depuis le sol en forte contre-plongée
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Mont Rushmore - South Dakota
MODE DE DESTRUCTION	Défigurés et détruits par rayons laser oculaires
POINT DE VUE	Vue d'en face, point de vue fixe puis diffusé dans les news

NOTE PERSONNELLE

- RÔLE DE LA DESTRUCTION
- CRÉDIBILITÉ STRUCTURELLE
- IMPACT SUR LE SPECTATEUR
- MISE EN SCÈNE DE LA RUINE

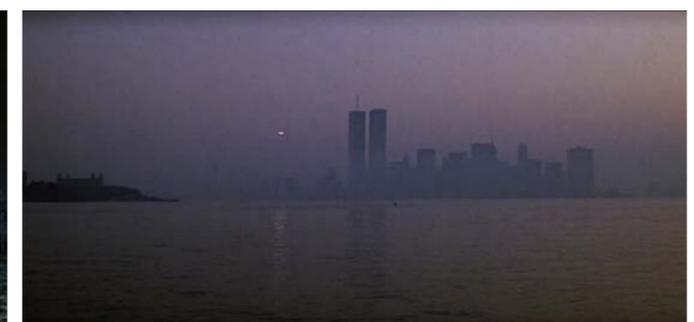
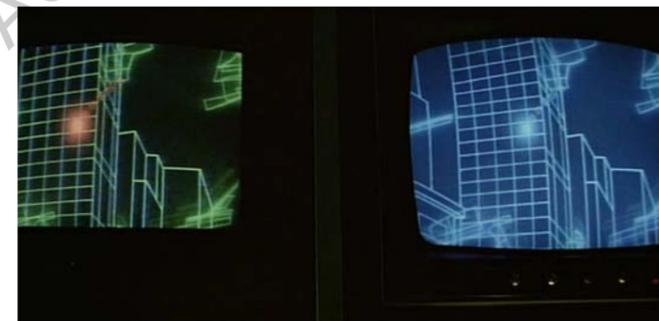
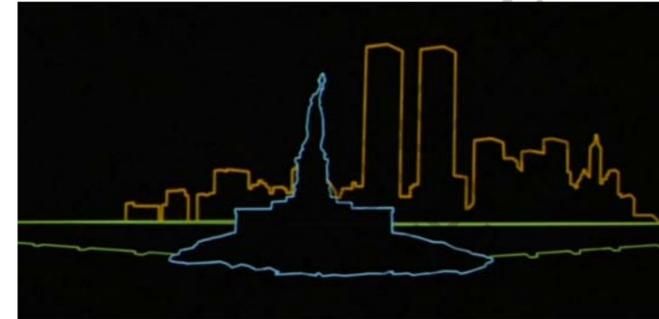
Ici, la destruction est très timide (seuls les sommets sont touchés, et terminent presque intacts, car le héros remet tout en place). Les scènes de destruction se veulent sûrement menaçantes (car elles restent structurellement assez crédibles), mais ne sont pas très impressionnantes. En plus de ces attaques sur des bâtiments connus on peut peut-être relever quelques scènes supplémentaires : des immeubles de bureau non identifiés sont aussi abîmés, on filme surtout dans ce cas les chutes de débris au sol .. On peut aussi relever une scène de destruction d'une immense enseigne Coca-Cola.

Ici la question de la mise en scène de la ruine est assez intéressante : comme cité précédemment, l'état initial est globalement restauré par le héros (la pointe de l'Empire State Building est remise en place par exemple). Un peu comme si la ville s'en sortait sans aucune séquelle. La seule scène qui diffère est celle où l'on assiste à la première destruction aux États-Unis : la modification des visages du Mont Rushmore et surtout à sa rediffusion par les médias. Elle introduit le risque, associée au commentaire « *Thousands of hours to create it and they defaced it in seconds, imagine what they'll do to the world(...)* »



ESCAPE FROM NEW YORK (NEW YORK 1997)

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES	1981 - AVCO Embassy Pictures, International Film Investors - John Carpenter
DÉCORATEURS	Joe Alves, Cloudia Rebar
LIEU DE L'ACTION → COMMENT LE SAIT-ON ?	New York City, Manhattan → Mention écrite, orale, plan, skyline géométrale + vues de la skyline → Twin towers, Statue de la liberté
SYNOPSIS	Le quartier de Manhattan a été mis en quarantaine par de grands murs de béton et constitue la prison de New York. Des terroristes ont envoyé l'avion du président dans ce quartier, il faut donc aller le secourir et récupérer les dossiers confidentiels qu'il possède.
 BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Twin towers
 MODE DE DESTRUCTION	Délabrées, car abandonnées, dégradées, taguées.
 POINT DE VUE	Depuis l'extérieur où elles ont l'air intact, puis depuis l'intérieur, à plusieurs reprises.
NOTE PERSONNELLE → RÔLE DE LA DESTRUCTION → CRÉDIBILITÉ STRUCTURELLE → IMPACT SUR LE SPECTATEUR → MISE EN SCÈNE DE LA RUINE	<p>Ce n'est pas une destruction active de la ville, mais plutôt une dégradation passive qui est en place bien avant le début de l'action. La ville en ruine constitue le décor de l'intrigue.</p> <p>La mise en scène semble tout à fait crédible, car on reconnaît les bâtiments de Manhattan, seuls les plans rapprochés ou dans les rues permettent d'observer réellement leur état de dégradation.</p> <p>Il est assez fort de voir ce quartier de NYC vivre comme une ville fantôme, presque déserte et non entretenue.</p> <p>La ruine est donc mise en scène au fil de l'action, certains plans permettent toutefois d'observer l'état général du quartier. C'est plus l'ambiance lumineuse et les couleurs qui mettent en valeur l'état particulier de cette ville. On a beaucoup de plans fixes de la skyline, enfoncée dans un brouillard épais et sous un ciel sombre. On peut aussi relever des vues aériennes dans lesquelles on voit notamment le World Trade Center.</p> <p>S'il y a un autre élément particulier dans ce film, c'est qu'on y trouve aussi beaucoup de représentation «numérique» de la ville. En effet, les gens qui sont à l'extérieur du mur utilisent des représentations 3D de la ville pour s'y repérer. L'introduction du film fait également appel à ce type de représentation pour expliquer l'histoire de la mise en place de cette prison.</p>



THE TERMINATOR

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES	1984 - Orion Pictures - James Cameron
DÉCORATEURS	George Costello, Roger George et Frank DeMarco
LIEU DE L'ACTION	Los Angeles
→ COMMENT LE SAIT-ON ?	→ Simple mention orale (!)
SYNOPSIS	<p>En 1984, deux personnages reviennent du futur. L'un d'eux est un cyborg programmé pour tuer celle qui engendrera le chef de la résistance humaine contre l'intelligence artificielle dans le futur, et un deuxième homme, qui vient pour la protéger.</p>
NOTE PERSONNELLE	<p>Dans ce film la destruction n'a pas lieu. Toute l'action se déroule afin d'éviter la destruction future de la ville de Los Angeles (et du reste du Monde). On peut apercevoir deux scènes post-attaque des robots, mais elles ne sont pas physiquement rattachées à une ville, sont très brèves et assez énigmatiques. La destruction est donc plus une menace, un risque et elle n'est pas vécue de la même manière par tous les personnages. Ceux qui vivent dans le présent ne connaissent pas la ville en ruine, alors que ceux qui sont nés dans le futur ne connaissent que la ville en ruine. La ruine a donc dans ce film son propre rôle dans l'intrigue et a plus d'influence sur les personnages en eux-mêmes que sur les spectateurs.</p>
→ RÔLE DE LA DESTRUCTION	
→ CRÉDIBILITÉ STRUCTURELLE	
→ IMPACT SUR LE SPECTATEUR	
→ MISE EN SCÈNE DE LA RUINE	



ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARTS ET METIERS
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT DE LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

GOJIRA

(LE RETOUR DE GODZILLA)

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES	1984 - New World Pictures, Toho Studios - Koji Hashimoto
DÉCORATEURS	Akira Sakuragi, Akio Tashiro, Yoshiki Kasahara
LIEU DE L'ACTION	Tokyo
→ COMMENT LE SAIT-ON ?	→ Mention orale + vues de la ville, tours de Shinjuku (Sompo, Sumitomo)
SYNOPSIS	Godzilla se réveille pour détruire Tokyo. Malgré les risques, les Russes et les Américains veulent faire recours à l'arme nucléaire pour s'en débarrasser.
 BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Yurakucho Marion Building
 MODE DE DESTRUCTION	Percuté par Godzilla, une partie s'effondre.
 POINT DE VUE	D'abord un point de vue éloigné (de l'autre bout de la rue) en vue de face, puis un gros plan sur l'impact en forte contre-plongée, une vue du bâtiment détruit reflète ensuite l'action suivante (Godzilla à l'assaut d'un train).
 BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Shinjuku Center Building
 MODE DE DESTRUCTION	D'abord abîmé par un coup de queue de Godzilla, puis percé par son rayon nucléaire.
 POINT DE VUE	Gros plan du choc puis multiples plans plus éloignés du bâtiment détruit.
 BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Sumitomo Building
 MODE DE DESTRUCTION	Godzilla tombe dessus et l'abîme à la base, puis quand il se réveille, il l'effondre totalement.
 POINT DE VUE	Multiples : en direct, en plongée, de loin et de près et en indirect au travers d'écrans de contrôle.
 BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Odakyu Dai-ichi Life Building
 MODE DE DESTRUCTION	Brulé par le cri de Godzilla.
 POINT DE VUE	Plan fixe, de face.

Après 10 ans d'absence (pour raisons financières) les studios Toho on redébuté l'histoire de Godzilla avec ce film (Godzilla est de nouveau « méchant » et n'est pas connu de tous). C'est le premier opus dans lequel la plupart des bâtiments sont plus grands que Godzilla, c'est également le premier de la liste pour qui il est difficile de repérer les changements de plans (vues réelles, vues de maquettes). Les procédés sont les mêmes, mais les destructions sont beaucoup plus crédibles.

NOTE PERSONNELLE

→ **RÔLE DE LA DESTRUCTION**

→ **CRÉDIBILITÉ STRUCTURELLE**

→ **IMPACT SUR LE SPECTATEUR**

→ **MISE EN SCÈNE DE LA RUINE**

Sans être exagérées (pas d'effondrements trop importants, pas d'explosions spectaculaires), les scènes de destructions ont tout de même un impact assez fort. Le plan de Shinjuku est respecté de manière impressionnante, et les bâtiments détruits sont très bien reproduits.

C'est aussi l'un des premiers films de Godzilla dans lequel on peut réellement parler d'état de la ruine. En effet, tout au long de l'action finale, de nombreux plans permettent d'apercevoir, en arrière-plan, le district de Shinjuku à feu et à sang, fumant et fortement délabré. Les plans les plus marquants sont sûrement ceux pendant lesquels Godzilla semble être vaincu, vécus en « direct » et grandement retranscrits au travers d'écrans : tout est plus calme, le monstre est affalé sur le Sumitomo Building, et la ville alentour est un champ de bâtiments écorchés et fumants.



THE GREAT LOS ANGELES EARTHQUAKE (LE GRAND TREMBLEMENT DE TERRE DE LOS ANGELES)

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES	1990 - Von Zerneck Sertner Films - Larry Elikann
DÉCORATEURS	Lisa Smithline
LIEU DE L'ACTION	Los Angeles
→ COMMENT LE SAIT-ON ?	→ Mention écrite (titre), long plan pris par une caméra embarquée sur un hélicoptère des gratte-ciels et des espaces urbains, des collines de Hollywood,...
SYNOPSIS	À la suite de plusieurs petites secousses, une sismologue parvient à prévoir l'arrivée imminente d'un séisme très puissant sur la ville de LA. Le film ouvre sur une scène de fausse destruction (attraction de fête foraine imitant un séisme), ce qui permet de donner le ton de l'action. Ce film se déroule chronologiquement et l'affirme (beaucoup de mentions écrites pour préciser le jour et l'heure) et les scènes de destructions évoluent et se renforcent au cours du temps. Dans ce film, la destruction annonce la destruction, on sait dès la première moitié du film qu'une destruction massive est en approche. Les premières scènes consistent en tout et pour tout à un tremblement de l'image et à l'apparition de fumée, très brièvement. Ensuite, quand le danger s'intensifie, les plans deviennent beaucoup plus courts, saccadés et les points de vue sont multiples : intérieurs, extérieurs. Les destructions n'ont pas l'air très réel, tout semble friable ... Les débris au sol sont massifs, mais les bâtiments que l'on voit s'abîmer donnent l'impression d'être en papier. Ces scènes de destructions s'alternent avec des mises en scène de l'état de ruine de la ville. En effet, comme l'action continue entre les périodes de tremblement, on peut souvent voir la ville dévastée comme arrière-plan de l'action, uniquement sur des plans fixes. Après le premier «vrai» séisme, certaines vues du ciel (toujours comme depuis un hélicoptère) permettent d'observer les rues dévastées. À de nombreuses reprises, on peut observer les destructions par le biais des retransmissions télévisées (News, Alertes,...) Ce film présente vraiment beaucoup de points de vue de la ville de Los Angeles intacte (establishing shot au début, puis vues en contre-plongée du City Hall ou d'autres bâtiments emblématiques, à chaque changement de scène). Par contre, aucune des scènes de destructions, ou des décors d'arrière-plan n'est rattaché spécifiquement à cette ville. Hors contexte, il serait impossible de resituer une scène. (La seule scène de destruction «contextualisée» est celle qui frappe les lettres de la bannière HOLLYWOOD)

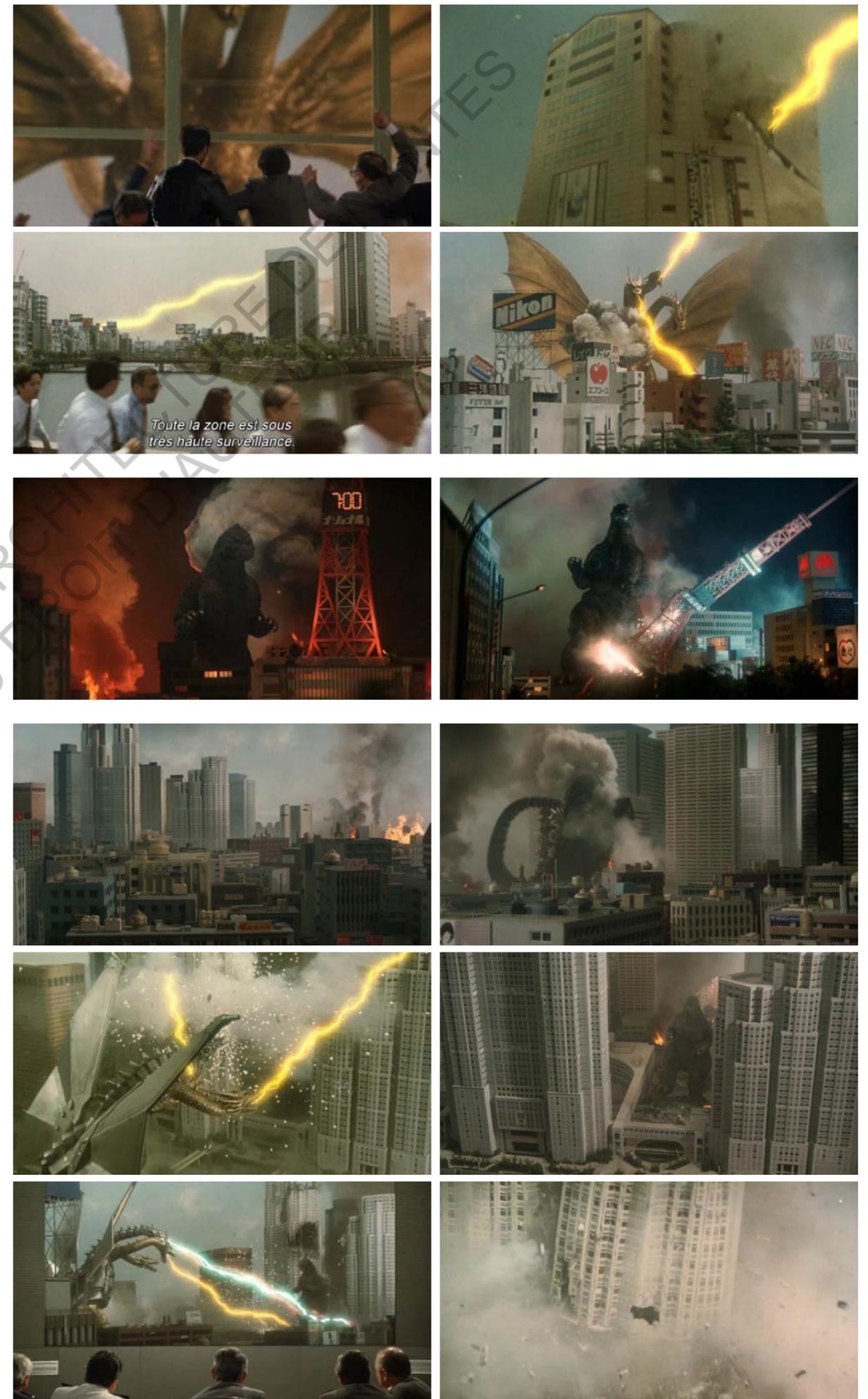
NOTE PERSONNELLE

- RÔLE DE LA DESTRUCTION
- CRÉDIBILITÉ STRUCTURELLE
- IMPACT SUR LE SPECTATEUR
- MISE EN SCÈNE DE LA RUINE



GOJIRA VS. KINGU GIDORÂ (GODZILLA VS KING GHIDORAH)

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES	1991 - Toho Studios - Kazuki Omori
DÉCORATEURS	Kôichi Kawakita, Tetsuzô Ôsawa
LIEU DE L'ACTION → COMMENT LE SAIT-ON ?	Tokyo → Mention écrite et orale + vue du ciel (tours de Shinjuku), Siège du gouvernement, Yurakucho Marion Building, skyline, vue satellite Fukuoka → Mention orale + vue Fukuoka Tower Sapporo → Mention orale, écrite + vue Sapporo TV Tower
SYNOPSIS	Des individus venus du futur prétendent qu'il faut détruire Godzilla afin d'éviter la disparition prochaine du Japon, mais leur vrai but était de faire naître King Ghidorah afin qu'il anéantisse le pays.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Fukuoka Tower, IMS et le reste de Fukuoka
MODE DE DESTRUCTION	Electrifiés, explosés par King Ghidorah.
POINT DE VUE	La tour n'est pas vraiment détruite à l'écran (plan extérieur pré-choc puis choc observé depuis un étage à l'intérieur), le reste de la ville est détruit sur des vues en plongée et de face, IMS observé en contre-plongée.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Sapporo TV Tower et une grande partie de Sapporo
MODE DE DESTRUCTION	Effondrée et brulée par Godzilla.
POINT DE VUE	Multiples : d'abord éloigné puis en contre-plongée, quelques gros plans permettent d'observer la chute de la tour.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Sumitomo Building, Siège du Gouvernement métropolitain et le reste de Shinjuku
MODE DE DESTRUCTION	Multiples et progressifs : d'abord, Godzilla détruit des parties de bâtiments (avec ses pattes ou avec son cri), puis, quand arrive King Ghidorah, tous les bâtiments sont dégradés par leur combat, voire même effondrés (notamment le siège du gouvernement).
POINT DE VUE	Multiples : du ciel, du sol, à travers les écrans, de face, quelques plans depuis l'intérieur et quelques gros plans.. Majoritairement en plans fixes.
NOTE PERSONNELLE → RÔLE DE LA DESTRUCTION → CRÉDIBILITÉ STRUCTURELLE → IMPACT SUR LE SPECTATEUR → MISE EN SCÈNE DE LA RUINE	Les destructions des deux premières villes (Fukuoka et Sapporo, respectivement au sud et au nord du Japon) permettent de mettre en lumière la puissance des deux monstres et les risques pour le Japon. Ces deux premières villes, bien qu'elles aient un rôle de «menace» ne sont pas détruites à la va-vite. Les bâtiments sont identifiables et les destructions sont travaillées. La destruction de Tokyo, quant à elle est le point final de l'action, le lieu de dénouement. Dans ce film, le travail de maquette reste repérable et pas toujours très subtil ... Les destructions massives à la fin du film laissent voir des bâtiments sans planchers ni aménagements intérieurs : des façades, des coquilles vides. Par conséquent, les destructions, qui se veulent tout de même très spectaculaires, perdent un peu de leur impact sur le spectateur. La ruine n'est pas mise en scène grâce à des plans spécifiques, mais plutôt tout au long de l'action (notamment lors de la destruction de Tokyo). Le décor du combat, qui évolue en même temps que l'intrigue, laisse apparaître un Shinjuku ravagé.



DOUBLE DRAGON

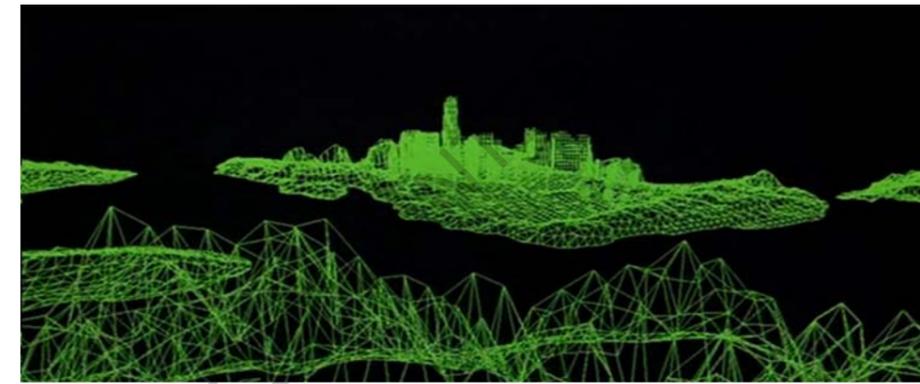
INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES	1994 - Imperial Entertainment - James Yukich
DÉCORATEURS	Mayne Schuyler Berke
LIEU DE L'ACTION	New Angeles
→ COMMENT LE SAIT-ON ?	→ Mention écrite et orale
SYNOPSIS	Suite à un grand tremblement de terre pendant lequel la ville de Los Angeles a été détruite, la population de New Angeles doit vivre dans un climat tendu. Deux frères, karatékas, luttent contre un riche tyran qui cherche à semer le chaos grâce à un médaillon magique.
NOTE PERSONNELLE	Il n'y a aucune scène de destruction d'architecture symbolique dans ce film. En bon film d'action, il a bien sûr son lot d'explosion et de bâtiments détruits, mais c'est surtout l'état de ruine qui va nous intéresser. En effet, l'action se passe à New Angeles, une ville qui a dû se reconstruire sur les ruines de Los Angeles à la suite d'un séisme dévastateur. La destruction est donc admise et constitue le décor de l'action et son point de départ.
→ RÔLE DE LA DESTRUCTION	À plusieurs moments du film, des points de vue éloignés permettent d'apprécier l'état de la ville. On retrouve des similarités avec Los Angeles (bannière HOLLYWOOD, skyline modifiée, on aperçoit même le City Hall).
→ CRÉDIBILITÉ STRUCTURELLE	Cette mise en scène de la ville en ruine comme point de départ du film lui confère une certaine crédibilité. L'accent n'a clairement pas été mis sur la destruction de Los Angeles en elle-même, mais on peut trouver assez de «clins d'œil» architecturaux pour que le spectateur s'y immerge.
→ IMPACT SUR LE SPECTATEUR	
→ MISE EN SCÈNE DE LA RUINE	



ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUT

ESCAPE FROM LOS ANGELES (LOS ANGELES 2013)

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES	1996 - Paramount Pictures, Rysler Entertainment - John Carpenter
DÉCORATEURS	Lawrence G. Paull
LIEU DE L'ACTION → COMMENT LE SAIT-ON ?	Los Angeles → Mentions écrite et orale, positionnement précis grâce à un plan de la côte Ouest des USA
SYNOPSIS	La ville de Los Angeles a été séparée du continent par un tremblement de terre depuis en l'an 2000 et sert aujourd'hui d'asile à tous les prisonniers américains. 13 ans après le séisme, Snake Plissken est envoyé sur l'île pour y défaire le nouveau chef des lieux, devenu trop puissant.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Bannière Hollywood
MODE DE DESTRUCTION	Délabrée et enflammée.
POINT DE VUE	Observée depuis le dos des lettres, devant un incendie, pendant un dézoom.
NOTE PERSONNELLE → RÔLE DE LA DESTRUCTION → CRÉDIBILITÉ STRUCTURELLE → IMPACT SUR LE SPECTATEUR → MISE EN SCÈNE DE LA RUINE	Comme dans le premier opus, la situation géographique et le nouveau contexte urbain sont très clairement expliqués au tout début du film. On trouve par ailleurs bon nombre de représentations «digitale» de la cité, par le biais d'écrans de contrôle. La destruction de la ville est cependant antérieure à l'action. On a juste un aperçu des conséquences du tremblement grâce à des projections de débris non identifiables. La ruine est mise en scène cependant, à plusieurs occasions. Premièrement, la vue de cette nouvelle Los Angeles, insulaire et délabrée nous donne à voir la nouvelle image de la cité. Ensuite, pendant que le héros rejoint l'île, il croise dans l'eau des vestiges de la ville passée (panneaux engloutis et bâtiments délabrés). De la même manière, quand l'action se déroule sur l'île, les arrière-plans mettent en scène une ville délabrée, mais difficilement identifiable.



ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT

INDEPENDENCE DAY

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES	1996 - 20th Century Fox - Roland Emmerich
DÉCORATEURS	Jim Erickson
LIEU DE L'ACTION	Plusieurs grandes villes dont New York, Washington & Los Angeles
→ COMMENT LE SAIT-ON ?	→ un sous-titre indique le nom des villes, sauf pour ces trois villes → on voit les tours jumelles, le pont de Brooklyn, la skyline de Manhattan → on voit le Pentagone et la Maison-Blanche
SYNOPSIS	Un énorme vaisseau extraterrestre s'approche de la Terre, de nombreuses soucoupes de 25km de diamètre se détachent et viennent se placer au-dessus des grandes villes du Monde. Un capitaine de l'US Army et un analyste informaticien vont réussir à détruire le vaisseau mère.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	US Bank Tower et tout le reste de Los Angeles
MODE DE DESTRUCTION	Explosée par un laser géant tiré depuis une soucoupe, au-dessus.
POINT DE VUE	Vu depuis le sol au pied ou de plus loin, et dans le reflet des pare-brises.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Empire State Building et tout le reste de New York City
MODE DE DESTRUCTION	Explosé par un laser géant tiré depuis une soucoupe, au-dessus.
POINT DE VUE	Vu depuis le sol au pied ou de plus loin, et dans le reflet des pare-brises.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Maison Blanche et tout le reste de Washington DC
MODE DE DESTRUCTION	Explosée par un laser géant tiré depuis une soucoupe, au-dessus.
POINT DE VUE	Vue depuis le sol, d'en face.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Dôme du Capitole et tout le reste de Washington DC
MODE DE DESTRUCTION	Soufflé par l'explosion.
POINT DE VUE	Vue en contreplongée très accentuée, seulement le dôme.

NOTE PERSONNELLE

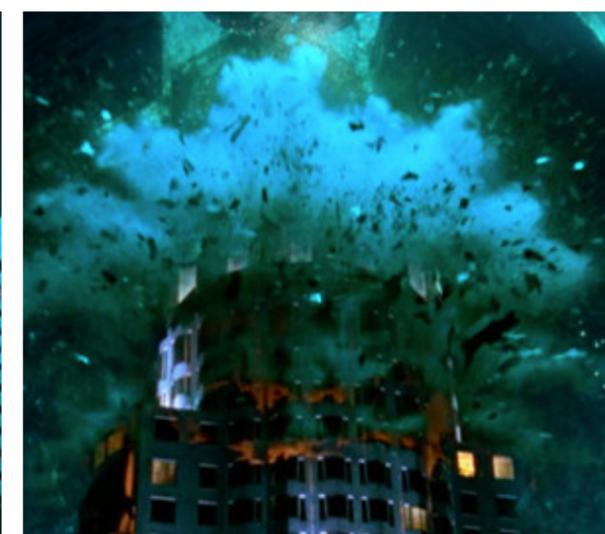
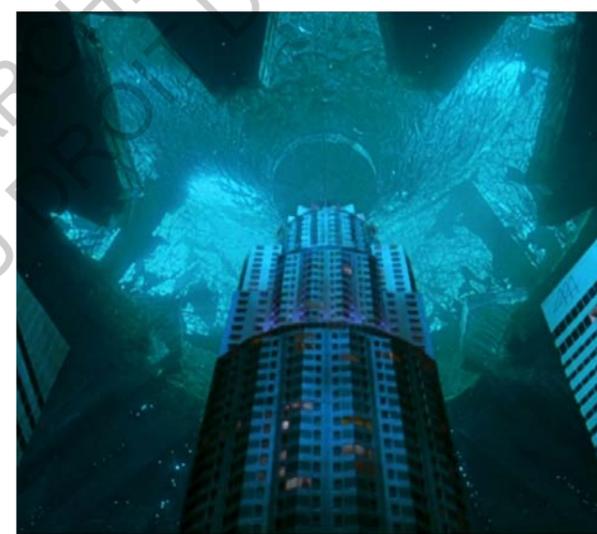
- RÔLE DE LA DESTRUCTION
- CRÉDIBILITÉ STRUCTURELLE
- IMPACT SUR LE SPECTATEUR
- MISE EN SCÈNE DE LA RUINE

Les scènes de destruction arrivent dès le début du film. Ce sont elles qui établissent le réel danger et le besoin de réagir.

Les destructions sont très spectaculaires. Au niveau structurel, il n'y a pas assez de débris projetés, les murs semblent trop fins, mais l'effet est garanti.

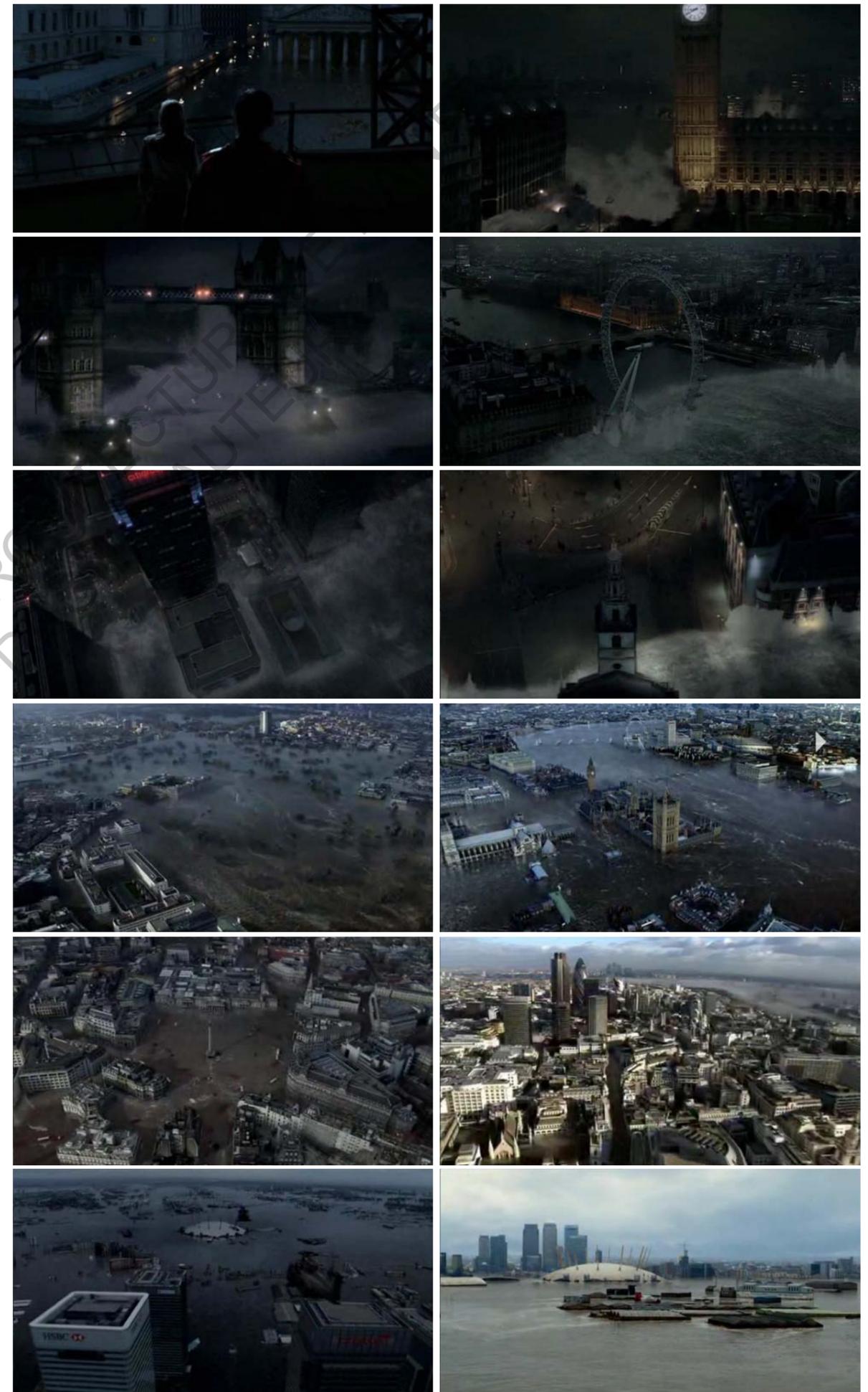
Dans les trois villes dont les bâtiments emblématiques sont détruits à l'écran, le processus est identique : d'abord observer l'explosion au premier plan, depuis le point d'impact du laser (au sommet) et jusqu'au sol, en l'observant comme si on était un piéton puis comme si on était un oiseau. Ensuite, revivre l'explosion au niveau du sol, sans regarder en l'air, voir les voitures voler et n'apercevoir le bâtiment en feu que grâce au reflet des pare-brise. Bien que les bâtiments et les villes visés soient différents, on a vraiment l'impression de revivre plusieurs fois la même scène à chaque fois.

Dans ce film, la ruine est créée dans les scènes de départ : les villes sont rasées. Des vues du ciel de ces grands cercles désertiques, en lieu et place des villes, laissent entendre qu'il ne reste plus rien debout sur tout le périmètre touché.



FLOOD (LA GRANDE INONDATION)

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES	1996 - Justin Bodle - Tony Mitchell
DÉCORATEURS	Steve Carter et Leon Van Der Merwe
LIEU DE L'ACTION → COMMENT LE SAIT-ON ?	Wick, Ecosse → Mention écrite Londres → Vue de Big Ben, London Eye, Buckingham, Dôme du Millénaire, Tower Bridge, 30 St Mary Axe, Lloyd's, ... depuis le ciel puis comme depuis un bateau sur la Tamise + mention écrite tardive On peut relever dans ce film un nombre impressionnant de plans de la ville de Londres (intacte), mettant en scène ses bâtiments les plus touristiques, sans réelle subtilité.
SYNOPSIS	Des tempêtes ont frappé les côtes américaines et l'Ecosse. Alors qu'elle se dirige vers Londres, un scientifique découvre que, combinée avec la forte marée, elle risque d'inonder une grande partie de la ville avant qu'elle ne soit évacuée.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Dôme du Millénaire
MODE DE DESTRUCTION	Frappé par les vagues d'inondation, destruction progressive.
POINT DE VUE	Multiplés : d'abord une vue aérienne, puis de face, à travers un écran et enfin à l'arrière-plan, plus tard on retrouve une vue aérienne du dôme totalement submergé.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Tower Bridge
MODE DE DESTRUCTION	Frappé par une forte vague.
POINT DE VUE	D'abord observé depuis le ciel, juste avant l'impact puis comme depuis une berge à l'instant T.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	London Eye, Parlement (dont Big Ben)
MODE DE DESTRUCTION	Frappé par une forte vague.
POINT DE VUE	D'abord observé depuis le ciel puis plan spécial sur la façade terrestre du Parlement, avant de revenir à un point de vue aérien.
NOTE PERSONNELLE → RÔLE DE LA DESTRUCTION → CRÉDIBILITÉ STRUCTURELLE → IMPACT SUR LE SPECTATEUR → MISE EN SCÈNE DE LA RUINE	La destruction évolue tout au long du film. Les premières scènes, où sont submergés des pavillons «ordinaires» annoncent l'arrivée de quelque chose de plus grand. Si on peut relever un aussi grand nombre de plans montrant la ville intacte, c'est sûrement dans le but de laisser le spectateur s'identifier au maximum avec les bâtiments les plus emblématiques de Londres. (Le Parlement, le Gerkin, Tower Bridge, le Dôme du Millénaire, ... apparaissent de manière récurrente avant ET après destruction). En réalité on ne peut pas parler de «destruction totale» de bâtiments, ils sont seulement frappés par les vagues et submergés en partie, mais aucun dégât physique extérieur ne vient ternir leur image. Cette timidité d'explosion, de débris et de dégradation physique extravagante donne d'ailleurs à ces scènes un aspect assez crédible. Le seul réel impact observé est le black-out, la disparition progressive des éclairages sur tous ces monuments. Très impressionnante, car mise en scène dans plus de la moitié du film, la destruction de Londres se fait progressivement et, alors qu'elle est d'une violence extrême à l'échelle humaine, elle semble vouloir lentement s'imposer à l'échelle urbaine. Les vues aériennes de la ville inondée et des monuments submergés ne manquent pas .. et comme dans de nombreux films elles sont souvent accompagnées d'un silence pesant ou d'une musique morne. La ville n'est pas représentée dans son état après «victoire» humaine, c'est-à-dire après que l'eau commence seulement à s'évacuer, mais la ruine est mise en scène dans toute la dernière partie du film.



MARS ATTACKS!

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES	1996 - Warner Bros. Pictures- Tim Burton
DÉCORATEURS	Wynn Thomas
LIEU DE L'ACTION	Washington DC → Mention écrite sur vue de la maison blanche Las Vegas → Mention écrite sur vue d'un faux sphinx et d'une pyramide New York City → Mention écrite sur vue de Manhattan et des tours jumelles
SYNOPSIS	Les Martiens envahissent la Terre pour en prendre possession.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Washington Monument
MODE DE DESTRUCTION	Détruite au pied par un laser afin de servir d'outil pour écraser l'armée US.
POINT DE VUE	Point de vue fixe, depuis le sol, éloigné de la scène, puis à la fin : vision post destruction en point de vue fixe.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Landmark hotel - Las Vegas
MODE DE DESTRUCTION	Détruit à la base et écroulé sur lui-même.
POINT DE VUE	Alternance de scènes intérieures et extérieures, explosion vécue de l'intérieur et écroulement vu de plus loin, du sol.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Tour Eiffel - Paris
MODE DE DESTRUCTION	Détruite au laser par un vaisseau.
POINT DE VUE	La destruction n'est pas l'action principale de la scène, on l'observe à l'arrière-plan, à travers les vitres d'une salle de conseil.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Parlement, Big Ben - Londres
MODE DE DESTRUCTION	Détruits au laser par un vaisseau.
POINT DE VUE	Vues de loin, seulement des explosions, puis de plus près on voit vraiment le bâtiment se détruire via l'explosion du la tour Big Ben
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Mont Rushmore, Taj Mahal, sculptures de l'île de Pâques
MODE DE DESTRUCTION	Resculpté au laser par un vaisseau, détruit au laser à l'arrière-plan et renversés comme des quilles par une boule géante.
POINT DE VUE	Vue d'en face, point de vue fixe.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Capitole - Washington DC
MODE DE DESTRUCTION	? Surement détruit au laser, visiblement explosé.
POINT DE VUE	Présenté post-destruction, encore fumant, sous plusieurs angles en décor d'une des dernières scènes.

NOTE PERSONNELLE

- RÔLE DE LA DESTRUCTION
- CRÉDIBILITÉ STRUCTURELLE
- IMPACT SUR LE SPECTATEUR
- MISE EN SCÈNE DE LA RUINE

Les scènes de destruction sont l'outil de communication de la tension entre les deux peuples, ils montrent la supériorité des Martiens sur les Hommes. En fait, les scènes ne montrent que rarement la destruction en elle-même, on peut majoritairement observer la lumière des explosions qui masquent ce qu'il se passe avant de nous laisser observer l'état détruit du bâtiment. Le mode de destruction varie peu (laser rouge), mais reste «crédible». Souvent tournées à la dérision (la Tour Eiffel fond à l'arrière-plan, l'explosion du Taj Mahal crée un décor parfait pour la photo de groupe des Martiens, les sculptures de l'île de Pâques leur permettent une partie de bowling ..), ces scènes choquent par la désinvolture avec laquelle la destruction est mise en scène. Pour marquer le téléspectateur, les premiers bâtiments détruits sont ceux qui ont déjà fait leur apparition lors de la présentation des villes au début du film. À la fin du film, plusieurs bâtiments sont présentés de nouveau, à l'état de ruine, pendant que les hommes s'affairent à tout remettre en ordre. Ces scènes donnent (enfin ?) à ces destructions les conséquences tragiques qu'elles méritent. Le Capitole, dont la destruction n'a pas été présentée, devient le décor de la scène de dénouement, où les Hommes affirment leur victoire.



ARMAGEDDON

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES	1998 - Touchstone Pictures - Michael Bay
DÉCORATEURS	Michael White
LIEU DE L'ACTION → COMMENT LE SAIT-ON ?	New York → Establishing shot de Manhattan, tours jumelles, taxis + mention orale Paris → Mention orale + establing shot (tour Eiffel, gargouilles, place de l'étoile)
SYNOPSIS	Une pluie de météorites détruit en partie NYC et permet de prévoir l'arrivée imminente d'un astéroïde gigantesque et de l'empêcher de détruire la Terre.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Chrysler building, Grand Central Terminal et une grande partie de NYC
MODE DE DESTRUCTION	Traversé, lui et d'autres bâtiments, par une météorite qui finit sa course dans la gare, l'explosant en totalité. La partie supérieure du building, brisée, chute au sol.
POINT DE VUE	Depuis le sol, forte contre-plongée, en suivant la météorite de l'objectif. Sa fin de course est filmée de l'intérieur de la gare, puis le souffle est filmé à l'extérieur. La chute du Chrysler building est filmée depuis son pied pendant la chute puis de plus loin au moment où il touche le sol.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Twin towers et une grande partie de NYC
MODE DE DESTRUCTION	Heurtées par des météorites.
POINT DE VUE	On aperçoit un débris heurter une tour depuis une première vue du ciel, mais la destruction n'est pas vécue. On observe l'état post-destruction ainsi que celui de toute la ville par une deuxième vue du ciel, fumante.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Tour Eiffel et tout le reste de Paris
MODE DE DESTRUCTION	Soufflés par l'impact d'une météorite sur le sol de Paris, la Tour Eiffel plie sous le souffle avant de s'effondrer.
POINT DE VUE	La scène est observée de très loin, depuis le haut de la cathédrale Notre Dame de Paris (gargouilles au premier plan) et ce jusqu'à ce que le souffle arrive au premier plan. Un dernier plan montre la ville détruite, notamment l'arc de triomphe.
NOTE PERSONNELLE → RÔLE DE LA DESTRUCTION → CRÉDIBILITÉ STRUCTURELLE → IMPACT SUR LE SPECTATEUR → MISE EN SCÈNE DE LA RUINE	Ici, les scènes de destruction de villes sont présentes à deux moments du film. Au début, lors de la pluie de météorites initiale, des scènes très impressionnantes d'explosions et de chute de bâtiments (Chrysler building) permettent de mettre en lumière l'impuissance de l'Homme. Vue sous de nombreux angles (depuis le sol, le ciel, depuis l'intérieur ou l'extérieur des bâtiments) la ville est grandement malmenée dès le début du film. La deuxième période concerne Paris, bien que la panique dans la ville soit une fois encore filmée sous de nombreux angles, la destruction, quant à elle est filmée depuis un point fixe. Les météorites entraînent vraiment beaucoup d'explosion, donnant à ces scènes des allures de festival pyrotechnique incontrôlé. Malgré tout, l'impact est assez fort, car la destruction de NYC dure longtemps et ne ménage pas les habitants. À chaque vague de destruction, la ville détruite est finalement mise en scène par une vue du ciel, montrant les débris fumants, ruines dévastées.



DEEP IMPACT

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES	1998 - Paramount Pictures, DreamWorks SKG - Mimi Leder
DÉCORATEURS	Leslie Dilley
LIEU DE L'ACTION → COMMENT LE SAIT-ON ?	Washington DC → Mention écrite + vue du Capitole et maison Blanche + mention orale New York City → Skyline + mention orale + vues Statue de la Liberté, Tours Jumelles
SYNOPSIS	Un énorme astéroïde va entrer en collision avec la Terre. Grâce à une équipe d'expédition spatiale, la taille de l'astéroïde est réduite au maximum. Malgré le nombre incalculable de morts, l'humanité est sauvée.
 BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Chrysler Building, Tours Jumelles, Statue de la Liberté, Washington Square Park, Times Square et le reste de NYC
 MODE DE DESTRUCTION	Tsunami gigantesque provoqué par la chute d'astéroïde.
 POINT DE VUE	Les plans sont multiples : de face, depuis le ciel, depuis le sol. Ces plans s'alternent entre des visions omnituens et des points de vue plus à hauteur d'œil, au cœur de la panique.
 BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Le Capitole et le reste de Washington
 MODE DE DESTRUCTION	Tsunami gigantesque provoqué par la chute d'astéroïde.
 POINT DE VUE	Plan fixe du monument en cours de reconstruction, scène finale.

NOTE PERSONNELLE

- RÔLE DE LA DESTRUCTION
- CRÉDIBILITÉ STRUCTURELLE
- IMPACT SUR LE SPECTATEUR
- MISE EN SCÈNE DE LA RUINE

La destruction est le point final du film. C'est une destruction prévue, attendue et crainte pendant toute la durée de l'action. Les scènes de destruction viennent marquer le dénouement, et le climax, de l'intrigue.

Les scènes de destructions sont impressionnantes, convaincantes au niveau structurel et ont été visiblement très travaillées. La destruction de New York City offre des points de vue de la ville très diversifiés dans lesquels apparaissent (et disparaissent ...) un grand nombre de bâtiments emblématiques de la grosse pomme : la Statue de la Liberté (1ère touchée), le Pont de Manhattan, les Twin Towers, le Chrysler Building... Tous subissent le même sort, et tous réagissent de la même manière, impassibles ils se font engloutir pendant que les rues sont en déroute.

Au sein même de ces scènes de destruction, la ruine est tout de même mise en lumière à deux moments particuliers :

- le seul point de vue «immergé» de l'action, plus calme, car le bruit est étouffé, permet de voir la tête de la statue de la Liberté, perdue au milieu de NYC
- comme une conclusion sur la destruction de NYC, un plan final, fixe, montre les sommets des tours jumelles, émergents seuls au milieu d'un vaste océan

On voit au moment de la scène finale, pendant laquelle la destruction de tous les pays frontaliers de l'Océan Atlantique est évoquée, un plan fixe d'une foule devant le Capitole en pleine reconstruction. Cet ultime état de la ruine met en lumière l'espoir qui pointe au milieu de entailles profondes subies par l'Humanité.



GODZILLA

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES	1998 - Roland Emmerich - Centropolis Ent., Fried Films, Independent Pic. Tristar (+ Tōhō)
DÉCORATEURS	Volker Engel, Patrick Tatopoulos, Karen Goulekas, Clay Pinney, Oliver Scholl
LIEU DE L'ACTION → COMMENT LE SAIT-ON ?	Papeete, San Miguel, Ocean Pacifique .. → Mentions écrites New York City → Vue d'hélicoptère (Empire State Building) + mention orale + mention écrite «the city that never sleeps» + skyline, Tours Jumelles, Central Park, Flat Iron
SYNOPSIS	Un dinosaure, modifié par les radiations nucléaires, se réveille près de la polynésie française avant de se diriger vers New York. Godzilla y pond ses œufs, qui éclosent pour participer à la destruction de la ville.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	MetLife building
MODE DE DESTRUCTION	Totalement troué, béant, mais non effondré.
POINT DE VUE	D'abord en contre plongée depuis le sol, puis en vue de face, d'un hélicoptère.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Flat Iron
MODE DE DESTRUCTION	Explosés par les missiles de l'armée que Godzilla esquivé.
POINT DE VUE	multiples : éloigné d'abord, depuis le sol et en forte contre-plongée puis certains plans rapprochés des façades qui s'effondrent.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Chrysler building
MODE DE DESTRUCTION	Le sommet est explosé et s'effondre à cause des missiles que Godzilla esquivé
POINT DE VUE	De face depuis un hélicoptère, du «sol» en contre-plongée irréaliste, puis depuis le sol au moment de l'impact de la chute.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Penn Station
MODE DE DESTRUCTION	Bombardée par l'armée pour éradiquer les bébés Godzillas qui l'infestent.
POINT DE VUE	Depuis l'intérieur d'abord, où se situe l'action, depuis le ciel ensuite, d'où sont lâchés les missiles puis du sol où l'on voit la destruction plus détaillée (façade vitrée explosée, structure projetée dans les airs).
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Pont de Brooklyn
MODE DE DESTRUCTION	Les piliers et les câbles sont abimés par Godzilla, qui y reste pris au piège.
POINT DE VUE	multiples : depuis le pont, en plans mobiles, souvent en contre-plongée, puis de plus loin, de face ou de profil en plans globalement fixes.

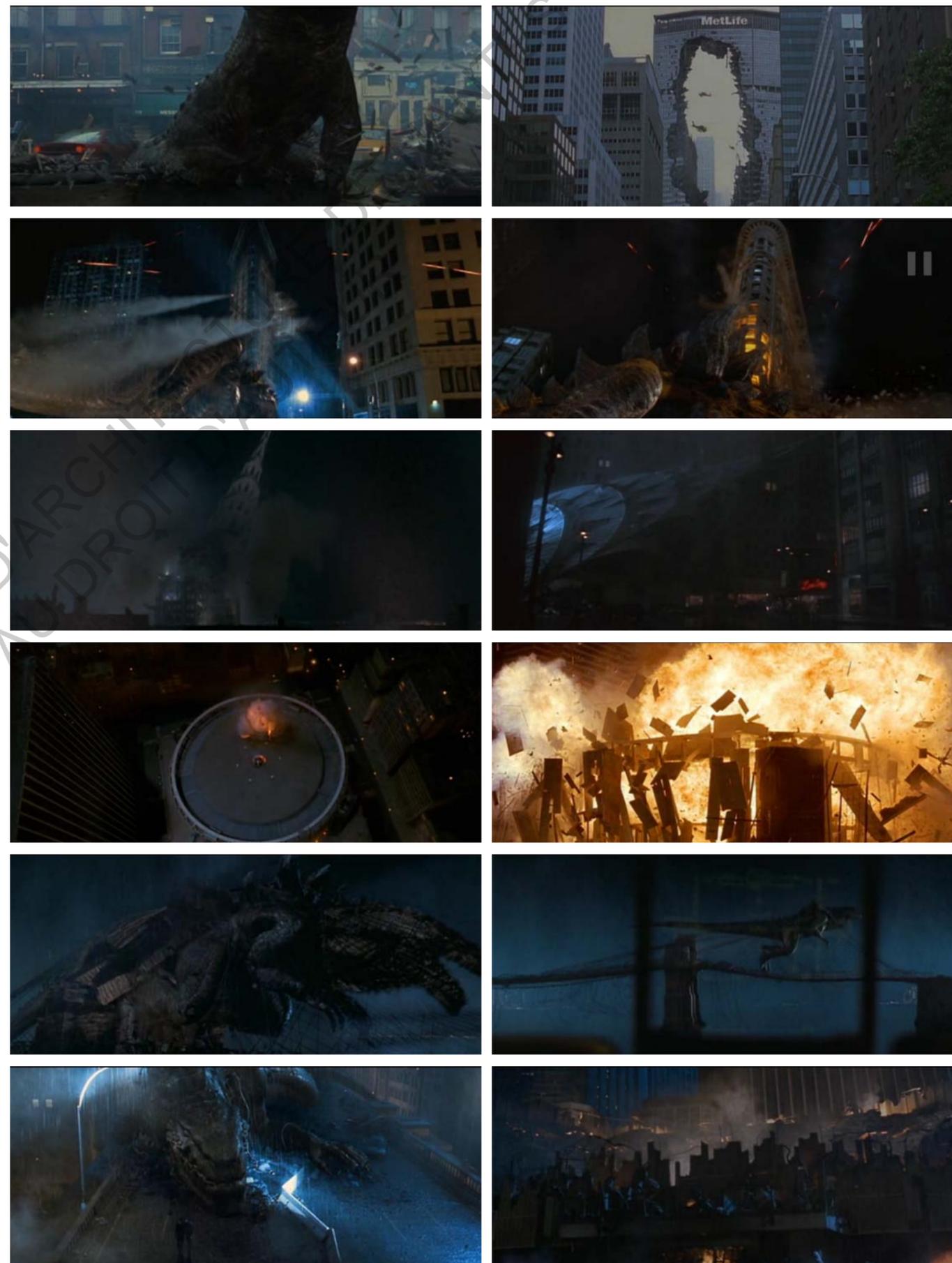
NOTE PERSONNELLE

- RÔLE DE LA DESTRUCTION
- CRÉDIBILITÉ STRUCTURELLE
- IMPACT SUR LE SPECTATEUR
- MISE EN SCÈNE DE LA RUINE

Les destructions sont présentes dans la quasi-totalité du film, même si leur rôle et leur mise en scène évoluent. Au tout début, Godzilla s'attaque à des bateaux. Puis quand il arrive en ville (à NYC), toutes les destructions (pas complètement spectaculaires : bâtiments écorchés, rues défoncées..) sont vécues depuis des points de vue humains : on ne voit jamais le monstre en entier (seulement des pattes, sa queue, une partie de sa gueule ...). C'est seulement quand l'armée intervient, que les hélicoptères font leur apparition, que l'on aperçoit le monstre dans sa totalité, ainsi que ce qu'il peut faire à la ville. Les destructions deviennent identifiables et menacent directement la ville et ses habitants.

Les destructions sont crédibles, c'est un opus de Godzilla qui diffère totalement des autres. Il a été réalisé par des Américains (et ça se voit) et a reçu de nombreuses critiques, notamment de la part du public japonais. En effet, si les effets spéciaux donnent du réalisme à toutes les scènes de destruction, ils retirent à cet univers du Kaiju tout son charme «d'authenticité» qu'il avait acquis depuis 40 ans déjà. Ce film n'est pas un «Godzilla» à proprement parler. L'impact reste assez fort, peut-être d'ailleurs parce que les personnages réagissent eux-mêmes à la disparition des bâtiments («Vos hommes ont détruit le Chrysler Building !»).

La ruine est mise en scène de manière intéressante, à la toute fin, à la mort de Godzilla, quand on se rend compte que ses intentions n'étaient sûrement pas fondamentalement mauvaises, un dézoom, sur un fond sonore assourdi permet d'observer le cadavre gigantesque gisant sur le pont dévasté.. Plusieurs plans fixes de la ville délabrée suivront d'ailleurs cette scène.



GOJIRA NISEN: MIRENIAMU (GODZILLA 2000 : MILLENNIUM)

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES	1999 - Toho Studios - Takao Okawara
DÉCORATEURS	Toshihiro Ogawa, Tetsuo Ohya, Hideo Okamoto
LIEU DE L'ACTION → COMMENT LE SAIT-ON ?	Tokyo → Mention orale + skyline + vue Opera City
SYNOPSIS	Un OVNI collecte des datas sur le pouvoir régénérateur de Godzilla en détruisant les bâtiments de Tokyo, Godzilla vient lui régler son compte dans la ville.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Tokyo Opera City
MODE DE DESTRUCTION	L'OVNI abîme son sommet en s'y posant puis le détruit après avoir puisé toutes les données qu'il contient.
POINT DE VUE	La destruction du sommet est vécue de face, puis de l'intérieur et enfin observée depuis le sol. L'écroulement quant à lui, est vécu de manière alternée entre l'intérieur et l'extérieur, du haut vers le bas, la caméra suit l'action. On a aussi certains plans en contre plongée et d'autres plus éloignés.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	NTT building (?)
MODE DE DESTRUCTION	Détruit par Godzilla qui visait l'OVNI à son sommet.
POINT DE VUE	En plan fixe, depuis le sol en contre-plongée.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Shinjuku Park Tower
MODE DE DESTRUCTION	Effondré par les ondes destructrices de l'OVNI posé dessus.
POINT DE VUE	Multiples : d'abord, en arrière-plan, derrière Godzilla, puis en légère contre-plongée pendant l'effondrement d'une des trois tours
NOTE PERSONNELLE → RÔLE DE LA DESTRUCTION → CRÉDIBILITÉ STRUCTURELLE → IMPACT SUR LE SPECTATEUR → MISE EN SCÈNE DE LA RUINE	La destruction en elle-même vient assez tardivement, il y a pendant longtemps espoir que la situation ne soit pas si mauvaise. La destruction complète du premier bâtiment est une réponse au comportement des hommes, les suivantes sont les conséquences du combat entre Godzilla et l'OVNI. Ce retour aux méthodes «classiques» de tournage de Godzilla (acteur costumé, villes en maquettes et effets spéciaux), couplé à l'arrivée des nouvelles méthodes (l'OVNI est une animation 3D) donne un nouvel aspect à cet opus. Bien que l'intégration de l'animation laisse à désirer les destructions ont tout de même l'air assez crédible, les vues réelles et les vues de maquette s'enchaînent avec brio et l'impact en est donc assez conséquent. Au milieu du film, quand l'OVNI s'est posé sur l'Opera City, de nombreux plans montrent le nouvel aspect, altéré, de ce building, faisant une espèce «d'état transformé» de l'édifice. La ruine en elle-même est mise en scène à un moment précis, où l'on croit Godzilla mort sous les décombres. Le film se termine d'ailleurs avant que la ville ait terminé d'être détruite (Godzilla continue de dévaster le quartier sur le plan final).



11 SEPTEMBRE 2001

**ATTENTATS DU
WOLRD TRADE CENTER**

11 SEPTEMBRE 2001

**ATTENTATS DU
WOLRD TRADE CENTER**

GOJIRA TAI MEKAGOJIRA (GODZILLA X MECHAGODZILLA)

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES	2002 - Toho Studios - Masaaki Tezuka
DÉCORATEURS	Yukiharu Seshita, Chuichi Yanagihori
LIEU DE L'ACTION → COMMENT LE SAIT-ON ?	Tokyo → Mention orale (ville et quartiers) + skyline (TV Tower, Parlement japonais, JT building)
SYNOPSIS	Les humains ont construit un bio-robot pour combattre Godzilla et défendre Tokyo : Mechagodzilla
NOTE PERSONNELLE	De nombreux plans situent l'action à Tokyo (vues de bâtiments, vues du ciel, skylines), mais les bâtiments détruits ne sont pas réellement identifiables à Tokyo. La destruction n'a pour rôle que de servir de décor et de péripétie à l'action globale. Assez crédibles, les destructions ont tout de même tendance à laisser des bâtiments totalement dévastés, mais toujours debout, d'une manière assez irréaliste. L'impact des destructions n'est pas très élevé bien qu'il faille saluer l'effort de variation apporté aux modes de destruction (certains bâtiments sont abimés par les monstres, d'autres totalement réduits en poussière par un rayon cryogénisant, ...) La ruine par contre a un rôle dans ce film. On peut relever plusieurs scènes vues du ciel, dont les plans (fixes ou en léger travelling) traînent en longueur afin de laisser le spectateur admirer le spectacle de la ville à feu et à sang.
→ RÔLE DE LA DESTRUCTION	
→ CRÉDIBILITÉ STRUCTURELLE	
→ IMPACT SUR LE SPECTATEUR	
→ MISE EN SCÈNE DE LA RUINE	



28 DAYS LATER (28 JOURS PLUS TARD)

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES	2002 - British Film Council, DNA Films - Danny Boyle
DÉCORATEURS	Mark Tildesley
LIEU DE L'ACTION	Londres
→ COMMENT LE SAIT-ON ?	→ Mention orale + vue du Parlement, de la cathédrale St Paul, de London Eye
SYNOPSIS	Une épidémie a transformé la population de Londres en créatures anthropophages extrêmement violentes. Pour résister à la contamination, les survivants s'organisent et tentent de s'allier malgré les tensions.
NOTE PERSONNELLE	L'action ne prend place à Londres que dans la moitié de ce premier opus. La ville n'est à aucun moment détruite à l'écran et aucun de ses bâtiments n'est altéré.
→ RÔLE DE LA DESTRUCTION	Pourtant, l'impact sur le spectateur est assez fort, car il contemple la capitale anglaise sous un aspect nouveau : les rues sont désertes. Seuls quelques véhicules accidentés et de vieux bibelots souvenirs égarés viennent habiter la ville, du moins dans les parties les plus exposées.
→ CRÉDIBILITÉ STRUCTURELLE	Ce décalage avec l'aspect habituel de la ville provoque chez le spectateur un sentiment de gêne et un début de réflexion sur le manque figuré à l'écran.
→ IMPACT SUR LE SPECTATEUR	
→ MISE EN SCÈNE DE LA RUINE	



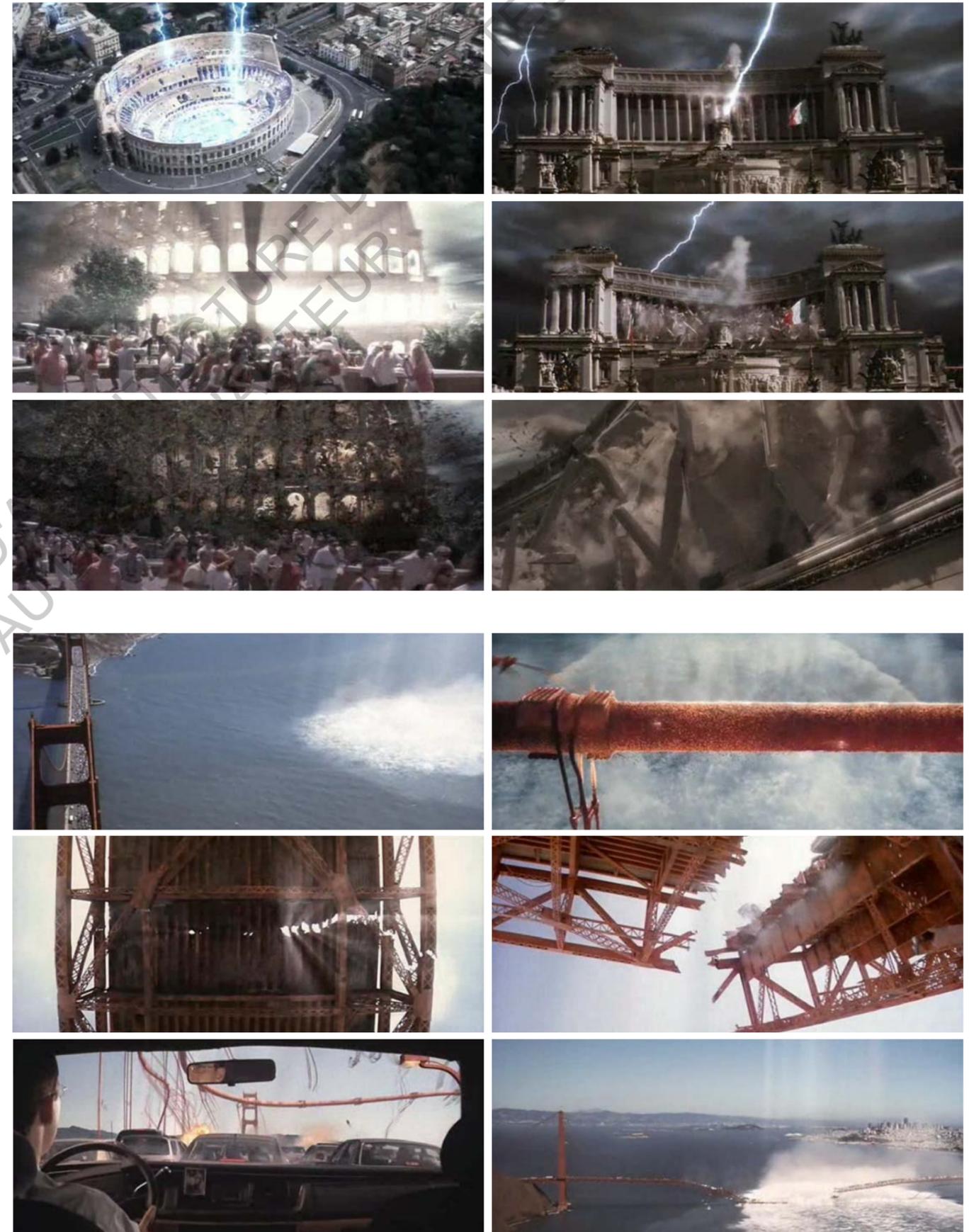
GOJIRA MOSURA MEKAGOJIRA TŌKYŌ SOS (GODZILLA, MOTHRA, MECHAGODZILLA : TOKYO S.O.S.)

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES	2003 - Toho Studios - Masaaki Tezuka
DÉCORATEURS	Eiichi Asada, Kenichi Eguchi, Kakusei Fujiwara, Nori Honda, Shinji Nishikawa
LIEU DE L'ACTION → COMMENT LE SAIT-ON ?	Tokyo → Mention orale et écrite + vue Tokyo Tower, Parlement, Temple Senso-ji
SYNOPSIS	Mothra vient défendre Tokyo contre Godzilla, mais il a besoin du renfort de Mechagodzilla.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Tokyo Tower
MODE DE DESTRUCTION	Brisée par le rayon de Godzilla puis effondrée sur un bâtiment voisin.
POINT DE VUE	D'abord depuis un point de vue éloigné, comme à la place de Godzilla, puis en légère contre-plongée. Une vue du sol, en contre-plongée totale permet de vivre l'impact de la chute. Plusieurs vues de face montrent ensuite le bâtiment détruit.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Parlement japonais
MODE DE DESTRUCTION	Détruit par le combat entre Godzilla et Mechagodzilla qui tombe dessus.
POINT DE VUE	Multiples : il est souvent au premier plan pendant la première partie du combat, comme attendant son sort. Puis quand il est finalement détruit, les vues alternent entre plongées depuis le ciel et contre plongées depuis le sol, des vues en plan rapproché permettent de voir la destruction du sommet avec plus de précisions.
NOTE PERSONNELLE	Il y a plusieurs types de destructions : celles qui détruisent des bâtiments «non-identifiables» de la ville et qui constituent le décor de l'action et les conséquences admises du combat ; et celles qui sont remarquées (par le spectateur ET par les personnages «Tokyo Tower is hit (...)», «the Capitol is destroyed»). Ce deuxième type de destruction présente des scènes plus impactantes, qui marquent des étapes majeures des combats (apparition de Mothra, mise KO de Mechagodzilla..).
→ RÔLE DE LA DESTRUCTION	Cette fois, même si les procédés semblent être les mêmes (maquette + animation), les destructions sont plus crédibles : les bâtiments s'effondrent quand ils sont trop endommagés par exemple.
→ CRÉDIBILITÉ STRUCTURELLE	L'impact est plus important dans cet opus, bien que ce soit la suite directe de celui sorti l'année d'avant, car l'action est plus précisément située dans Tokyo.
→ IMPACT SUR LE SPECTATEUR	La ruine est également mise en scène de manière assez claire : des vues des bâtiments en ruine, délaissés et à jamais transformés offrent au spectateur des morceaux du panorama de Tokyo après le passage des monstres.
→ MISE EN SCÈNE DE LA RUINE	



THE CORE (FUSION)

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES	2003 - Paramount Pictures - Jon Amiel
DÉCORATEURS	Andrew Neskromny, Sandi Tanaka
LIEU DE L'ACTION → COMMENT LE SAIT-ON ?	Washington DC → Mention écrite sur vue du Capitole, Maison-Blanche Londres → Mention écrite
SYNOPSIS	Le noyau de la Terre s'est arrêté, provoquant un déséquilibre dans le champ magnétique et des catastrophes dans le Monde entier. Une équipe est envoyée au centre de la Terre pour relancer la rotation du noyau.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Trafalgar Square, Londres
MODE DE DESTRUCTION	Oiseaux détruisent les vitres.
POINT DE VUE	multiples : à travers une caméra de touriste, puis via des plans très instables, comme au centre de la mêlée, de très près puis d'un peu plus loin, jamais en plan fixe.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Colisée, Vittoriano et le reste de Rome
MODE DE DESTRUCTION	Électrisés, explosés par la foudre.
POINT DE VUE	Les destructions de ces deux bâtiments s'alternent, ainsi que les points de vue. Certains sont très éloignés (vues du ciel, de la skyline), d'autres assez proches (pendant lesquels on voit les impacts) et enfin des plans rapprochés de l'explosion en elle-même (colonnes brisées, projections de débris). Une vue de la ville dévastée est ensuite diffusée à la télévision américaine.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Golden Gate Bridge et le reste de San Francisco
MODE DE DESTRUCTION	Surchauffé par onde du noyau, brisé et totalement effondré.
POINT DE VUE	multiples, avant la destruction : vue en contre-plongée en sous-marin, vue du ciel et vue depuis le pont, pendant la destruction : vue d'en dessous le pont, depuis le pont puis du ciel. Une fois encore, la destruction de la ville est aperçue par le biais d'une diffusion télévisée.
NOTE PERSONNELLE → RÔLE DE LA DESTRUCTION → CRÉDIBILITÉ STRUCTURELLE → IMPACT SUR LE SPECTATEUR → MISE EN SCÈNE DE LA RUINE	Dans ce film, comme dans beaucoup, les catastrophes de petites ampleurs permettent de prévoir l'arrivée de catastrophes de plus grande importance. Ces grandes catastrophes marquent, quant à elles, la nécessité de trouver une solution et mettent en scène l'apogée du danger (avec la destruction de San Francisco) Plutôt bien réalisées, les destructions varient d'une ville à l'autre (oiseaux, foudre, vague de chaleur, ..). Même si le procédé de prise de vue est le même dans tous les cas (plans brefs, agités, successifs + multiples plans plus larges), les destructions ont toujours un impact fort, car elles sont violentes et assez détaillées. Comme expliqué plus avant, la ruine n'est pas vraiment mise en scène, si ce n'est au travers des bulletins d'informations. On est typiquement dans un modèle où l'on détruit un (ou deux) bâtiment(s) emblématique(s) en «direct», avant d'annoncer la destruction du reste de la ville en montrant des images de débris et de rescapés non identifiables à une ville en particulier.



GOJIRA : FAINARU UÔZU (GODZILLA: FINAL WARS)

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES	2004 - Toho Studios - Ryuhei Kitamura
DÉCORATEURS	Deborah Riley, Yumiko Arakawa, Yasushi Nirasawa, Shinji Nishikawa, Yoji Shinkawa, Patrick Tatopoulos, Katsuya Terada
LIEU DE L'ACTION → COMMENT LE SAIT-ON ?	Tokyo → Mention orale et écrite + vue Tokyo Tower New York → Mention écrite + vue Empire State Building, Chrysler Building Sydney → Mention écrite + vue Opéra et Tour de Sydney Paris → Mention écrite + vue tour Eiffel, arche Défense Shanghai → Mention écrite + vue tour de Shanghai
SYNOPSIS	Des extra-terrestres viennent prendre le contrôle de la Terre, mais Godzilla est plus puissant que les autres monstres qu'ils parviennent à contrôler.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Tokyo Tower et le reste de Tokyo
MODE DE DESTRUCTION	Brisés, dévastés par les monstres et au cours des combats.
POINT DE VUE	La destruction de la tour n'est pas mise en scène, mais la ville délabrée sert de décor aux combats et la tour brisée y apparaît sous différents angles.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Tour Eiffel et le reste de Paris
MODE DE DESTRUCTION	Brisés, dévastés par les monstres et au cours des combats.
POINT DE VUE	La destruction de la tour n'est pas mise en scène, mais la ville délabrée apparaît en arrière-plan et on y voit la tour courbée.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Statue de la Liberté et le reste de New York City
MODE DE DESTRUCTION	Brisés, dévastés par les monstres et au cours des combats.
POINT DE VUE	La destruction de la statue n'est pas mise en scène, mais un plan de la ville délabrée permet de la voir brisée et submergée.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Opéra & Tour de Sydney et le reste de Sydney
MODE DE DESTRUCTION	Brisés, dévastés par les monstres et au cours des combats.
POINT DE VUE	On voit la tour s'effondrer et un monstre tomber sur l'Opéra (en plan mobile, vue en plongée).
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Tour de Shanghai et le reste de Shanghai
MODE DE DESTRUCTION	Brisés, dévastés par les monstres et au cours des combats, la tour est percutée par un vaisseau.
POINT DE VUE	On voit la tour être percutée et exploser depuis le sol en contre-plongée, en plan fixe.

NOTE PERSONNELLE

- RÔLE DE LA DESTRUCTION
- CRÉDIBILITÉ STRUCTURELLE
- IMPACT SUR LE SPECTATEUR
- MISE EN SCÈNE DE LA RUINE

Ce film retrace (et conclut ?) l'histoire des attaques de Godzilla sur le Monde. Tous les monstres qui ont eu un rôle dans les différents opus sont dispersés dès le départ dans certaines grandes villes du monde où ils font des ravages. Ces premières scènes de destructions servent d'introduction : elles mettent en lumière le danger et la puissance des kaijus. L'action finale prend place à Tokyo (qui est en réalité déjà très abimée au début du combat) et termine de détruire la ville. On assiste à beaucoup de destructions non identifiables dans un environnement identifié.

Étant donné que la plupart des scènes de destructions diffusées à l'écran ne concernent que des bâtiments « lambda » les destructions semblent assez crédibles, de plus le décor admis de Tokyo délabré semble tout à fait cohérent avec l'intrigue.

L'impact est fort dès le début, quand le spectateur assiste à la destruction de grandes villes mondiales.

La ruine est mise en scène par des plans fixes ou en travelling léger qui retournent faire l'état des villes dévastées au début du film. On voit pendant ces plans la Statue de la Liberté, couchée dans l'eau ou encore la Tour Eiffel courbée et fumante.



TEAM AMERICA : WORLD POLICE (TEAM AMERICA : POLICE DU MONDE)

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES	2004 - Paramount Pictures - Trey Parker
DÉCORATEURS	Ramsey Avery, John Berger, Thomas Valentine
LIEU DE L'ACTION	Paris → Mention écrite, dessins Arc de triomphe, Tour Eiffel, Montmartre, Louvres New York City → Vue de Times Square, Statue de la Liberté, Empire State Bldg Washington DC → Statue de Lincoln, Jefferson Memorial, Washington Monument, Capitole Los Angeles → Bannière Hollywood
→ COMMENT LE SAIT-ON ?	
SYNOPSIS	Un insecte alien, déguisé en Kim Jong-Il, menace de détruire la planète ; la Team America va tout faire pour la sauver.
 BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Tour Eiffel, Arc de Triomphe
 MODE DE DESTRUCTION	Une rocket détruit le pied de la tour Eiffel, qui chute sur l'Arc de Triomphe.
 POINT DE VUE	L'explosion du pied est vue depuis le sol, la chute est observée depuis le ciel.
 BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Musée et pyramide du Louvres
 MODE DE DESTRUCTION	Explosés par un missile US pour empêcher des terroristes de l'explorer.
 POINT DE VUE	Depuis le sol en plans fixes successifs, puis en légère plongée.
 BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Mont Rushmore
 MODE DE DESTRUCTION	Devenu QG de la team America, il est explosé depuis l'intérieur par un kamikaze.
 POINT DE VUE	Plan fixe, en légère contre-plongée, comme depuis l'habituel point de vue touristique, puis au travers des écrans des avions de la Team America.
 BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Big Ben
 MODE DE DESTRUCTION	Explosé, il chute sur le Parlement.
 POINT DE VUE	Plan fixe depuis l'autre rive.
NOTE PERSONNELLE	Dans ce film parodique, la destruction est, elle aussi, tournée à la dérision. Il s'agit d'un film d'animation, où les personnages sont des marionnettes et où les décors en carton-pâte sont plus qu'assumés. D'un point de vue extérieur, les destructions ne sont donc pas crédibles un seul instant, mais si on les appose au reste de la réalisation, elles sont totalement cohérentes. Ces scènes de destruction se veulent comiques, car bien qu'elles devraient choquer, elles sont totalement ignorées par les protagonistes. D'ailleurs, les villes concernées ont été (fortement) modifiées pour apposer le plus de bâtiments emblématiques et servir l'intrigue, aussi loufoque que cela puisse paraître. (La Tour Eiffel et l'Arc de Triomphe dans la même rue, un Sphinx et des pyramides monumentales en plein cœur du Caire, ...) Comme cité précédemment, la ruine et toute sa symbolique, toute la force qu'elles convoient habituellement sont directement moquées dans ce film, ignorées ou traitées comme si de rien n'était.
→ RÔLE DE LA DESTRUCTION	
→ CRÉDIBILITÉ STRUCTURELLE	
→ IMPACT SUR LE SPECTATEUR	
→ MISE EN SCÈNE DE LA RUINE	



ECOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE
DOCUMENTS SOUMIS AU DROIT DE LA PROPRIÉTÉ

THE DAY AFTER TOMORROW (LE JOUR D'APRÈS)

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES	2004 - Twentieth Century Fox - Roland Emmerich
DÉCORATEURS	Paul Hotte, Victor J Zolfo
LIEU DE L'ACTION	Antarctique, New Delhi, Ecosse, Tokyo → Mention écrite
→ COMMENT LE SAIT-ON ?	Washington DC → Multiples vues du Capitole, en arrière-plan New York City → Mention orale, vue des taxis, vue du ciel de toute la ville Los Angeles → Mention écrite et carte (news), vue depuis collines et hélicoptère
SYNOPSIS	La Terre entre dans une nouvelle période de glaciation qui menace la survie de tout l'hémisphère nord.
 BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Bannière Hollywood, aéroport de LA
 MODE DE DESTRUCTION	Soufflés par une mini tornade.
 POINT DE VUE	En plongée depuis un hélicoptère des news puis à travers une télévision.
 BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	US Bank Tower et le reste du centre économique (LA)
 MODE DE DESTRUCTION	Soufflée par une tornade.
 POINT DE VUE	Multiples points de vue aériens, ou en arrière plan.
 BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Statue de la Liberté (NYC)
 MODE DE DESTRUCTION	Frappée par une forte vague, quasi submergée et finalement gelée.
 POINT DE VUE	Travelling rotatif dont le dernier point de vue montre la skyline de Manhattan en arrière-plan, menacée par la vague. Enfin, vues multiples de la statue gelée, encore un demi-travelling rotatif et une vue plus en plongée.
 BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Bibliothèque de NYC
 MODE DE DESTRUCTION	Frappée par une forte vague, vitre brisée et engloutie en partie, ensuite couverte de neige, puis finalement gelée.
 POINT DE VUE	Depuis l'intérieur, en légère plongée, puis depuis le ciel. Le gel du bâtiment est vécu depuis l'intérieur, en suivant les personnages.
 BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Empire State Building
 MODE DE DESTRUCTION	En partie englouti, couvert de neige et enfin, gelé.
 POINT DE VUE	En plongée depuis le ciel puis plus tard, en très forte contre-plongée. On suit le gel qui s'empare du bldg, depuis le sommet jusqu'au sol, d'où on peut voir tous les autres buildings subir le même sort.

NOTE PERSONNELLE

- RÔLE DE LA DESTRUCTION
- CRÉDIBILITÉ STRUCTURELLE
- IMPACT SUR LE SPECTATEUR
- MISE EN SCÈNE DE LA RUINE

La destruction a un rôle majeur dans ce film. Elle évolue, se transforme, exactement comme l'intrigue et les personnages.

Les scènes de destruction semblent crédibles, car elles ne sont pas extrêmement violentes. Mis à part les tornades à Los Angeles, rien ne détruit physiquement les bâtiments à l'écran, seule leur apparence est altérée.

Assez choquantes, ces destructions (ou altérations) donnent aux villes un aspect inattendu et assez intéressant (l'eau gelée et la neige redéfinissent un nouveau «niveau de sol», les points de vue sur les bâtiments sont donc modifiés par exemple).

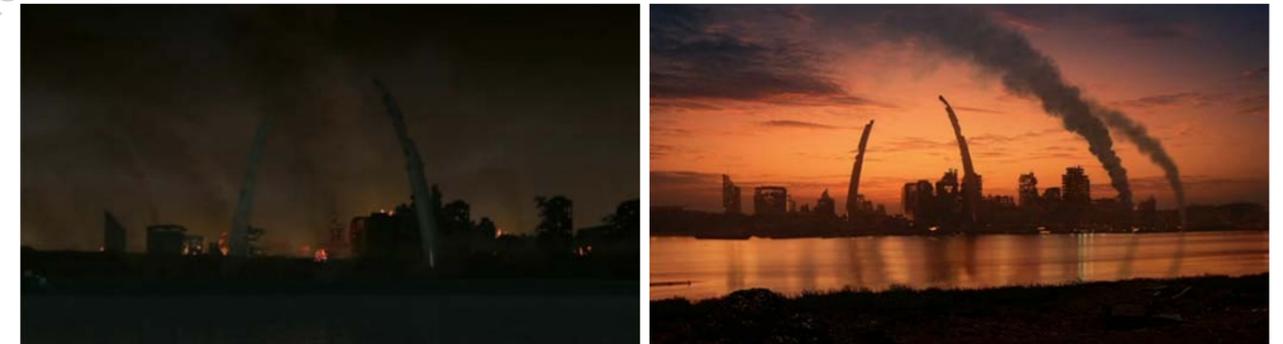
La ruine, voilà ce qui est le plus remarquable dans ce film. Comme cité plus tôt, on peut remarquer une évolution de la destruction (tsunami, neige, vague de froid) et donc une évolution de l'aspect de la ville. À chaque changement d'aspect, de nouveaux plans (vues du ciel, skylines,...) nous permettent d'observer l'état de la ville et de ses bâtiments emblématiques. La bibliothèque, qui est l'un des principaux lieux d'action de ce film nous permet d'ailleurs d'observer à elle seule l'évolution de la ville entière (voire même de tout l'hémisphère Nord). En effet, des vues du ciel de ce bâtiment permettent d'observer l'évolution de son état. (cf. captures d'écran)

Les scènes finales, quand tout est un peu plus calme et que des survivants font leur apparition, montrent la ville gelée (au sens propre comme au figuré), sous un soleil d'espoir. La mise en scène la plus emblématique de la ruine reste cette célèbre vision de la statue de la Liberté, gelée et à demi submergée.



SUPERNOVA

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES	2005 - Hallmark Entertainment - John Harrison
DÉCORATEURS	Belinda Johnson, Graeme Blem
LIEU DE L'ACTION → COMMENT LE SAIT-ON ?	Sydney → Mention écrite, orale + vue Harbour Bridge et skyline Washington DC → Mention écrite + vue Pentagone Paris → Mention écrite, vue Tour Eiffel et place des Peintres Tokyo → Mention écrite + vue du ciel, Shinjuku (publicités) Saint Louis → Mention écrite, vue Gateway Arche et Old Courthouse
SYNOPSIS	La Terre subit des dégâts à cause de projections de plasma solaire, l'humanité panique donc, pensant être sous la menace d'une Supernova solaire.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Tour Eiffel
MODE DE DESTRUCTION	Surchauffée et électrifée par une surchauffe solaire.
POINT DE VUE	Fixe, depuis un point de vue éloigné, en contre-plongée légère (depuis le sol), puis depuis plus loin encore, en légère plongée (depuis le ciel).
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Gateway arch, Old Courthouse et le reste de Saint Louis
MODE DE DESTRUCTION	Percutés par le plasma solaire puis soufflés par l'explosion à l'impact au sol.
POINT DE VUE	Multiples : en contre plongée pour l'arche, en plongée pour le souffle dévastateur de l'explosion puis en face pour la destruction de Old Courthouse.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Sydney Tower, Opera House, Deloitte Building
MODE DE DESTRUCTION	Percutés par les projections solaires, la tour se brise et s'écroule.
POINT DE VUE	Multiples : en très forte contre-plongée pour la Tour, puis en gros plan pour l'impact au sol du sommet de la Tour, les autres bâtiments sont observés depuis un plan fixe en dézoom, plus éloigné.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Taj Mahal
MODE DE DESTRUCTION	Percuté par les projections solaires.
POINT DE VUE	Point de vue fixe, en face (en travelling ascendant), puis gros plan sur certains détails de la destruction.
NOTE PERSONNELLE → RÔLE DE LA DESTRUCTION → CRÉDIBILITÉ STRUCTURELLE → IMPACT SUR LE SPECTATEUR → MISE EN SCÈNE DE LA RUINE	<i>Concerne peu les villes du corpus, mais présente un état de la ruine intéressant.</i> La destruction a lieu tout au long du film, mettant en place un faux crescendo (car il n'y aura pas d'apothéose finale). Assez travaillées pour un film produit pour la télévision, les scènes de destruction manquent toutefois de crédibilité (environnement inexistant derrière les bâtiments détruits par exemple). L'impact reste pourtant assez fort sur le spectateur, car les destructions sont assez impressionnantes. C'est surtout l'état de la ruine qui marque l'intrigue. En effet, les scènes de destruction sont très courtes, mais les vues aériennes/skylines des villes ravagées reviennent à plusieurs reprises (directement ou indirectement par le biais des bulletins d'infos, ou encore en arrière-plan de l'action). La ville de Saint Louis par exemple, est montrée sous de nombreux angles, fumante et dévastée, plusieurs minutes après que la scène de destruction eut semblé « digérée » par l'intrigue.



ECOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE
DOCUMENTS SOUMIS AU DROIT DE RÉVÉLATION

WAR OF THE WORLDS (LA GUERRE DES MONDES)

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES	2005 - Cruise/Wagner, DreamWorks, Paramount, Amblin - Steven Spielberg
DÉCORATEURS	Rick Carter
LIEU DE L'ACTION	Banlieue de New York City
→ COMMENT LE SAIT-ON ?	→ Establishing shot de Manhattan, skyline + vue pont de Bayonne Boston → Mention orale
SYNOPSIS	Un étrange orage fait surgir des tripodes géants du sol de la Terre, les aliens qui les dirigent alors détruisent tout et capturent les humains. Un père de famille fait tout pour survivre et sauver ses enfants.
NOTE PERSONNELLE	Je ne connais pas assez les villes détruites (celles entre New Jersey et Boston) pour affirmer ou non un respect de l'architecture de ces villes. Les scènes de destructions sont très violentes, on y voit des bâtiments et des humains être désintégrés par les lasers géants des tripodes. Bien qu'aucun édifice symbolique n'ait été touché, la destruction des villes est un élément majeur de l'action, elle poursuit littéralement les héros et est communiquée au spectateur sous un angle de vue qui pourrait être le leur, depuis le sol, souvent en contre-plongée. Les procédés de destruction et leur communication varient peu tout au long du film. À certains moments cependant, quand des édifices plus importants sont touchés, une vue du ciel permet de mesurer l'ampleur des dégâts et de faire état de la ruine de la ville. À la fin du film, après la victoire de l'humanité, des vues aériennes montrent la ville dévastée et laissent deviner le travail de reconstruction nécessaire ...
→ RÔLE DE LA DESTRUCTION	
→ CRÉDIBILITÉ STRUCTURELLE	
→ IMPACT SUR LE SPECTATEUR	
→ MISE EN SCÈNE DE LA RUINE	



V FOR VENDETTA

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES	2006 - Warner Bros - James McTeigue
DÉCORATEURS	Owen Paterson
LIEU DE L'ACTION	Londres
→ COMMENT LE SAIT-ON ?	→ Cité dans les dialogues, beaucoup d'images de Big Ben
SYNOPSIS	Dans un présent alternatif, le Royaume Uni vit sous un régime répressif. Un homme masqué, V, prend le contrôle des médias pour convaincre le peuple de se rebeller. Un an après son appel, les Londoniens se mobilisent en masse pour assister à la destruction du Parlement.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Old Bailey, le palais de justice
MODE DE DESTRUCTION	Explosion spectaculaire, doublée de feux d'artifice.
POINT DE VUE	Depuis un toit en face, à travers les écrans de télévisions.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Le Parlement, y compris Big Ben
MODE DE DESTRUCTION	Explosion depuis le sous-sol, un métro rempli d'explosif. Spectaculaire encore une fois : feux d'artifices et musique.
POINT DE VUE	Travelling au niveau du sol, vue des piétons, vue à 45°, vue lointaine depuis un toit, zooms sur certaines parties.

NOTE PERSONNELLE

- RÔLE DE LA DESTRUCTION
- CRÉDIBILITÉ STRUCTURELLE
- IMPACT SUR LE SPECTATEUR
- MISE EN SCÈNE DE LA RUINE

La destruction du palais de justice apparaît assez rapidement. Elle plante le décor et n'est que l'annonce d'une seconde destruction plus spectaculaire : celle du Parlement. Cette deuxième scène est celle qui clôture le film, l'aboutissement final.

Ces scènes semblent cohérentes d'un point de vue structurel.

La scène finale est très attendue, car c'est une destruction annoncée, contrairement à la première. Tous les efforts ont donc été mis sur cette destruction finale, en multipliant les points de vue, les zooms et les effets spéciaux. Le bâtiment explose depuis ses fondations et en suivant la direction du métro ; le travelling depuis le sol apparaît donc très adapté. Le corps du bâtiment offre ensuite une violente transition avant le point final : l'explosion de Big Ben. Ce dernier avait fait son apparition à de très nombreuses occasions tout au long du film, sa destruction est donc très détaillée.

La «ruine» apparaît toute à la fin de ce film, par le «vide» laissé en lieu et place du Parlement. En effet, seuls des tirs de feux d'artifice remplissent l'espace anciennement occupé par ce bâtiment ... Au contraire, les ruines de l'Old Bailey ne sont pas représentées, mais sont beaucoup citées au cours du film.



CHILDREN OF MEN (LES FILS DE L'HOMME)

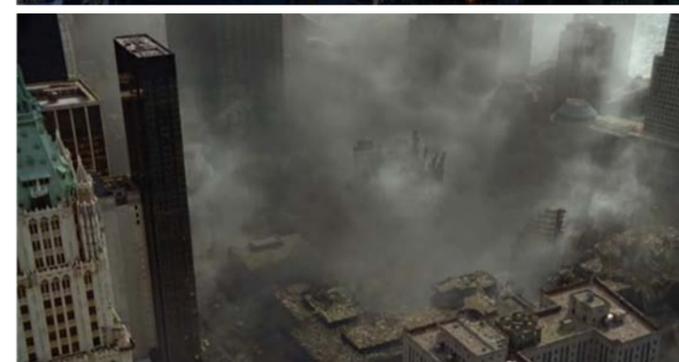
INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES	2006 - Strike Entertainment, Relativity Media, Hit & Run - Alfonso Cuarón
DÉCORATEURS	Ray Chan, Paul Inglis et Mike Stallion
LIEU DE L'ACTION	Londres
→ COMMENT LE SAIT-ON ?	→ Mention écrite et orale + cathédrale St Paul à l'arrière-plan + Big Ben
SYNOPSIS	Alors que toutes les femmes de la Terre sont devenues stériles depuis 18 ans et que la lutte contre l'immigration fait rage, un groupe de rebelles découvre une jeune femme clandestine enceinte.
 BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Tour Eiffel (Paris), Capitole (Washington), Statue de la Liberté (NYC), ...
 MODE DE DESTRUCTION	Explosions, abandons, contaminations ..
 POINT DE VUE	Au travers de spots d'informations télévisés montrant des plans fixes des catastrophes dans beaucoup de villes du monde (dont le nom est affiché en grand, Moscow, Paris, Tokyo, Washington, Jakarta, Kuala Lumpur, etc..)
NOTE PERSONNELLE	Dans ce film, les destructions liées à l'action ne touchent pas de bâtiments emblématiques de la ville de Londres. Les seules «icônes» Londoniens qui constituent les décors (Cathédrale St Paul, Admiralty Arch) sont présentées intacts. On peut cependant relever deux bâtiments qui RESSEMBLENT au Tate Modern et à la Midland Bank de Londres et qui sont présentés en état de délabrement.
→ RÔLE DE LA DESTRUCTION	Bien que Londres ne soit pas détruite à l'écran, elle n'est pas vécue comme dans notre société actuelle. Certains quartiers sont totalement délabrés et, même s'ils ne sont pas physiquement identifiables à la ville de Londres, il y règne le chaos.
→ CRÉDIBILITÉ STRUCTURELLE	La seule scène qui pourrait vraiment questionner l'état de ruine est cette succession de plans fixes des différentes villes du monde au début du film.
→ IMPACT SUR LE SPECTATEUR	
→ MISE EN SCÈNE DE LA RUINE	



ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT

WORLD TRADE CENTER

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES	2006 - Paramount Pictures - Oliver Stone
DÉCORATEURS	Beth A. Rubino, Hinju Kim, ...
LIEU DE L'ACTION → COMMENT LE SAIT-ON ?	New York City → Mention orale, mention écrite sur un panneau + vue pont de Manhattan, skyline, statue de la liberté, Tours Jumelles et le reste de Manhattan, Empire State Building
SYNOPSIS	Un film qui retrace les attentats du 11 Septembre 2001, perpétrés sur les Tours Jumelles, en contant l'histoire vraie d'une équipe de police.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Tours Jumelles
MODE DE DESTRUCTION	Abimées par la collision avec des avions terroristes, puis effondrées.
POINT DE VUE	multiples : le choc des avions dans les tours n'est pas montré pendant le film, les premières images des tours endommagées apparaissent via des bulletins de News, à la télévision. Progressivement, en s'approchant des lieux, on commence à apercevoir des fumées depuis un point de vue éloigné, comme depuis une voiture en direction des tours. Une fois à proximité, de nombreux plans en contre-plongée montrent l'impact, toujours en plans fixes successifs. L'effondrement est vécu depuis l'intérieur, d'un point de vue humain, mobile, très agité. Des scènes mettent ensuite en lumière la diffusion des images de la destruction à travers le monde, on peut d'ailleurs apercevoir, à ce moment là, l'effondrement depuis le ciel, à travers un flash info télévisé, comme filmé depuis un hélicoptère. Enfin, plusieurs plans plus éloignés, montrent la colonne de fumée qui s'échappe de Manhattan (depuis le ciel, ou sur la skyline).
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Pentagone
MODE DE DESTRUCTION	Abimé par un crash d'avion terroriste
POINT DE VUE	Un bref instant, par le biais d'un bulletin d'informations télévisé.
NOTE PERSONNELLE	La destruction est le sujet de ce film, une destruction bien précise qui plus est, celle des Tours Jumelles qui a réellement eu lieu 5 ans avant la diffusion du film. Bien sûr, les scènes possèdent une forte crédibilité, car elles s'inspirent au maximum des faits réels. La plupart des scènes de destruction de ce film sont d'ailleurs des réutilisations d'images d'archives (notamment en ce qui concerne toutes les diffusions télévisées). Les scènes de destructions de ce film sont très fortes pour n'importe quel spectateur ayant réellement vécu la rediffusion de cet événement, car elles font appel aux souvenirs terribles des bulletins d'information de l'époque. Ce film est surtout un honneur aux troupes de policiers ayant apporté leur soutien pendant les attentats de 2001, l'intrigue est donc orientée sur leur histoire. Cependant, la mise en scène de l'état de ruine de la ville paraissait inévitable et on peut relever plusieurs procédés qui le confirment. L'impact de cette destruction à l'échelle de la ville ne se formalise à l'écran qu'assez tard après l'effondrement en lui-même et principalement par le biais de plans fixes figurant une colonne de fumée inscrite dans la skyline ou dans la vue aérienne du quartier. Tout à la fin, après le sauvetage des policiers, on dézoome enfin, pour apercevoir le cratère et les débris laissés par cette catastrophe, dans un calme lourd et au travers d'un épais brouillard. Au travers de différents angles de vue, en travelling très léger, on observe le vide laissé par les Tours.



I AM LEGEND (JE SUIS UNE LÉGENDE)

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES	2007 - Original Film, Heyday Films - Francis Lawrence
DÉCORATEURS	David Lazan, Patricia Woodbridge, Bill Skinne, Howard Cummings, Naomi Shohan, George Detitta
LIEU DE L'ACTION → COMMENT LE SAIT-ON ?	New York → Nombreuses vues de la ville (skyline, vue aérienne, vue du ciel, ..) + Empire State Building, Flat Iron, Siège ONU, Rockefeller Center, Manhattan Bridge, Brooklyn Bridge, Washington Square Park (Arc de Triomphe)
SYNOPSIS	En pensant avoir trouvé un remède contre le cancer, l'humanité a été transformée en peuple de créatures nocturnes et agressives. Un homme et son chien survivent seuls dans les rues de New York.
 BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Manhattan Bridge & Brooklyn Bridge
 MODE DE DESTRUCTION	Bombardés par l'armée américaine pour éviter la propagation du virus, effondrés en grande partie.
 POINT DE VUE	C'est la seule destruction vécue, pendant un flash-back, les points de vue sont multiples. D'abord depuis le quai, comme l'a vu le personnage principal, puis en vue de face et aérienne plus éloignées. Certains plans fixes plus rapprochés permettent d'observer les «détails» de la destruction (câbles brisés, chutes de pierre ..). Enfin pendant l'action, les ponts brisés apparaissent de nombreuses fois en arrière-plan.

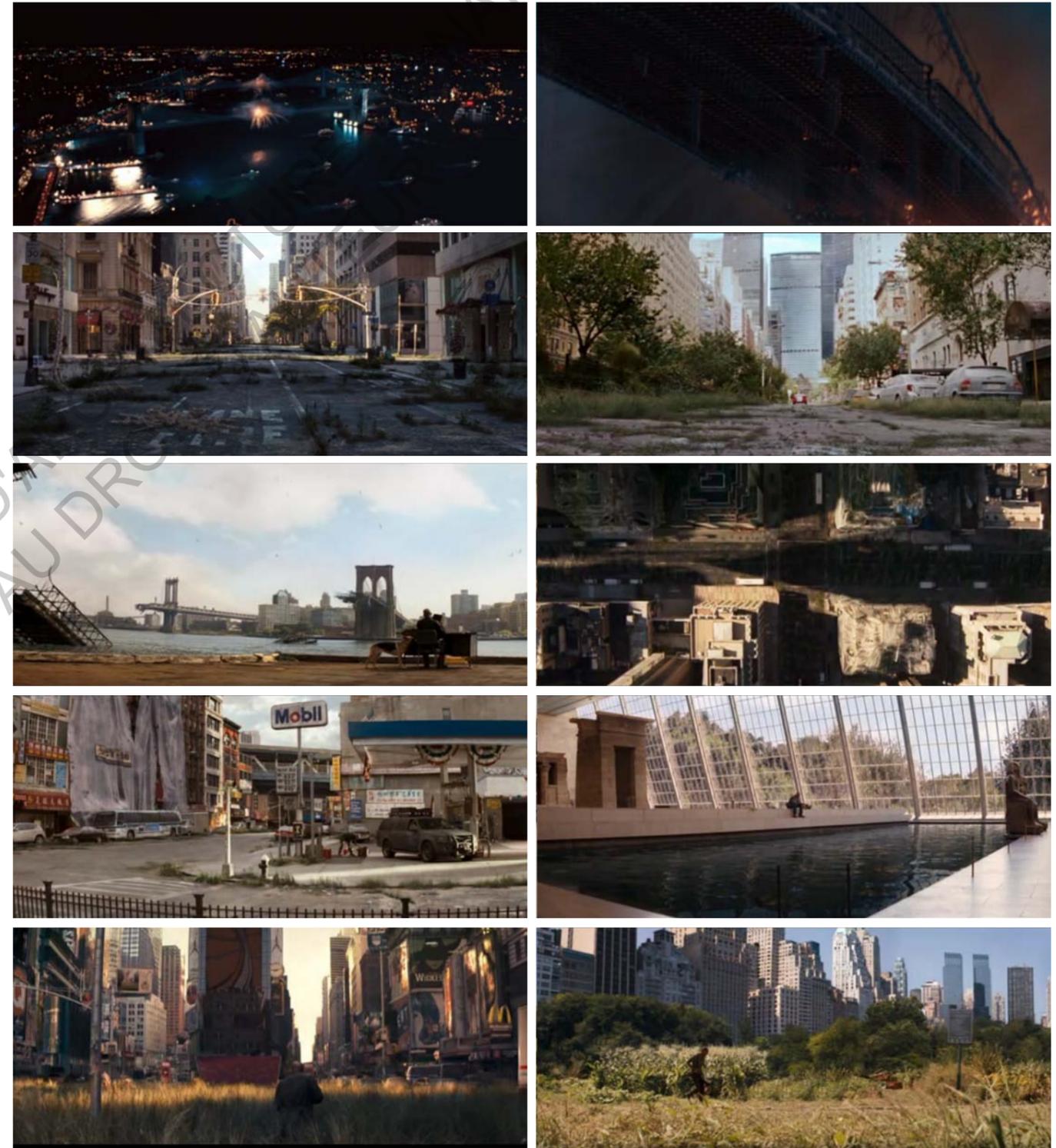
Ce film permet de relever plusieurs types de destructions : la première est celle qui est la plus présente, c'est la destruction antérieure, lente et pas toujours spectaculaire. Elle fait partie du décor de l'action et est admise très facilement, notamment grâce aux nombreux establishing shots au début du film (où l'on voit, sous de nombreux angles, les buildings abandonnés, délaissés, bâchés ou simplement légèrement dégradés). On peut aussi parler de la destruction active, celle qui constitue l'une des péripéties de l'intrigue (celles des ponts, bien qu'elle soit antérieure au début du film et celle du Washington Square Park).

Ces deux catégories de scènes apparaissent très crédibles dans le film. La première pour les raisons données plus tôt (arrière-plan admis, establishing shot précis et destructions pas trop extravagantes). Les scènes de destruction actives fonctionnent bien également et ont un impact important sur le spectateur qui observe les bâtiments ruinés depuis déjà la moitié du film : voir enfin le moment de leur destruction apporte à l'intrigue de manière très crédible.

Mais si ce film a sa place dans cette étude c'est surtout pour le travail de mise en scène de la ruine qui y est effectué. En effet, les vues de la ville de New York, vide et délaissée, sont très nombreuses et possèdent toutes l'ambiance pesante habituelle de genre de mise en scène (calme, travelling très lent ou plans fixes successifs). On peut aussi parler d'un autre genre de mise en scène de la ruine d'une ville : le détournement d'usage. En effet, dans de nombreux plans les bâtiments en arrière-plan ont l'air intact, mais c'est le contraste avec ce qu'il se passe en premier plan qui crée le «manque», la gêne chez le spectateur (chasse en hautes herbes au milieu de Times Square, culture de maïs à Central Park, pêche à la ligne dans le Metropolitan Museum of Art ...)

NOTE PERSONNELLE

- RÔLE DE LA DESTRUCTION
- CRÉDIBILITÉ STRUCTURELLE
- IMPACT SUR LE SPECTATEUR
- MISE EN SCÈNE DE LA RUINE



28 WEEKS LATER (28 SEMAINES PLUS TARD)

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES	2007 - Sogecine, Koan, DNA, Figment, Fox Atomic - Juan Carlos Fresnadillo
DÉCORATEURS	Mark Tildesley
LIEU DE L'ACTION → COMMENT LE SAIT-ON ?	Londres → Mention écrite et orale + vues multiples (du ciel, d'hélicoptère) de la ville, London Eye, Parlement, Tower Bridge, Gerkin, Dôme du Millénaire
SYNOPSIS	Une épidémie touche Londres, la maladie transforme instantanément les personnes en «zombies», anthropophages et très violents. Après une première éradication «naturelle», l'épidémie reprend et le quartier de la ville concerné est bombardé pour mettre fin au problème.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Canary Wharf Tower et le reste de l'île aux Chiens
MODE DE DESTRUCTION	Bombardé et gazé par l'armée.
POINT DE VUE	Depuis le ciel majoritairement, puis depuis les rues en plans fixes successifs. À travers les écrans de contrôle de l'armée.
NOTE PERSONNELLE → RÔLE DE LA DESTRUCTION → CRÉDIBILITÉ STRUCTURELLE → IMPACT SUR LE SPECTATEUR → MISE EN SCÈNE DE LA RUINE	Ici la destruction est considérée comme la solution aux problèmes. Elle n'intervient que dans la deuxième moitié du film. De nombreux plans permettent d'observer un bon nombre de bâtiments emblématiques de la ville, intacts. Les scènes de destruction en elles-mêmes semblent assez crédibles, cependant comme elles ne touchent qu'une seule partie de la ville, on continue de trouver des points de vue (aériens le plus souvent) sur des bâtiments londoniens, toujours intacts. Assez perturbante, cette opposition réduit vraiment l'impact de la destruction sur le spectateur. On peut relever plusieurs vues de l'île aux Chiens après destruction, toujours vues du ciel ou du toit d'un immeuble. On y voit la ville fumante ou encore rougeoyante, mais aucun bâtiment n'est réellement effondré ou du moins écorché dans la skyline. Les seuls bâtiments que l'on peut voir souffrir ne sont pas identifiables directement.



ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT

CLOVERFIELD

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES	2008 - Bad Robot - Matt Reeves
DÉCORATEURS	Robert Greenfield
LIEU DE L'ACTION	New York City
→ COMMENT LE SAIT-ON ?	→ vue depuis un appartement sur Central Park
SYNOPSIS	Alors que les protagonistes sont à une fête, un blackout touche le centre-ville. Une fois sortis, ils découvrent qu'une immense créature ravage les bâtiments, pour couronner le tout, elle libère nombre de plus petites créatures aussi dangereuses qu'agressives. Finalement, malgré les efforts des forces armées, les protagonistes décèdent.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Statue de la Liberté
MODE DE DESTRUCTION	Sa tête est arrachée et projetée au milieu d'une rue.
POINT DE VUE	C'est l'un des personnages qui filme toutes les actions. On vit le vol de la tête en «direct», elle atterrit tout près de la caméra. On la verra ensuite, étêtée, depuis un hélicoptère.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Empire State Building
MODE DE DESTRUCTION	Effondré, comme si on en avait explosé les étages inférieurs.
POINT DE VUE	Lointain, depuis une rue éloignée du centre-ville.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Pont de Brooklyn
MODE DE DESTRUCTION	Détruit par la queue de la créature.
POINT DE VUE	À la première personne, le pont est détruit pendant que le caméraman est dessus.
NOTE PERSONNELLE	Les scènes de destruction sont disséminées tout au long du film, elles ne s'arrêtent d'ailleurs pas malgré la fin du film. Très spectaculaires, car vécues par le caméraman : l'image n'est jamais vraiment fixe, ce qui les rend plus crédibles, le spectateur vit presque directement les destructions. Cela semble être un coup de maître, car les détails de la destruction n'ont pas besoin d'apparaître totalement à l'écran pour qu'elle soit comprise. C'est ce qui fait la particularité de cette œuvre cinématographique, car ce dispositif amène un nouveau niveau de transmission de la destruction : la violence des chocs se ressent dans la stabilité de l'image. Mettre en scène la ruine, quand un film est réalisé sur le mode du «fan footage», n'est pas chose facile. Mais en faisant embarquer le caméraman dans un hélicoptère, la scène de la statue décapitée arrive à produire un impact important sur le spectateur.
→ RÔLE DE LA DESTRUCTION	
→ CRÉDIBILITÉ STRUCTURELLE	
→ IMPACT SUR LE SPECTATEUR	
→ MISE EN SCÈNE DE LA RUINE	



THE DAY THE EARTH STOPPED (ET LA TERRE S'ARRÊTA)

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES	2008 - The Asylum - C. Thomas Howell
DÉCORATEURS	Daniel Inkeles
LIEU DE L'ACTION	Los Angeles
→ COMMENT LE SAIT-ON ?	→ Skyline de nuit, US Bank Tower
SYNOPSIS	<i>Mockbuster (plagiat parodique d'une grosse production) du film « Le Jour où la Terre s'arrêta »</i> 666 robots descendent sur Terre pour éradiquer l'humanité, devenue trop dangereuse pour le reste de l'Univers.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Tour Eiffel
MODE DE DESTRUCTION	Brisée et effondrée.
POINT DE VUE	Plan fixe en contre-plongée.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	London Eye
MODE DE DESTRUCTION	Brisée et effondrée.
POINT DE VUE	Plan fixe en contre-plongée.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Central Park et NYC, US Bank Tower et LA, le Capitole et Washington DC
MODE DE DESTRUCTION	Frappés par un laser tiré par un robot géant.
POINT DE VUE	Plans fixes, en vues aériennes.

NOTE PERSONNELLE

- RÔLE DE LA DESTRUCTION
- CRÉDIBILITÉ STRUCTURELLE
- IMPACT SUR LE SPECTATEUR
- MISE EN SCÈNE DE LA RUINE

Les scènes de destruction en elles-mêmes arrivent assez tardivement dans le film, la majeure partie est plutôt présentée sous la forme d'une «menace de destruction», par la présence de robots géants dans les villes (LA, Washington, Londres, NYC ...) Ce film est un plagiat, avec un budget assez serré, les destructions ne sont donc soit pas réellement montrées à l'écran, soit d'un réalisme peu convaincant.

Quand les robots détruisent les villes, pas de dégâts apparents, juste une petite fumée. Et les deux bâtiments réellement détruits (Tour Eiffel et London Eye) sont présentés hors contexte et leur modélisation reste très «sommaire».

L'impact de ces scènes paraît plus faible encore que lorsque les destructions n'étaient que des «menaces».

Pas de ruine, car pas de réels dégâts. Quand les robots s'en vont, au dénouement, les villes sont intactes.



ECOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT DE RÉVÉLATION

CLOUDY WITH A CHANCE OF MEATBALLS (TEMPÊTE DE BOULETTES GÉANTES)

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES	2009 - Sony Pictures Animation - Phil Lord & Christopher Miller
LIEU DE L'ACTION	Swallow-Falls
→ COMMENT LE SAIT-ON ?	→ précisé par le narrateur et situé sur une carte du Monde
SYNOPSIS	Un inventeur parvient à créer un appareil qui transforme la pluie en nourriture afin de redresser l'économie locale. Cependant la nourriture devient géante et fait des dégâts à l'échelle planétaire.
 BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Two Times Square Building - New York City
 MODE DE DESTRUCTION	La façade est écorchée par un donut géant.
 POINT DE VUE	Rappel de points de vue déjà observés plus tôt, point de vue du piéton.
 BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Tour Eiffel - Paris
 MODE DE DESTRUCTION	Embroche un sandwich de pain de mie et une olive géants.
 POINT DE VUE	Rappel de points de vue déjà observés plus tôt, point de vue du piéton.
 BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Mont Rushmore - South Dakota
 MODE DE DESTRUCTION	Reçoit d'énormes tartes à la crème dans les visages sculptés.
 POINT DE VUE	Rappel de points de vue déjà observés plus tôt, point de vue du piéton.
 BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Grande Muraille de Chine
 MODE DE DESTRUCTION	Frappée par un énorme Fortune Cookie puis par un épi de maïs géant.
 POINT DE VUE	Rappel de points de vue déjà observés plus tôt, point de vue du piéton.
NOTE PERSONNELLE	Les scènes de destruction arrivent après 70 minutes de film (sur 88), pour marquer l'apogée des complications et montrer la nécessité d'une réaction immédiate de la part du héros.
→ RÔLE DE LA DESTRUCTION	Les bâtiments abîmés ne sont pas vraiment détruits et les catastrophes ne présentent pas de conséquences néfastes évidentes.
→ CRÉDIBILITÉ STRUCTURELLE	Les scènes sont assez comiques. Pour être sûr que le spectateur (possiblement un enfant) comprenne bien l'ampleur planétaire du phénomène, les noms de villes sont cités et tous leurs bâtiments emblématiques sont présentés à l'avance. Les points de vue des destructions seront d'ailleurs les mêmes que dans ces scènes préalables. On peut relever deux points de vue plus éloignés.
→ IMPACT SUR LE SPECTATEUR	La ville en ruine, en tant qu'image, n'est pas vraiment représentée. On vit les destructions pendant le film, mais aucun état «post-destruction» n'est laissé à voir.
→ MISE EN SCÈNE DE LA RUINE	



G.I. JOE : THE RISE OF COBRA

(G.I. JOE : LE RÉVEIL DU COBRA)

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES	2009 - Paramount, Spyglass, Hasbro, Di Bonaventura - Stephen Sommers
DÉCORATEURS	Ed Verreaux, Kevin Ishioka, Randy Moore, Greg Papalia, Brad Ricker, Anne Seibel, Kate J. Sullivan
LIEU DE L'ACTION	Egypte → Vue des pyramides de Gizeh Paris → Vue de la Tour Eiffel, plus tard mention écrite + vue skyline, Notre Dame, Grand Palais, Arc de Triomphe
→ COMMENT LE SAIT-ON ?	Washington DC → En arrière-plan : Capitole, Washington Monument & Lincoln Memorial, Jefferson Memorial, Maison Blanche Tokyo → Vue de Shinjuku et ses bannières publicitaires
SYNOPSIS	Un commando spécialisé est chargé de récupérer une arme de destruction massive des mains d'ennemis de l'humanité.
 BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Tour Eiffel
 MODE DE DESTRUCTION	Rongée par une nuée de nanorobots et effondrée.
 POINT DE VUE	multiples : plusieurs plans fixes des différentes étapes de la destruction (impact, disparition partielle et enfin effondrement), un plan plus éloigné permet d'observer la chute de la Tour. La scène est également rediffusée pendant les bulletins d'information américains.
NOTE PERSONNELLE	La destruction de la Tour Eiffel montre la puissance de l'armement ennemi. C'est en fait une «menace», pour provoquer la réaction des héros afin qu'ils évitent que la même chose n'arrive à Washington DC.
→ RÔLE DE LA DESTRUCTION	Les plans lors de cette scène de destruction sont multiples et détaillés, ce qui lui confère une certaine crédibilité.
→ CRÉDIBILITÉ STRUCTURELLE	L'impact est assez fort, notamment pour un spectateur français et remplit totalement son rôle de menace à l'échelle internationale.
→ IMPACT SUR LE SPECTATEUR	La ruine n'est par contre pas réellement mise en scène, Paris dépourvu de sa Tour Eiffel n'est pas figuré à l'écran.
→ MISE EN SCÈNE DE LA RUINE	



HARRY POTTER AND THE HALF-BLOOD PRINCE (HARRY POTTER ET LE PRINCE DE SANG MÊLÉ)

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES	2009 - Heyday Films, Warner Bros. - David Yates
DÉCORATEURS	Stuart Craig, Rosie Goodwin, Stephenie McMillan, Andrew Ackland-Snow, Alastair Bullock, Martin Foley, Molly Hughes, Neil Lamont
LIEU DE L'ACTION → COMMENT LE SAIT-ON ?	Londres → Vue du Gerkin, parcours aérien dans une partie de la ville, Millenium Bridge, St Paul
SYNOPSIS	Les Mangemorts sont de retour et grâce à leur nouvelle recrue ils vont essayer d'éliminer Dumbledore.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Millenium Bridge
MODE DE DESTRUCTION	Secoué par les Mangemorts, jusqu'à se briser et s'effondrer dans la Tamise.
POINT DE VUE	D'abord en travelling le long du pont, puis comme si on marchait dessus. Après un plan rapproché sur les câbles qui cèdent, une vision un peu plus éloignée permet d'observer le pont se déformer. Enfin une vue aérienne met en scène son effondrement.
NOTE PERSONNELLE	La destruction marque ici l'introduction de l'intrigue, le danger imminent auquel les protagonistes devront faire face.
→ RÔLE DE LA DESTRUCTION	Tout à fait crédible, sûrement car ce pont avait déjà subi ce genre de déformation à échelle moindre à ses débuts dans la vie réelle, la scène montre l'effondrement complet du pont.
→ CRÉDIBILITÉ STRUCTURELLE	L'impact est assez fort, dans le fond (ce genre d'incident n'est pas censé arriver à Londres, dans le monde des Moldus) et dans la forme. Les points de vue variés renforcent à la fois la crédibilité et l'impact de la destruction.
→ IMPACT SUR LE SPECTATEUR	Grâce à un dézoom progressif, Londres sans le Millenium Bridge peut être observée, écorchée et témoin d'un danger imminent. (On peut aussi citer l'aperçu de la scène post-destruction sur le journal en papier).
→ MISE EN SCÈNE DE LA RUINE	



La navigation est interrompue,
la police cherche des survivants

TRANSFORMERS 2 : REVENGE OF THE FALLEN (TRANFORMERS 2 : LA REVANCHE)

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES	2009 - Paramount Pictures - Michael Bay
DÉCORATEURS	Jennifer Williams
LIEU DE L'ACTION	New York City
→ COMMENT LE SAIT-ON ?	→ Mention écrite + vue skyline, pont de Brooklyn, Empire State Bldg Paris → Arc de Triomphe, Tour Eiffel + clichés (mimes, escargots)
SYNOPSIS	Les Autobots doivent de nouveau faire face à une attaque des Decepticons, qui sont de retour pour voler au héros des informations qui leur permettraient de prendre le dessus.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Clocher parisien (Église de la Trinité ?)
MODE DE DESTRUCTION	Percuté par un robot venu de l'espace.
POINT DE VUE	En contre-plongée, puis en suivant la chute du clocher.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Empire State Building
MODE DE DESTRUCTION	Antenne abimée par un robot.
POINT DE VUE	Travelling rotatif, d'abord en face le sommet pour finir parfaitement au-dessus.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Pyramide de Gizeh
MODE DE DESTRUCTION	Toute la moitié supérieure est détruite pour dévoiler une arme des robots.
POINT DE VUE	Mutiples, de très près pendant les coups, puis de plus loin pour observer les dégâts et l'arme cachée à l'intérieur.
NOTE PERSONNELLE	Assez paradoxalement, ce film est sûrement l'un de ceux qui contiennent le plus d'explosions et de destructions de tout le corpus étudié, cependant il n'y a que très peu de destructions comme celles qui nous intéressent. Les bâtiments emblématiques ne sont pas touchés, ou simplement égratignés (à l'exception de la Pyramide de Gizeh).
→ RÔLE DE LA DESTRUCTION	Les destructions sont assez crédibles d'un point de vue structurel, bien qu'on ait l'impression que tout soit en train d'exploser en permanence, ce qui réduit considérablement l'impact « choc » qu'elles pourraient avoir sur le spectateur.
→ CRÉDIBILITÉ STRUCTURELLE	La ruine n'est pas réellement mise en scène, car les objets détruits ne sont pas réellement remarquables, ou n'ont pas été détruits dans le but de créer un manque.
→ IMPACT SUR LE SPECTATEUR	
→ MISE EN SCÈNE DE LA RUINE	



ECOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT DE RÉVÉLATION

2012 : SUPERNOVA

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES	2009 - The Asylum - Anthony Fankhauser
DÉCORATEURS	Mike DiGrazia, Scott Leverett
LIEU DE L'ACTION	Los Angeles
→ COMMENT LE SAIT-ON ?	→ Mention écrite et orale + vue tardive de la skyline (dont US Bank Tower)
SYNOPSIS	<p><i>Mockbuster (plagiat parodique) du film supernova</i></p> <p>Un astrophysicien tente de trouver une solution pour éviter les conséquences désastreuses que va entraîner l'explosion d'une supernova à l'autre bout de la Voie lactée.</p>
NOTE PERSONNELLE	<p>Ce film, directement produit en vidéo, et qui se veut être un plagiat parodique d'un autre film de ce corpus, n'avait apparemment pas beaucoup de budget à consacrer aux scènes de destruction.</p> <p>En effet, en plus de toutes les destructions à l'échelle des personnages, on peut relever deux séquences de «destructions urbaines», l'une par chute de météorites et l'autre par un tremblement de terre très violent.</p> <p>Dans les deux cas, la destruction n'est que «poudre aux yeux», quelques fumées et flammes sont ajoutées sur des vues de la ville intacte (ensoleillée et paisible). L'impact en est donc conséquemment réduit, tout à fait dans l'esprit d'un mockbuster, qui met l'accent sur les soucis anodins et délaisse les mises en scène des problématiques mondiales.</p> <p>S'il fallait absolument citer des moments où la ruine est mise en scène, on pourrait parler des rediffusions par le biais des News, où c'est surtout la mise en scène qui donne de l'importance à la ruine.</p>

NOTE PERSONNELLE

→ RÔLE DE LA DESTRUCTION

→ CRÉDIBILITÉ STRUCTURELLE

→ IMPACT SUR LE SPECTATEUR

→ MISE EN SCÈNE DE LA RUINE



2012

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES	2009 - Columbia Pictures - Roland Emmerich
DÉCORATEURS	Ross Dempster, Kendelle Elliott, Dan Hermansen et Don Macaulay, Barry Chusid
LIEU DE L'ACTION → COMMENT LE SAIT-ON ?	Washington DC → Mention écrite, arr-plan Capitole, Washington Monument Londres → Mention écrite, arrière-plan Big Ben Paris → Mention écrite, arrière-plan Tour Eiffel San Francisco → Skyline + Bay Bridge Vatican → St Pierre de Rome
SYNOPSIS	Seuls ceux qui parviendront à monter dans les vaisseaux du gouvernement survivront aux catastrophes naturelles qui sont sur le point de ravager la Terre.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	US Bank Tower et le reste de Los Angeles
MODE DE DESTRUCTION	Dévastés, effondrés, écroulés par un séisme destructeur.
POINT DE VUE	Multiplés, mais principalement vu du ciel, grâce à un travelling léger. On a aussi beaucoup de points de vue depuis l'avion qui abrite les personnages du film. On voit la US Bank Tower s'écrouler au premier plan.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Tour Eiffel et le reste de Las Vegas
MODE DE DESTRUCTION	Dévastés, effondrés, écroulés par un séisme destructeur.
POINT DE VUE	Multiplés, mais principalement vu du ciel, grâce à un travelling léger. On a aussi beaucoup de points de vue depuis l'avion qui abrite les personnages du film. La Tour Eiffel est percutée par l'avion des héros, en vue de dessus.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Washington Monument
MODE DE DESTRUCTION	Écroulé par la force du séisme.
POINT DE VUE	Plan fixe durant toute la destruction.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Maison-Blanche
MODE DE DESTRUCTION	Engloutie et détruite par une énorme vague.
POINT DE VUE	D'abord on aperçoit la menace en vue aérienne, puis d'en face, toujours sur un plan fixe, on assiste à la destruction.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Christ Roi (Rio)
MODE DE DESTRUCTION	Écroulé par la force du séisme.
POINT DE VUE	À travers un écran de télévision, en vue d'hélicoptère, pendant les News.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	St Pierre de Rome
MODE DE DESTRUCTION	Dévasté, effondré par un séisme destructeur.
POINT DE VUE	Multiplés, d'abord de l'intérieur de la Chapelle Sixtine, puis de l'extérieur, sur la place, pendant la chute de la partie supérieure de l'édifice (coupole).
NOTE PERSONNELLE → RÔLE DE LA DESTRUCTION → CRÉDIBILITÉ STRUCTURELLE → IMPACT SUR LE SPECTATEUR → MISE EN SCÈNE DE LA RUINE	<p>Ce film met en scène une destruction, globale, celle de la Terre. Ainsi les premières scènes de destruction (Los Angeles, San Francisco ..) ne font pas de distinction quant aux bâtiments touchés ... TOUT EST DÉTRUIT, sans ménagement.</p> <p>Si l'on extrait une scène de destruction de ce film, elle aura l'air plutôt crédible, car les effets sont assez réalistes. Cependant la surenchère de destruction tend à réduire quelque peu cette crédibilité et surtout son impact sur le spectateur.</p> <p>En effet, voir une ville totalement détruite reste choquant, mais cela perd du sens quand les scènes de destructions se répètent tout au long de l'intrigue de la même manière, violemment exagérée.</p> <p>On peut cependant parler de l'état de ruine, car les héros (qui bien évidemment arrivent à s'échapper de toutes ces villes en train de sombrer), prennent souvent du recul pour mesurer l'état de manque physique créé par ces destructions. (Notamment dans les scènes où ils pilotent un avion et observent donc les débris fumants depuis le ciel).</p>



KNOWING (PRÉDICTIONS)

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES	2009 - SND - Alex Proyas
DÉCORATEURS	Sam Lennox, Steven Jones-Evans
LIEU DE L'ACTION → COMMENT LE SAIT-ON ?	Près de Boston → Zoom sur vue aérienne de nuit pendant le générique + vue MIT légendée New York City → Vue skyline (Empire State Bldg, Pont de Brooklyn, ..) + carte GPS
SYNOPSIS	Après avoir découvert une liste prédisant toutes les catastrophes à venir, un professeur découvre la date de l'apocalypse. Des personnages extra-terrestres viennent alors récupérer des espèces terrestres pour faire redémarrer la vie sur une nouvelle planète.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Times Square, Empire State Building et le reste de NYC
MODE DE DESTRUCTION	Totalement désintégrés par la vague de chaleur solaire.
POINT DE VUE	multiples : aériens (type vue d'hélicoptère), vue de dessus (presque géométral), vue depuis le sol.

NOTE PERSONNELLE

- RÔLE DE LA DESTRUCTION
- CRÉDIBILITÉ STRUCTURELLE
- IMPACT SUR LE SPECTATEUR
- MISE EN SCÈNE DE LA RUINE

La destruction est inévitable, on sait qu'elle va arriver. Elle fait son apparition à la toute fin du film et illustre la destruction de l'humanité par la destruction de NYC.

Assez proprement réalisées, les scènes de destructions de la même ville, qui se suivent et multiplient les angles de vue, donnent à l'ensemble une certaine cohérence. Si l'Empire State Building et Times Square ont été démarqués du reste de la ville c'est que les plans ont été choisis pour les mettre en avant. L'Empire State Building, par exemple, est le dernier à disparaître dans la scène observée depuis le ciel, quant à Times Square, c'est l'emplacement qui a été choisi pour observer la destruction depuis le sol.

Le fait d'attendre la fin du film pour diffuser des scènes d'une telle violence augmente l'impact sur le spectateur.

La ruine n'est pas réellement mise en scène puisqu'il ne reste techniquement plus personne pour l'observer .. Ce sont plutôt les destructions en elle-même qui montrent la disparition progressive et le manque provoqué.



INCEPTION

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES	2010 - Warner Bros, Legendary Pic. Syncopy Films - Christopher Nolan
DÉCORATEURS	Guy Hendrix Dyas, Luke Freeborn et Dean Wolcott
LIEU DE L'ACTION	Tokyo → Vue aérienne (Tokyo Tower)
→ COMMENT LE SAIT-ON ?	Paris → Vues multiples aériennes et depuis le sol (Montmartre, Tour Eiffel)
SYNOPSIS	Afin d'implanter une idée dans les souvenirs d'une personne, une équipe de spécialiste infiltre ses rêves pendant son sommeil. Il n'y a pas de destruction à proprement parler, mais on peut voir dans ce film une intéressante altération de l'aspect de la ville de Paris. Modifiée par l'esprit de la jeune architecte, la ville échappe aux lois de la physique et se dévoile sous un aspect incongru et illogique. Très crédible graphiquement, elle est admise par le spectateur qui sait que l'action se déroule dans un rêve. L'impact n'en est pas pour le moins important. Encore une fois, ce n'est pas vraiment une ruine de la ville qui est mise en scène dans cet ouvrage. Cependant, le décalage avec notre vision habituelle de Paris provoque une réflexion assez similaire à celle entraînée par les destructions habituelles.
NOTE PERSONNELLE	
→ RÔLE DE LA DESTRUCTION	
→ CRÉDIBILITÉ STRUCTURELLE	
→ IMPACT SUR LE SPECTATEUR	
→ MISE EN SCÈNE DE LA RUINE	



WORLD INVASION: BATTLE LOS ANGELES

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES	2011 - Columbia Pictures - Jonathan Liebesman
DÉCORATEURS	Peter Wenham
LIEU DE L'ACTION	Los Angeles
→ COMMENT LE SAIT-ON ?	→ Mention écrite et orale + vue des collines, carte

SYNOPSIS

Une équipe militaire est envoyée pour récupérer les rescapés angelins de l'attaque extra-terrestre qui est en train d'avoir lieu sur la planète Terre, avant que l'armée ne bombarde la ville pour éradiquer la menace.

La destruction progresse en même temps que l'intrigue, elle a lieu en permanence, tout au long du film.

Les destructions se résument à des projections de débris, des explosions et de la fumée. Cependant, elles ont une certaine crédibilité dans le sens où elles sont «logiques», les premiers bâtiments détruits ne sont pas les plus hauts, ou les plus emblématiques, ce sont les plus près de la plage (où les aliens ont amerris). Les destructions progressent donc vers le centre-ville en même temps que les héros et on ne verra pas de grande tour s'écrouler. La US Bank Tower ou le City Hall s'en sortent, et leur sort particulier n'est pas tourné à l'écran.

Par conséquent l'impact sur le spectateur est différent d'à l'habitude, il n'y a pas vraiment de choc puissant, mais plutôt une sensation d'infinie destruction.

La ruine n'est pas mise en scène dans le sens «mise en image d'un manque», mais on peut tout de même relever de nombreux plans de la ville à feu et à sang, ou encore fumante. Souvent ces plans sont pris depuis une vue d'hélicoptère, en travelling léger ou en plan fixe.

Un autre dispositif que l'on peut citer, très usité dans ce type de film, est la diffusion indirecte d'image de destruction par le biais d'écrans (News à la télévision, écrans de contrôle, caméras de surveillance). C'est d'ailleurs par ce biais qu'on peut apercevoir la seule destruction d'une autre ville : Londres.

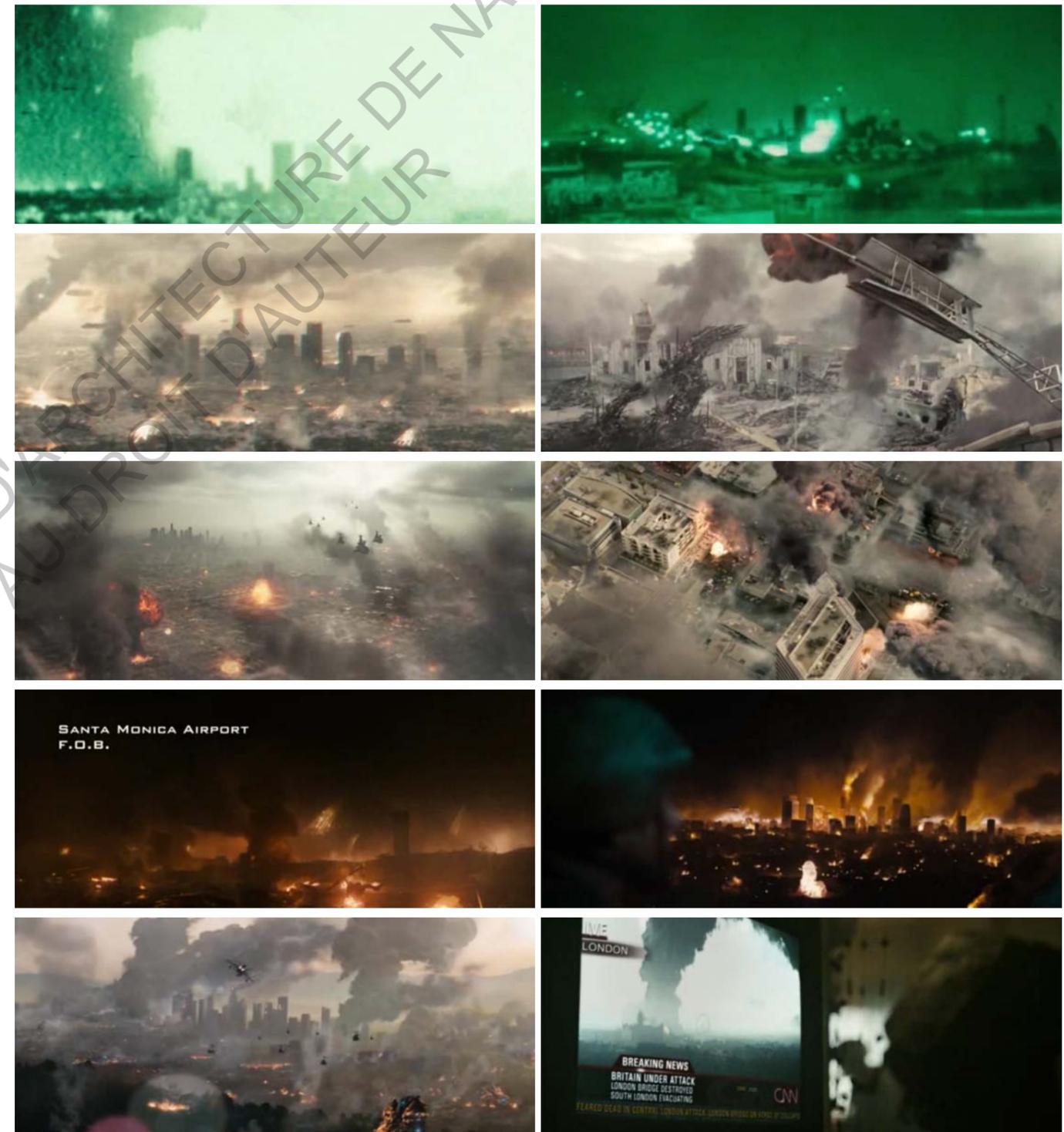
NOTE PERSONNELLE

→ RÔLE DE LA DESTRUCTION

→ CRÉDIBILITÉ STRUCTURELLE

→ IMPACT SUR LE SPECTATEUR

→ MISE EN SCÈNE DE LA RUINE



TOTAL RECALL

(TOTAL RECALL : MÉMOIRES PROGRAMMÉES)

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES	2012 - Original Film, Rekall Productions - Len Wiseman
DÉCORATEURS	Brandt Gordon, Patrick Banister, Patrick Tatopoulos
LIEU DE L'ACTION → COMMENT LE SAIT-ON ?	Londres, sous le nom d'Union Fédéral Britannique → Aucune mention orale ou écrite, simple apparition de Big Ben à l'arrière-plan et du symbole des métros londoniens
SYNOPSIS	Dans le futur, la Terre est devenue une non-zone, polluée et invivable. Les deux seules zones habitables sont l'UFB (Sud de l'Angleterre) et la Colonie (actuelle Australie) qui sont reliés par un réseau intraterrestre. Un homme aux souvenirs altérés découvre les plans de l'UFB pour éradiquer la Colonie.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Parlement
MODE DE DESTRUCTION	Pas de destruction réelle, mais une altération de son aspect actuel. Big Ben semble avoir été surélevé et son environnement urbain est radicalement différent.
POINT DE VUE	En arrière-plan, flou, une seule fois pendant tout le film, sur un plan fixe. Comme expliqué plus tôt, ce n'est pas vraiment une destruction, mais une modification de la ville entière qui joue un rôle dans ce film. C'est comme si elle avait été dédoublée et qu'une deuxième ville, plus futuriste (technologies très avancées) s'était développée dans le ciel londonien. Big Ben apparaît donc (une seule fois, c'est la seule manière d'identifier Londres) dans un environnement inattendu, assez choquant, mais pourtant crédible dans sa cohérence avec tous les espaces urbains présents dans le reste du film. Les destructions à proprement parler, actives, ont aussi un rôle dans cet ouvrage, mais ne concernent que des bâtiments fictifs, importants pour le fonctionnement de ces villes du futur, non identifiables à notre époque. La mise en scène de la ruine reprend les codes déjà observés (travelling lent, musique sourde), mais uniquement pour faire état de la ruine de ces bâtiments non identifiables. On peut tout de même relever quelques lieux qui ont lieu dans la «non-zone» et dans lesquelles on aperçoit la ville abandonnée, dévastée opposée à celle ultra-moderne dans laquelle se déroulent le reste de l'action.
NOTE PERSONNELLE → RÔLE DE LA DESTRUCTION → CRÉDIBILITÉ STRUCTURELLE → IMPACT SUR LE SPECTATEUR → MISE EN SCÈNE DE LA RUINE	



MARVEL'S THE AVENGERS (LES AVENGERS : LE FILM)

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES	2012 - Marvel Studios - Joss Whedon
DÉCORATEURS	Benjamin Edelberg, Jann K. Engel, Gregory S. Hooper, Billy Hunter, Randy Moore, James Chinlund
LIEU DE L'ACTION → COMMENT LE SAIT-ON ?	New York City → Vues Skyline, Empire State Building, Chrysler Building, Grand Central Terminal → Nouveau building, uchronique : la Tour Stark
SYNOPSIS	Loki, le frère de Thor, vient sur Terre de récupérer le Tesseract et d'ouvrir un portail entre les deux mondes. La ville de New York est alors menacée et les Avengers vont tout faire pour stopper l'asgardien.
 BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Chrysler Building
 MODE DE DESTRUCTION	Utilisé par Thor pour convoyer un fort courant électrique et ralentir l'arrivée des monstres à travers le portail.
 POINT DE VUE	multiples, de très près pour voir Thor puis en dézoom en contre-plongée.
NOTE PERSONNELLE → RÔLE DE LA DESTRUCTION → CRÉDIBILITÉ STRUCTURELLE → IMPACT SUR LE SPECTATEUR → MISE EN SCÈNE DE LA RUINE	La destruction intervient dans la deuxième partie du film et touche réellement la ville de New York City, menace la survie de ses habitants et abîme nombre de ses bâtiments. Elle symbolise la victoire temporaire de l'ennemi. Très crédibles, les images de synthèses respectent totalement l'urbanisme de New York, à l'exception de la Tour Stark, qui est venue se faire une place en plein cœur de la grosse pomme. L'impact est lui aussi assez fort, car les destructions sont précises et bien représentées. La destruction du Chrysler Building a été préparée tout au long du film. En effet, le bâtiment intact est apparu à de très nombreuses reprises en arrière-plan. Un peu comme un clou de Tchekov, adapté au cinéma.



THE DIVIDE

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES	2012 - Alliance Films, Anchor Bay Films, Bac Films - Xavier Gens
DÉCORATEURS	Gordon Wilding, Tony Noble
LIEU DE L'ACTION	New York City
→ COMMENT LE SAIT-ON ?	→ Vue de l'Empire State Building
SYNOPSIS	Huit réfugiés d'une attaque nucléaire doivent vivre enfermés dans un sous-sol pour survivre. Au début du film, on assiste, sur le reflet d'une fenêtre d'immeuble et depuis la vue de cette fenêtre à la destruction de New York, enflammée et partiellement détruite. C'est la seule scène de destruction, car toute l'intrigue se déroule ensuite dans un sous-sol, privée de tout environnement urbain. La destruction est présentée de manière très forte, très graphique sur des plans très travaillés et par conséquent assez émouvants. Mais c'est bien la scène finale qui possède le plus de force, quand l'unique survivante parvient à sortir à l'air libre, dans la ville dévastée. Tout est mise en scène pour que le décor fasse son effet : couleurs bleutées, inverses de la première scène, musique forte et mélancolique, découvertes lentes et progressives de ce que voit le personnage, travelling et changement d'angles de vue incessants, mais pas trop saccadés. Tous les points de vue sont à hauteurs d'œil et le plan final montre la ruine dans le reflet du scaphandre de la jeune femme. L'opposition entre le vide, extrêmement vaste de la scène finale et la petitesse du sous-sol qui constituait le décor de tout le reste du film ne fait qu'ajouter à la puissance de cette scène.

NOTE PERSONNELLE

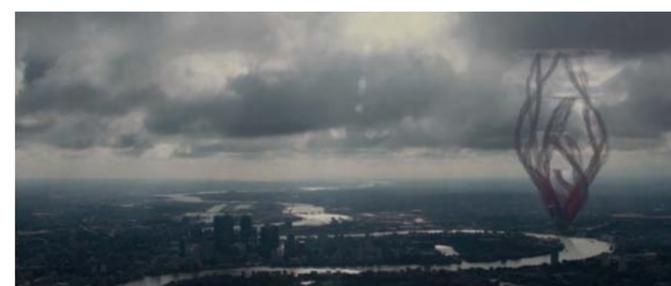
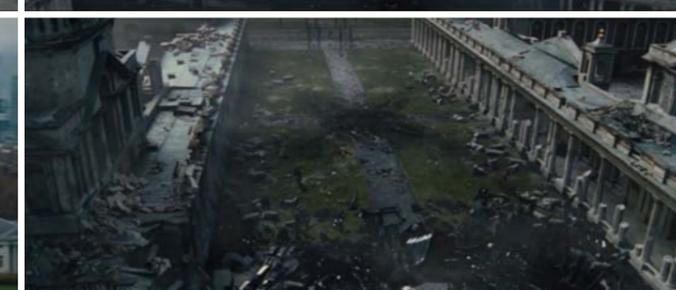
- RÔLE DE LA DESTRUCTION
- CRÉDIBILITÉ STRUCTURELLE
- IMPACT SUR LE SPECTATEUR
- MISE EN SCÈNE DE LA RUINE



ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

THOR : THE DARK WORLD (THOR : LE MONDE DES TÉNÈBRES)

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES	2013 - Marvel Studios - Alan Taylor
DÉCORATEURS	Mike Stallion, Charles Wood
LIEU DE L'ACTION	Londres
→ COMMENT LE SAIT-ON ?	→ Mention écrite + vue du ciel (Parlement, London Eye, Shard, St Paul)
SYNOPSIS	Les Elfes Noirs se réveillent pour venir détruire les 9 mondes, depuis la Terre. Thor est là pour les en empêcher.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Old Royal Naval College, Greenwich University
MODE DE DESTRUCTION	D'abord écorchés par un vaisseau spatial, abimé par des projections de corps et d'objets et enfin, très délabrés par le déchainement de la puissance noire des Elfes.
POINT DE VUE	Multiples, décor principal de la deuxième moitié du film. De dessus, du ciel, du sol, gros plans de détails de la destruction, d'en face, fixes et en mouvement. On a même quelques points de vue intérieurs.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Cathédrale St Paul, 30 Mary Axe (Gerkin)
MODE DE DESTRUCTION	Destructions «secondaires», leurs sommets sont abimés par un choc avec des débris ou des personnes.
POINT DE VUE	Dézoom, depuis le sommet vers le sol pour la cathédrale, et vue du ciel et de l'intérieur pour le Gerkin.
NOTE PERSONNELLE	Seule la deuxième moitié du film se déroule majoritairement sur notre planète, à Londres. C'est cette ville, et même l'emplacement précis du Old Royal Naval College qui deviendra le décor de la bataille finale. La destruction n'est pas une fin en soi, c'est une péripétie, elle fait partie de l'action. Ce bâtiment n'est pas détruit «volontairement», il n'était pas plus visé qu'un autre. Les scènes de destruction sont intégrées aux scènes d'action. Les destructions sont très crédibles à l'écran, on peut toutefois se demander comment ce bâtiment tient toujours debout alors que bon nombre de ses colonnes ont été brisées. Les vues les plus éloignées (à l'échelle de la ville) ont un impact sur le spectateur dans le sens de la «destruction», mais ce n'est pas l'effet prioritairement visé. C'est plutôt l'ampleur des combats et la force des combattants qui sont illustrées par la destruction de ce monument. La ruine est mise en scène dans les moments où les combattants ne sont plus sur le terrain, qui prend alors un aspect désert et désolé, souvent communiqué par des vues en plongée. D'ailleurs, une vue aérienne finale, à l'échelle de Londres, permet de s'apercevoir que toute l'intrigue, aussi violente fût-elle, n'a eu aucun impact sur l'aspect général de Londres.
→ RÔLE DE LA DESTRUCTION	
→ CRÉDIBILITÉ STRUCTURELLE	
→ IMPACT SUR LE SPECTATEUR	
→ MISE EN SCÈNE DE LA RUINE	



FANTASTIC FOUR : RISE OF THE SILVER SURFER (LES 4 FANTASTIQUES : LE SURFER D'ARGENT)

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES	2013 - Warner Bros. Pictures - Guillermo del Toro
DÉCORATEURS	Elinor Rose Galbraith, Richard L. Johnson, Andrew Li, Sandi Tanaka, Andrew Neskoromny et Carol Spier
LIEU DE L'ACTION	Los Angeles → Mention écrite + vue skyline NYC → Vue skyline, de dessus, satellite + statue de la liberté + mention écrite Washington → vue satellite + vue Washington Monument, Jefferson Memorial Londres → vue Parlement, London Eye Shanghai → vue Oriental Pearl Tower
COMMENT LE SAIT-ON ?	
SYNOPSIS	Le dévoreur de Mondes a envoyé son émissaire, le Surfer d'Argent, pour préparer son arrivée sur la Terre. Les 4 fantastiques vont sauver l'humanité.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	London Eye
MODE DE DESTRUCTION	La roue est descellée et commence à chuter.
POINT DE VUE	Multiples : vues du ciel, vue de détails (câbles qui cèdent), depuis le sol ou depuis l'intérieur des capsules de la roue.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Washington Monument
MODE DE DESTRUCTION	Partiellement gelé par le Surfer.
POINT DE VUE	Depuis le sol, en contre-plongée.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Sphinx égyptien
MODE DE DESTRUCTION	Gelé par le Surfer.
POINT DE VUE	Fixe, d'en face.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Grande Muraille de Chine
MODE DE DESTRUCTION	Partiellement détruite par des explosions.
POINT DE VUE	Multiples, plans très mouvementés, pendant l'action.
NOTE PERSONNELLE	Le rôle de la destruction évolue au fur et à mesure .. D'abord, quand le sphinx gèle au début du film, c'est pour communiquer un danger en approche. Puis quand London Eye se descelle, la nécessité d'une réaction rapide. Les destructions du Washington Monument et de la Grande Muraille sont quant à elle des «destructions d'action», c'est-à-dire qu'elles sont avant tout le décor de péripéties, et non pas des fins en soi. Les destructions sont assez crédibles, car finalement assez légères (London Eye est remise en place sur le champ, l'Obélisque et le Sphinx sont «simplement» gelés), seule la Muraille est réellement abîmée, et la caméra ne s'y appesantit pas. L'impact sur le spectateur est le plus fort quand les attaques se concentrent sur Londres. En effet, la scène avec la roue est une scène phare du film (elle dure longtemps et est filmée sous de très nombreux angles). On peut citer plusieurs plans où la ruine est mise en images. Quand la Tamise est vidée, un dézoom nous offre une vue de Londres, et du manque urbain que l'on veut nous faire ressentir. À la toute fin également, juste avant le dénouement, Londres est représentée sous la menace imminente d'un orage très noir et intimidant.



G.I. JOE : RETALIATION (G.I. JOE : CONSPIRATION)

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES	2013 - Paramount, M-Goldwyn, Skydance, Hasbro, Di Bonaventura - Jon Chu
DÉCORATEURS	Luke Freeborn, Alan Hook, Sebastian Schroder, Andrew Menezies, Cynthia La Jeunesse
LIEU DE L'ACTION → COMMENT LE SAIT-ON ?	Washington DC → Vue du Pentagone + mention écrite, Washington Monument, Capitole Tokyo → Skyline + mention écrite, tour Shinjuku Sampo, Shinjuku et ses bannières publicitaires, Siège du gouvernement
SYNOPSIS	L'ennemi a usurpé l'identité du président pour mettre fin au groupe des GI Joe et prendre le contrôle de la planète.
BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	La Parlement (dont Big Ben), London Eye et le reste de Londres
MODE DE DESTRUCTION	Détruit par le séisme provoqué par la chute d'un missile
POINT DE VUE	2 plans fixes (travelling très léger) en vue aérienne
NOTE PERSONNELLE → RÔLE DE LA DESTRUCTION → CRÉDIBILITÉ STRUCTURELLE → IMPACT SUR LE SPECTATEUR → MISE EN SCÈNE DE LA RUINE	D'une manière assez similaire à la méthode adoptée dans le premier opus, la destruction de Londres apparaît comme une «menace» de ce qui pourrait arriver à toutes les autres capitales du Monde. Assez crédible graphiquement, la destruction a tout de même l'air exagéré. Elle n'en est pas moins impactante pour autant, la destruction de la ville est choquante et vécue comme telle dans l'intrigue. Une fois la destruction globalement terminée, un plan plus long observe Londres ravagée dans un silence pesant. La ruine (pourtant potentiellement impressionnante) n'est pas autrement mise en scène dans le film.



ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT

EDGE OF TOMORROW

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES	2014 - Warner Bros - Doug Liman
DÉCORATEURS	Oliver Scholl, Neil Lamont
LIEU DE L'ACTION	Londres → Mention écrite, establishing shot (Parlement, London Eye, National Gallery) + vue d'hélicoptère
→ COMMENT LE SAIT-ON ?	Verdun → Mention orale Paris → Mention orale + vue Tour Eiffel et Louvres
SYNOPSIS	Alors que la guerre fait rage entre l'humanité et l'envahisseur alien, un soldat parvient à revivre la même journée jusqu'à détruire leur organe mère.
 BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Tour Eiffel
 MODE DE DESTRUCTION	Déjà effondrée au moment de l'action.
 POINT DE VUE	Plan fixe, très bref, répété plusieurs fois.
 BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Musée du Louvres
 MODE DE DESTRUCTION	Déjà abimée au moment de l'action, la pyramide est finalement endommagée par la collision avec un hélicoptère puis finalement explosée par une détonation souterraine.
 POINT DE VUE	Multiples : d'abord de loin en plongée, puis en gros plan lors du choc. Une vue plus éloignée en plan fixe permet d'observer l'explosion.
 BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Arc de Triomphe du Carrousel
 MODE DE DESTRUCTION	Fauché par un hélicoptère lancé à toute vitesse.
 POINT DE VUE	Depuis le ciel avant le choc, puis depuis le sol au moment du choc, en plans fixes.
 BÂTIMENT DÉTRUIT/ABÎMÉ	Obélisque
 MODE DE DESTRUCTION	En feu et très abimée.
 POINT DE VUE	Multiples, en arrière-plan de l'action le plus souvent.
NOTE PERSONNELLE	Dans ce film, la destruction est antérieure à l'action et constitue donc le décor de l'intrigue (Tour Eiffel couchée, Obélisque embrasé ..). Mais la destruction est aussi active dans la dernière partie du film, où l'explosion finale souffle une partie du Louvres. Les décors sont soit déjà détruits et donc crédibles en tant qu'environnement, soit détruits à l'écran de manière assez réaliste (projection de débris, explosions...).
→ RÔLE DE LA DESTRUCTION	La destruction provoque donc une émotion assez forte par son réalisme et sa puissance.
→ CRÉDIBILITÉ STRUCTURELLE	La ruine est mise en scène tout au long du film, car l'intrigue se déroule dans la ville détruite de Paris. Certains plans permettent d'en faire l'état (vues aériennes, dézoom depuis le sol ..). Un procédé intéressant permet même à la fois d'observer la ville fumante et d'introduire une action : un point de vue haut (10m env.) observe la ville en ruine, puis grâce à un travelling descendant, recentre sur le niveau de l'œil (1m80 env.) et sur l'action qui est sur le point d'arriver. D'un seul mouvement de caméra, l'observation de la ruine laisse place à une scène d'action, établissant ainsi le décor et la situation.
→ IMPACT SUR LE SPECTATEUR	
→ MISE EN SCÈNE DE LA RUINE	



DÉTRUIRE & CONSTRUIRE

LA VILLE À L'ÉCRAN

CONCLUSION GRAPHIQUE

DESTRUCTION DE NANTES

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

NANTFS

Commune de l'Ouest de la France qui s'étend sur les rives de la Loire, à 50 km de l'océan Atlantique. Chef-lieu du département de la Loire-Atlantique et préfecture de la région des Pays de la Loire, elle est l'élément central de Nantes Métropole peuplée de près de 600 000 habitants, au sein de la huitième aire urbaine de France, comptant 873 133 habitants en 2010. Associée à l'agglomération de Saint-Nazaire, avec un avant-port sur l'estuaire de la Loire, Nantes constitue aujourd'hui la sixième métropole du Grand Ouest français. Labellisée ville d'art et d'histoire, Nantes est, en 2012, la sixième commune la plus peuplée de France avec ses 291 604 habitants, et la première de l'Ouest en nombre d'habitants.

TOP 10 DES SITES NANTAIS « À NE PAS RATER » (nantes-tourisme.com)

1. CATHÉDRALE DE NANTES
2. CHÂTEAU DES DUCS
3. LES MACHINES DE L'ÎLE
4. JARDIN DES PLANTES
5. ESTUAIRE NANTES - SAINT NAZAIRE
6. QUARTIER GRASLIN
7. MÉMORIAL DE L'ABOLITION DE L'ESCLAVAGE
8. ÎLE DE NANTES
9. TRENTEMOULT
10. EAU

SCÈNE D'OUVERTURE

Deux adolescents, Hugo et Zoé, traversent la ville de Nantes à bicyclette et se rejoignent au 29 rue des Réformés à Chantenay, où résident Hugo et sa famille.

- Mention écrite indirecte (ex : panneau Voyage à Nantes)
- Musique dynamique
- Aucun dialogue
- Grand soleil
- Mise en avant de certains bâtiments identifiables
- Clous de Tchekov

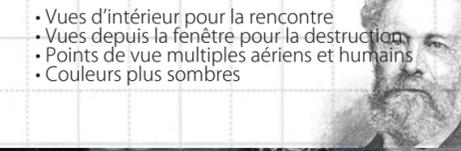


TOP 15 DES SITES NANTAIS LES PLUS PHOTOGRAPHIÉS (sightsmap.com)

1. CHÂTEAU DES DUCS
2. COURS DES 50 OTAGES
3. PASSAGE POMMERAYE
4. CATHÉDRALE DE NANTES
5. LES MACHINES DE L'ÎLE
6. QUAI DES ANTILLES
7. EGLISE SAINT NICOLAS
8. THÉÂTRE GRASLIN
9. LIEU UNIQUE
10. MUSÉE JULES VERNE
11. PLACE ROYALE
12. PLACE MARÉCHAL FOCH
13. GARE DE NANTES
14. PLACE DU COMMERCE
15. TOUR BRETAGNE

MISE EN PLACE DE L'INTRIGUE

Alors qu'ils comptaient profiter du fait que la maison soit vide, les deux adolescents se retrouvent nez à nez avec un vieux homme, barbu. Une fois la panique estompée, celui-ci affirme s'appeler Jules Verne, revendique la propriété de la demeure et s'indigne de son état actuel de conservation. Croyant avoir affaire à un fou, Hugo et Zoé observent la colère du vieil homme se renforcer, sans savoir comment réagir. C'est au moment où il regarde par la fenêtre Sud que la rage de Jules Verne explose, où se trouvait l'immense jardin familial de ses souvenirs, se trouve aujourd'hui un immense bâtiment gris, des plus laids qui lui aient été donnés à voir. Indigné, il chasse de la main cette vision qu'il ne peut comprendre. À l'instant même où sa main balaie l'horizon, les adolescents assistent alors à une scène incroyable, le lycée, ce bâtiment qu'ils ont toujours vu à l'arrière de leur maison est violemment projeté dans l'espace, réduit à un amas de débris enflammés, laissant place à une étendue d'herbe et de buissons taillés...



Un jardin à l'anglaise et une allée de tilleuls remplacent le lycée qui est réduit à un amas de débris en feu.



Du côté du jardin où donnait la façade principale, le double perron était garni d'une glycine dont les grappes violettes et le feuillage s'enroulaient gracieusement autour des balustrades de l'escalier. Des bignoniés et des glycines bordaient la façade (...). Les deux jardins se faisaient suite en terrasse. Le premier, planté en jardin français d'autrefois, ne tarda pas à être transformé par Pierre Verne en jardin anglais (...). Une allée de tilleuls taillée fut la seule partie qu'on en garda le long du mur en terrasse qui dominait le deuxième jardin ; c'était un promenoir bien exposé d'où on voyait la Loire et ses prairies, terminé par une charmille et une tonnelle qui donnaient sur le chemin.

- Vues d'intérieur pour la rencontre
- Vues depuis la fenêtre pour la destruction
- Points de vue multiples aériens et humains
- Couleurs plus sombres

HUGO & ZOÉ

Les adolescents appellent les secours et accourent dans les débris du lycée pour aider les rescapés. Alors qu'ils s'occupent des blessés, ils apprennent que les monstres des machines de l'île ont pris vie. Témoins de l'impuissance et de l'incompréhension de la population et des forces de l'ordre, les adolescents comprennent qu'ils sont les seuls à pouvoir voir celui qui semble être le fantôme de Jules Verne. Ils décident d'aller se renseigner dans le musée à proximité.

- Communication indirecte de la destruction (infos, écran de télévision)
- Points de vue humains



Les monstres marins du Carrousel s'échappent et terrorisent la population.

Les deux héros découvrent les motivations de Jules Verne, son goût pour les navires dans le Port de Nantes et son amer-tume face au développement récent de la ville. Le port et les bateaux semblent lui manquer. Ils découvrent également qu'il a vécu près de l'île Feydeau avec sa famille et qu'à l'époque la Loire passait toujours devant le Château. Ils décident de s'y rendre pour aller lui parler. Hélas, ils arriveront trop tard ...

- Images de la ville d'antan, grâce à d'anciens supports de représentation
- Points de vue humains

JULES VERNE

Devenu conscient de son pouvoir, et toujours aussi en colère, Jules Verne décide d'aller voir l'état de la maison de ses parents. Sur le chemin, il ravage les rues de Chantonnay sans aucune pitié. Quand il aperçoit les machines de l'île, il décide de s'y rendre. Fasciné par les créatures animées, ils leur donnent vie et elles s'échappent dans le quartier.

- Destructions non identifiables sur le trajet, chute de débris, fumée
- Plans de face et aériens de la libération des machines de l'île
- Marque une étape de l'intrigue

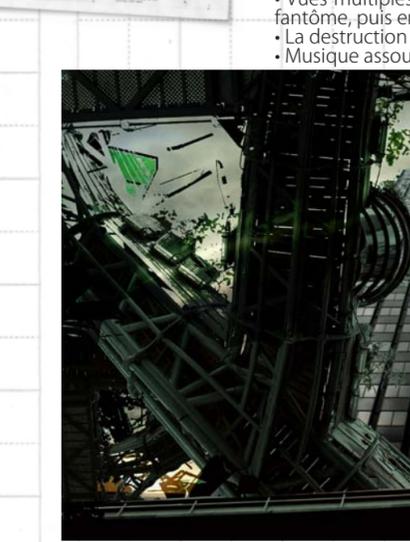
Après avoir contemplé les créations de Delacroix, Jules Verne reprend sa route vers l'immeuble rue Rousseau dans lequel il a vécu. Sur la route, il modifie à son gré les éléments qui ne lui plaisent pas. Au moment où il arrive dans le quartier de l'île Feydeau, quelle n'est pas sa surprise de voir qu'elle n'est plus une île ! Il décide d'y remédier et rend son lit originel à la Loire, retrouvant l'aspect de la ville portuaire qu'il chérissait tant. Les forces de police sont déployées et les hypothèses fusent quant à l'origine de ces catastrophes, en vain.

- Destructions non identifiables sur le trajet, chute de débris, fumée
- Vue du ciel et vue du sol pour l'inondation du quartier Feydeau
- Marque une nouvelle étape de l'intrigue



La Loire reprend sa place dans le quartier Feydeau, engloutissant tout sur son passage.

4

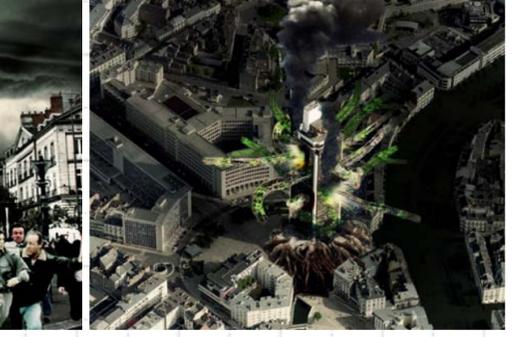


L'Arbre au Hérons croît au coeur de la Tour Bretagne, sans pour autant l'effondrer.

4 APOGÉE DU DANGER

Le fantôme de l'auteur ne parvient pas à se calmer, tout dans cette ville lui donne l'envie de la réduire en poussière. Quand il aperçoit la Tour Bretagne, c'est la catastrophe. Inspiré par ce qu'il a vu dans la Halle des Machines, il fait croître l'Arbre aux Hérons, en plein coeur de l'édifice. Les branches de métal et de bois détruisent la tour, qui s'écroule tout autour.

- Vues multiples de la Tour, d'abord depuis le point de vue éloigné du fantôme, puis en contre plongée depuis le bas du bâtiment
- La destruction est spectaculaire, détaillée
- Musique assourdissante

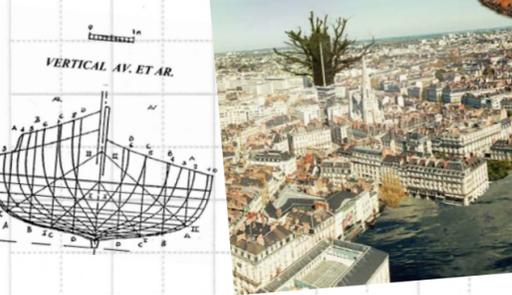


L'Arbre au Hérons croît au coeur de la Tour Bretagne, sans pour autant l'effondrer.

5 DÉNOUEMENT

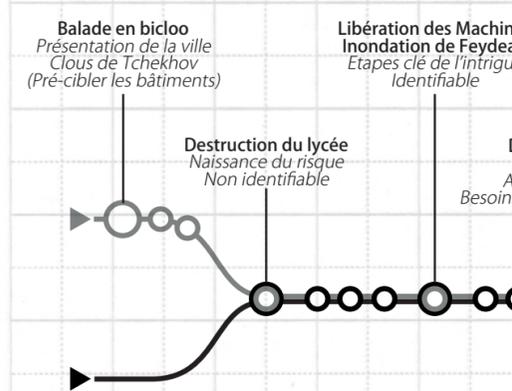
Une fois arrivés dans la cour du château, les trois personnages pénètrent dans le Musée d'Histoire de Nantes. Après la visite, Jules Verne, calme, découvre que Nantes n'a pas renié son passé et qu'elle continue de le communiquer et de le mettre en valeur. Définitivement plus à l'aise dans cette partie de la ville, le fantôme décide d'y rester. A l'exception de nos deux tourtereaux, personne n'aura vraiment compris ce qui a frappé Nantes ce jour-là. Les plus attentifs, cependant, pourront encore entendre une voix leur murmurer cette histoire, sous la nef retournée que constitue la charpente du musée.

- Points de vue humains, multiples, du château et du musée
- Le château mis en valeur, comme défenseur de l'Histoire nantaise
- Vues du ciel de la ville de Nantes, en partie ruinée, sous un grand soleil, avec une musique calme mais joyeuse



MODÈLE DE DESTRUCTION UTILISÉ : BULLDOZER

Modèle le plus adapté à une ville « peu connue » et qui cherche donc à faire découvrir une large palette de quartiers et de bâtiments.



Balade en bicloo
Présentation de la ville
Clous de Tchekhov (Pré-cibler les bâtiments)

Libération des Machines
Inondation de Feydeau
Étapes clé de l'intrigue
Identifiable

Découverte du Château des Ducs
Dénoûment
Environnement identifiable (Bâtiment bouclier)
Observation des ruines

Destruction du lycée
Naissance du risque
Non identifiable

Destruction de la Tour Bretagne
Apogée du danger
Besoin de réaction immédiate
Identifiable



FIN