

« **LA RUINE** COMME MÉMOIRE
LE CINEMA COMME RÉVÉLATEUR »

AXN

AXN

« **LA RUINE** COMME MÉMOIRE
LE CINEMA COMME RÉVÉLATEUR »

Mémoire de fin d'études sous la direction de Aleksey SEVASTYANOV

École Camondo - Paris - 2025/2026

Écrit et mise en page par Alexis N'DONG

Typographie utilisée : Garamond, Mea Culpa & Fleur

REMERCIEMENTS

Je tiens à adresser mes sincères remerciements à mon directeur de mémoire, Alexey Seyvastanov, pour son accompagnement tout au long de ce travail. Ses conseils, sa disponibilité et la pertinence de ses remarques ont été déterminants dans l'élaboration de cette réflexion.

SOMMAIRE

AVANT-PROPOS

PROLOGUE

ENJEUX

RUINE URBAINE

◊ DÉCOR POST-MODERNE

◊ DÉSHUMANISATION

◊ VESTIGE NATUREL

RUINE SYMBOLIQUE

◊ PERTE DE SENS

◊ DÉSACRALISATION

◊ UN MONDE MORT

RUINE TEMPORELLE

◊ PRÉSENT PERPÉTUEL

◊ SIMULACRE

◊ TEMPS PROGRAMMÉ

DÉNOUEMENT

BIBLIOGRAPHIE

P.8

P.12

P.20

P.22

P.28

P.30

P.50

P.60

P.66

P.78

P.86

P.100

P.106

P.116

P.124

P.136

P.140

AVANT PROPOS

Depuis mon enfance, les ruines m'accompagnent comme des compagnons silencieux. Elles sont, pour moi, les témoins d'histoires oubliées, les traces d'un passé qui continue de parler à ceux qui prennent le temps d'écouter. Mes voyages, de la Crète à Pompéi, des châteaux français aux villages méditerranéens, ont nourri cette fascination chez moi. Ce qui m'émerveillait d'abord, c'était leur état matériel, leur résistance au temps et aux catastrophes. Mais avec les années, j'ai compris que ce n'était pas seulement la pierre ou le béton qui m'intriguait, c'était ce qu'ils portaient : la mémoire des hommes, des sociétés et leur capacité à transmettre des histoires malgré leur délabrement.

Ce mémoire est né de cette rencontre entre fascination personnelle et réflexion théorique. Mon ambition a été, ici, de prolonger cette expérience sensible par un regard analytique, en examinant comment la ruine dépasse la simple matérialité pour devenir un vecteur de mémoire, de symboles et de temps.

À travers des lectures, de Sabine Forero-Mendoza ou encore Walter Benjamin, j'ai voulu montrer que la ruine peut être à la fois un objet d'étude et un langage capable de traduire de l'état d'une société

Chaque partie mêlera description précise des scènes et analyse des dispositifs cinématographiques, tout en mobilisant des cadres théoriques issus de penseurs. L'idée est de montrer comment le cinéma contemporain permet de penser les ruines, non seulement comme des objets esthétiques, mais aussi comme des révélateurs de la modernité.

J'espère néanmoins que ce mémoire sera accessible à tous, qu'il parlera autant à ceux qui observent les pierres qu'à ceux qui cherchent à comprendre les histoires qu'elles portent. Il s'agit d'un travail personnel autant que théorique, une invitation à considérer la ruine non pas que comme un simple décor ou une nostalgie esthétique, mais comme un témoin vivant du temps, capable de nous faire réfléchir sur notre rapport à la mémoire, à l'histoire et à l'espace.

*« Le spectacle des ruines
est l'occasion d'une révélation »*

Sabine Forero-Mendoza, (2002), *Le temps des ruines : Le goût
des ruines et les formes de la conscience historique à la Renaissance*,
Champ Vallon, Seyssel, p. 67

PROLOGUE

« L'absence de ruines est peut-être l'objet du siècle ... l'extrême fragilité des constructions contemporaines conduit à leur disparition, pas sous l'effet des bombes ou d'une catastrophe naturelle, mais sous l'effet de leur propre fragilité et précarité. » ¹

Bruce Bégout

-

On parle souvent de la ruine comme d'une manifestation visible de l'extinction. Une construction endommagée, un lieu délaissé, une partie laissée à l'érosion du temps. Elle fait spontanément référence à l'effondrement, à la disparition, à la fin d'un usage ou d'une fonction. Cependant, cette perception instantanée ne suffit pas à comprendre véritablement ce que la ruine implique. La remarque de Bruce Bégout nous pousse à revoir cette idée : la ruine ne serait plus seulement un souvenir du passé, mais ferait partie d'un mouvement actuel, dans ce qu'elle crée, utilise et abandonne. Si la définition lexicographique de la ruine, telle que proposée par Le Robert, insiste sur un processus de détérioration matérielle pouvant conduire à la destruction totale d'une structure, elle réduit néanmoins la ruine à une lecture strictement physique et visible.

¹ B. Bégout, *L'Obsolescence des ruines : Essai philosophique sur les gravats*, Inculte, 2022.

Or, cette approche, bien qu'opérante pour désigner l'effondrement d'un bâti, apparaît insuffisante dès lors que l'on cherche à penser la ruine comme phénomène culturel, temporel et symbolique. À l'inverse, Bruce Bégout propose une lecture élargie et critique de la ruine contemporaine. Celle-ci ne relève plus seulement de l'écroulement ou de la dégradation, mais d'un état de suspension du sens, où les formes architecturales et sociales persistent sans être véritablement habitées.

Bruce Bégout apporte donc une vision assez différente de la définition classique du dictionnaire. Bégout introduit une notion de temps flou, où la ruine peut subsister sans dégradation visible, dès que l'usage, le souvenir ou la signification ont disparu. La ruine ne représenterait pas seulement ce qui tombe, mais aussi ce qui persiste tout en étant vidé de sa substance. Cette opposition révèle quelque chose : elle questionne la notion de la ruine non pas comme un résidu du passé, mais comme une conséquence du présent engendré par les principes modernes.

Cette déclaration ne caractérise pas la ruine de façon définitive, elle remet simplement en cause cette notion. Elle propose l'idée que la ruine n'est peut-être pas un état distinctement repérable, mais plutôt un processus parfois même flou. Elle peut se manifester sans effondrement spectaculaire, sans destruction totale, dans des formes encore intactes mais déjà imprégnées d'un sentiment de vide, de suspension ou de décalage. La ruine ne réside pas uniquement dans le matériel mais dans la disparité entre ce qui demeure et ce qui a perdu sa signification.

De ce point de vue, la ruine n'est donc pas une simple structure architecturale dégradée ou un paysage abandonné. Elle impacte aussi de manière plus sensible et affective. Elle est capable d'agir sur la mémoire, la vision et l'émotion en jouant sur le décalage, la mélancolie ou bien l'étrangeté. Elle possède un rapport au temps suspendu, ni historique, ni actuel, mais beaucoup plus fluctuant dans le temps. Elle devient un espace où s'entrelacent les notions de mémoire, de disparition et de continuité.

D'ailleurs, on ne peut pas considérer la ruine comme un état figé ou une période précisément définie dans le temps. Elle ne se manifeste pas soudainement à partir d'un moment précis, comme un effondrement, mais se développe dans un processus plus progressif, où les attitudes, les perceptions et les interventions humaines sont d'une importance capitale. Un bâtiment peut demeurer toujours intact tout en étant symboliquement détruit, dès lors qu'il perd sa fonction, son but. Cependant, certains édifices dégradés persistent dans la mémoire collective et dans l'imaginaire, ce qui a pour conséquence de retarder leur transition vers la notion de ruine.

Cette instabilité remet en cause les notions traditionnelles du temps liées à la ruine : elle ne découle pas seulement du passé, ni même de l'avenir, mais se manifeste dans une zone intermédiaire où le présent est fragmenté. La ruine semble davantage être une condition qu'un vestige, liée à la manière dont l'homme se rapporte à l'espace, au temps et à l'utilisation. C'est à travers des actions humaines telles que l'abandon, la répétition automatique, l'oubli ou à l'inverse la réappropriation, que le processus de délabrement est déclenché ou arrêté. Cela fait de ce dernier un phénomène en constante mutation, à la fois évolutif et profondément lié aux relations.

Le cinéma apparaît donc comme un moyen intéressant pour aborder cette complexité. Il peut faire parler, faire vivre, ceux qui ne peuvent pas s'exprimer, à travers le temps, l'espace et les émotions. Si sur l'écran, la ruine peut se manifester de manières discrètes, elle ne se limite pas à un simple élément visuel. Elle devient un outil capable de décrire des situations, de critiquer des comportements, sans le dire à voix haute.

Analyser la ruine dans le cinéma actuel revient donc à questionner la façon dont nos sociétés se perçoivent. La ruine ne se manifeste pas seulement comme un symbole de fin, mais comme une zone où oscille mémoire et disparition. Elle se transforme en un instrument à partir duquel on peut déceler les vulnérabilités de la modernité.

*« Si un lieu peut se définir comme
identitaire, relationnel et historique,
un espace qui ne peut se définir ni
comme identitaire, ni comme
relationnel, ni comme historique
définira un non-lieu. »*

Marc Augé, (1992), *Non-lieux. Introduction à une anthropologie
de la surmodernité*, Paris, Seuil, 1992, p. 100

ENJEUX

L'objectif de ce mémoire est d'ouvrir le regard du lecteur sur ce que sont vraiment les ruines. Loin de se réduire à leur matérialité ou à un simple spectacle de destruction, les ruines sont avant tout des témoins du passé, des traces durables de ce qui fut, qu'il s'agisse de la grandeur d'une civilisation, de l'empreinte d'une société ou des gestes quotidiens des hommes et des femmes qui les ont habités. L'idée ici, est de passer d'une vision esthétique de la ruine, basée simplement sur son aspect, à une vision heuristique. C'est-à-dire une approche qui cherche à comprendre ce que la ruine nous apprend du monde, de son histoire et de ses transformations. La ruine devient alors un outil de lecture du réel, un support de réflexion sur la manière dont les sociétés bâtissent, détruisent et se souviennent.

La ruine n'est pas un objet fixe, mais agit comme un processus en constante évolution. Un lieu de passage entre le passé, le présent et l'avenir. Elle se transforme en un véritable langage, un champ où se mêlent mémoire et disparition, substance et réflexion. Elle agit comme un outil de mémoire qui peut, à la fois, préserver, dévoiler voire révéler des éléments négligés ou invisibles du passé. Cependant, la ruine ne se limite pas à évoquer une époque passée, elle peut aussi être le reflet de la condition humaine. Elle interroge la nature des créations humaines et l'influence des structures, sociales et culturelles, sur l'espace que nous construisons et abandonnons.

Mon mémoire se divise en trois axes majeurs, chacun dédié à une catégorie spécifique de ruine, dans le cadre de ma perspective globale :

1 – La ruine urbaine : qui révèle la fragilité de la civilisation à travers le vide et l'abandon des villes contemporaines.

-

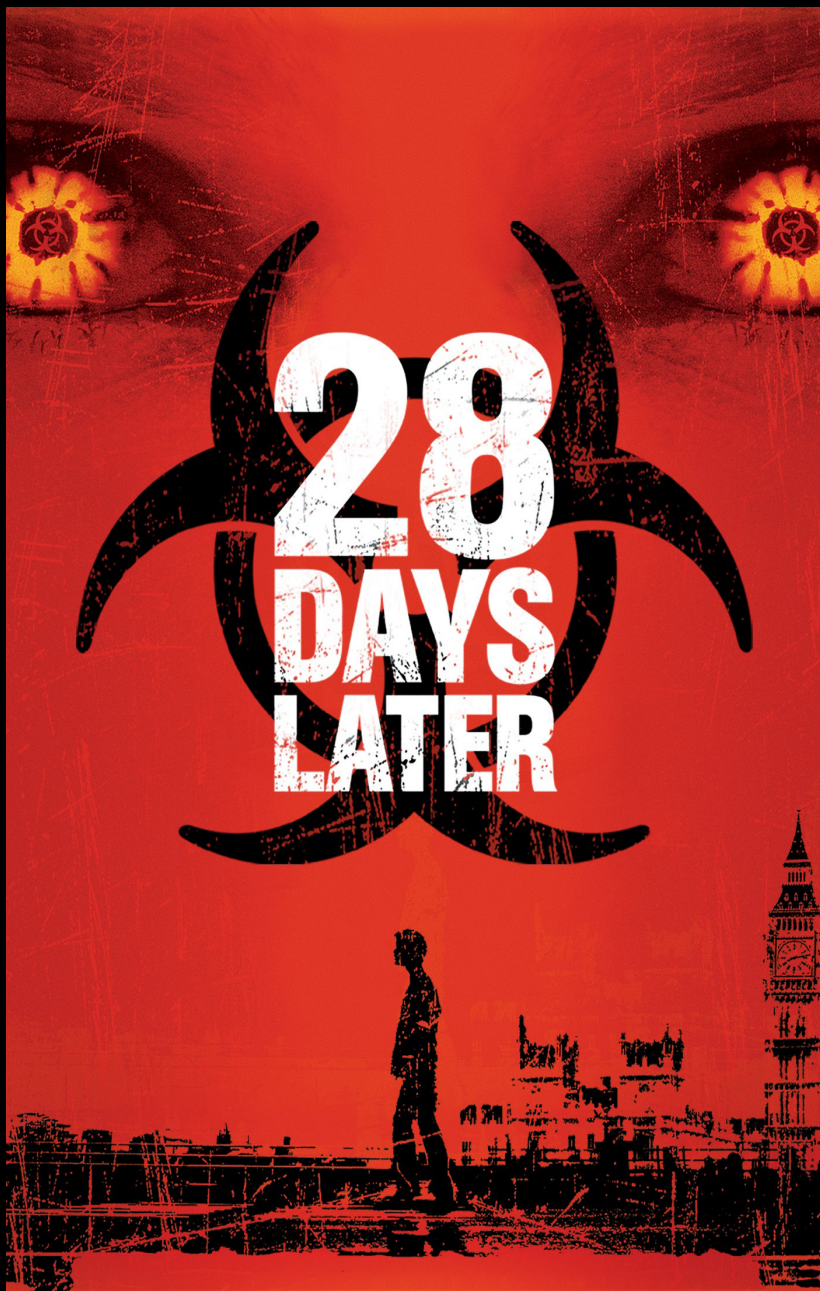
2 – La ruine symbolique : qui témoigne de l'effondrement des institutions, tout en laissant des traces matérielles de leur existence.

-

3 – La ruine temporelle : qui transforme l'architecture et les paysages en vestiges d'un futur déjà passé.

LA RUINE URBAINE





LA RUINE URBAINE

Dans un Londres en plein essor, une mystérieuse épidémie transforme les habitants en créature violentes, créant un chaos dans tout le pays. Le film suit Jim, un homme qui tente de survivre dans un monde dangereux et imprévisible, où chaque rencontre est une peur.

-

Il y a dans *28 Jours plus tard* quelque chose de profondément silencieux. Le film ne s'ouvre pas sur une explosion, mais sur un réveil. Pas de fracas, pas de cris, seulement le vide. Ce vide, filmé par Danny Boyle avec une précision presque documentaire, devient rapidement le véritable sujet du film. Londres n'est pas détruite : elle est absente. Ce n'est pas la catastrophe qui a transformé la ville, c'est sa disparition lente, son effacement de l'intérieur.

À travers cette mise en scène d'un monde arrêté, le réalisateur interroge la fin de la civilisation et de ce qu'il reste lorsque l'homme disparaît. La ruine devient une condition du présent et non plus un vestige du passé. Elle n'est plus uniquement ce qui vient après la chute, mais également ce qui accompagne l'existence moderne. Le film pose une question essentielle : que devient une ville quand elle n'a plus personne pour l'habiter ? Que révèle cette absence concernant la fragilité de la modernité ?

DÉCOR POST MODERNE

- Une ville comme décor post-moderne -

Le film *28 jours plus tard*, réalisé par Danny Boyle en 2002, s'ouvre sur une scène devenue emblématique du cinéma post-apocalyptique contemporain. Un homme, Jim, se réveille seul dans un hôpital désert. Le silence est total. Les couloirs blancs, vides, prolongent cette impression d'absence, comme si le monde avait brusquement cessé d'exister. Boyle filme ces premières minutes avec une rigueur quasi documentaire : caméra portée, plans prolongés, lumière crue du matin composent une atmosphère suspendue. Cette entrée en matière bouleverse les codes du film catastrophe : la destruction n'est pas spectaculaire, elle est invisible. Ce n'est pas la ville qui s'effondre, c'est la vie qui l'a quittée.

Quand le protagoniste, Jim, sort de l'hôpital, il découvre un Londres dans un état d'immobilité inattendu. Trafalgar Square, Westminster Bridge et Piccadilly Circus sont totalement déserts, capturés à l'aube dans une clarté grise et glaciale. Les rues sont couvertes de journaux, de déchets, abandonnés au sol. Les affiches publicitaires se dégradent lentement sur les murs. Ce décor encore intact, semble pourtant appartenir à une autre époque.





Il y a un décalage entre l'intégrité de la ville et l'effacement total de la présence humaine qui crée un sentiment d'étrangeté profond. Boyle film un monde suspendu, comme si le temps avait cessé d'avancer.



Cette suspension renvoie directement à la conception que Walter Benjamin développe autour de la ruine. Dans « *Origine du drame baroque allemand* »², il écrit que « la ruine ne signifie pas la destruction totale, mais l'arrêt du devenir ». Pour lui, la ruine marque un moment où l'histoire s'interrompt, où le progrès se fige et se transforme en mélancolie. La ruine ne marque donc pas une fin absolue, mais un point de bascule, un moment où le cours de l'histoire cesse d'avancer selon sa logique linéaire.

2 Walter Benjamin, (2009), *Origine du drame baroque allemand (Ursprung des deutschen Trauerspiels, Walter Benjamin, 1928)*, Flammarion, collection Champs essais 2009

Le progrès, jusque-là perçu comme continu, se fige, laissant place à une forme de mélancolie lucide. Chez Benjamin, la ruine désigne à la fois ce qui tombe et ce qui demeure sans avenir. C'est ce que donne à voir Danny Boyle dans *28 jours plus tard*. Londres, métropole moderne, symbole d'une grande capitale, financière et politique, n'est pas anéantie par une catastrophe visible. Elle n'est ni bombardée, ni effondrée, ni réduite à un amas de débris, elle est simplement absente. Les infrastructures sont encore là, intactes, mais elles ont perdu toute fonction. La ville persiste matériellement tout en étant vidée de sa raison d'être. Elle devient un décor sans acteurs, un espace figé dans un présent sans continuité. Londres n'est pas détruite, elle est arrêtée.

Cet arrêt provoque une mélancolie presque immédiate, aussi bien chez le spectateur que chez le personnage. Il ne s'agit pas d'une tristesse liée à une perte visible, mais d'un trouble plus complexe. Il y a une prise de conscience que le monde familier a cessé d'exister sans même avoir disparu. Ce qui était censé durer et fonctionner demeure debout mais ne signifie plus rien. La ville devient alors le signe d'un monde qui continue d'exister au-delà de l'humain, révélant la fragilité de certaines de nos constructions les plus dynamiques.

Walter Benjamin parle de la ruine comme d'un « arrêt du temps historique », un instant où la continuité du progrès se brise, laissant apparaître une conscience tragique du passé. Dans *28 jours plus tard*, cet arrêt est d'abord matérialisé par le dispositif cinématographique. Les plans larges, fixes et silencieux transforment la ville en image contemplative, presque comme un documentaire. Chaque plan fonctionne comme une carte postale figée, presque irréaliste, dans laquelle le spectateur mesure le changement soudain de cette grande ville. Les monuments, les vitrines, les bus rouges emblématiques de Londres, encore debout et reconnaissables, deviennent les traces d'une époque pourtant très récente. La ville se transforme presque en un musée de sa propre disparition.

La mélancolie ici, décrite par Walter Benjamin, est une « mélancolie réflexive »³ tournée vers la conscience du déclin. C'est celle qui traverse le regard de Jim. En parcourant ces espaces vides, il n'est pas seulement un survivant, mais un témoin, il est le témoin d'une temporalité disloquée, dans laquelle le passé continue de hanter le présent sans pouvoir s'y inscrire pleinement. Il ne se tient pas face à des ruines au sens classique, mais face à une ruine en devenir, encore intacte, mais déjà condamnée.

3 Pour Walter Benjamin, la « *mélancolie réflexive* » renvoie à une réflexion critique sur le passé et les traces du temps, au-delà de la simple tristesse.

C'est précisément là que se joue l'idée centrale de la ruine urbaine mise en scène par Boyle : la ruine n'est pas nécessairement le résultat d'un effondrement matériel, mais le moment où la ville, pourtant fonctionnelle en apparence, porte déjà en elle le signe de sa chute. L'absence d'humain, l'interruption des usages et la suspension du temps suffisent à transformer l'espace urbain en ruine. La ville devient le révélateur silencieux d'un monde qui a cessé d'avancer, un présent qui subsiste sans avenir alors qu'aucune trace de sa chute matérielle est visible.

Le film ne montre donc pas la catastrophe de la chute de la ville, mais plutôt l'instant qui lui succède. Un monde encore debout mais déjà perdu. Le temps de l'histoire s'est arrêté, laissant place à un présent figé, mélancolique et sans projection. La ruine est suspendue dans les rues de Londres, où, comme le souligne un journaliste de *Sight and Sound*, « rarement le West End, débarrassé de tout trafic humain, n'a paru si terriblement tranquille »⁴. La mise en scène de Boyle exploite pleinement cette tension, car les journaux éparpillés, les affiches délavées et les produits abandonnés dans les vitrines deviennent des signes de l'ancien monde.

⁴ Citation issue de la revue britannique *Sight and Sound*, publiée par le *British Film Institute* (BFI) et rédigé par Mark Kermode. Texte original : « *Rarely has the West End, cleansed of human traffic, seemed so terrifyingly tranquil.* »





Ces objets sont perçus comme des vestiges, presque comme les fragments d'une archéologie presque contemporaine, certes récente, mais déjà chargée de sens. Ils décrivent un univers parallèle où l'économie, la publicité et le désir ont cessé d'exister. Un univers ne laissant en héritage que des débris d'une société éteinte. La caméra nous dévoile la ville presque comme un documentaire, où chaque façade, chaque boutique, chaque panneau peut être perçu comme un morceau de mémoire. Londres apparaît comme un site archéologique, où le spectateur redécouvre les vestiges d'une civilisation passée.

En cela, *28 jours plus tard* fait écho à la vision benjaminienne d'une histoire qui avance en accumulant ses propres ruines⁵. Chez Walter Benjamin, la modernité n'est jamais pensée comme une marche continue vers le progrès, mais comme une succession de ruptures, de chocs et de discontinuités. L'histoire ne progresse pas en effaçant ce qui la précède, elle sédimente ses échecs et ses promesses inabouties. Le devenir historique est ainsi déjà ruiné, non pas parce qu'il s'effondre, mais parce qu'il se construit sur des fragments instables.

⁵ Selon Walter Benjamin, l'histoire ne progresse pas de manière linéaire : elle avance en accumulant ses propres ruines, chaque événement venant s'ajouter à une catastrophe déjà en cours (*Sur le concept d'histoire*, 1940).

Dans cette perspective, la ruine n'apparaît plus comme un résidu marginal du passé, mais comme une condition intrinsèque de la modernité. La catastrophe n'est pas un événement exceptionnel, elle devient le mode même de fonctionnement du progrès.

La ruine urbaine filmée par Boyle ne se réduit donc pas à un décor apocalyptique, mais propose ce que l'on pourrait appeler une véritable « esthétique du vide »⁶. La métropole se transforme en espace de méditation, où l'absence devient le moteur de la perception.

⁶ « *L'esthétique du vide* » renvoie ici à l'idée que l'absence, les ruines ou les espaces délaissés peuvent être investis de sens et devenir lieux de réflexion critique, en lien avec la notion de « mélancolie réflexive » développée par Walter Benjamin pour penser le passé et la mémoire.

Finalement, ce film montre que la ruine peut être perçue comme une condition du présent. La capitale, sans vie, présente aux spectateurs une beauté troublante, issue du silence, de la perte et du temps arrêté. Ainsi, le film met l'accent sur le fait que la ruine urbaine n'est pas que matérielle mais idéologique et sociale. Elle reflète l'incapacité de la société à perdurer, indépendamment de l'individu.

L'urbanité dépourvue de toute fonction, se transforme alors en une coquille vide. Une sorte de mise en scène où les vestiges du monde d'avant persistent malgré l'absence de l'homme.

DÉSHUMANISATION

- Une déshumanisation de l'espace -

Au cœur du film, la ville n'est pas anéantie par la catastrophe, mais elle est déjà vidée de sa fonction humaine. Les centres commerciaux, les stations-service, les marchés et les rues ne sont plus que des décors inanimés, des espaces où la présence humaine, qui leur conférait sens et activité, a disparu. Ces lieux prennent alors une dimension particulière : ils deviennent ce que Marc Augé désigne comme des « non-lieux » dans « *Non-Lieux : Introduction à une anthropologie de la surmodernité* »⁷. Selon Augé, là où les lieux anthropologiques favorisent l'appartenance, la mémoire collective et la rencontre, les non-lieux se définissent par le transit, l'anonymat et la standardisation.

D'après Marc Augé, les lieux anthropologiques sont des lieux porteurs de signification sociale et collective. Ils favorisent le sentiment d'appartenance à une communauté. Ils préservent la mémoire et stimulent les interactions humaines. Dans *28 jours plus tard*, on peut constater cela dans quelques rares espaces encore imprégnés de traces humaines. Lorsque Jim tombe sur la maison d'autres survivants, elle devient un lieu de rencontre et de lien social.

⁷ Marc Augé, *Non-Lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Paris, Seuil, 1992.

La présence d'objets du quotidien, utilisés pour la survie, les discussions orales, pour garder un semblant d'humanité, permettent de créer un lien collectif. Ce nouveau lieu rappelle comment un espace peut évoluer et être investi, à la fois par la mémoire et la présence d'humains à l'intérieur.

À l'inverse, les non-lieux sont caractérisés par l'absence de ces dimensions. Ils sont destinés à l'efficacité opérationnelle plutôt qu'à la mémoire et aux relations. Ils perdent tout sens collectif une fois que l'humain disparaît. Cela se traduit de manière marquante dans le film par des scènes se déroulant dans un centre commercial, une station-service ou tout simplement dans les rues de Londres. Les parkings vides, les rayons de supermarché accentuent encore plus cette impression. Ces lieux perdent toute identité dès que leurs fonctions sociales ne sont plus utilisées, révélant ainsi un monde urbain où la ville subsiste sans présence humaine. Ils ne deviennent que des espaces de circulations.

Même avant le désastre, ces lieux contenaient déjà les signes d'une dégradation du lien social. Ces non-lieux illustrent ainsi la logique de la modernité, qui conçoit des espaces favorisant plus la circulation et la consommation, plutôt que l'attachement et la mémoire collective.

La ruine ne se résume pas à une destruction visible ou matérielle, elle se manifeste dans le vide fonctionnel et symbolique des lieux. La catastrophe ne fait que mettre en lumière une ville dépeuplée, un lieu pensé pour le transit plutôt que pour l'habitat. La caméra se concentre beaucoup sur des passages, conçus pour leur efficacité plutôt que pour leur usage sensible.

Le film matérialise ce vide sous-jacent à travers diverses séquences. Comme la déambulation sur les voies de métro inoccupées, la course dans un hall d'entrée d'immeuble barricadé ou bien la fuite dans le tunnel saturé de véhicules. Ces traces de circulation figée se transforment en symbole d'un monde à l'arrêt. Chaque lieu, privé de sa fonction première, révèle sa propre obsolescence.



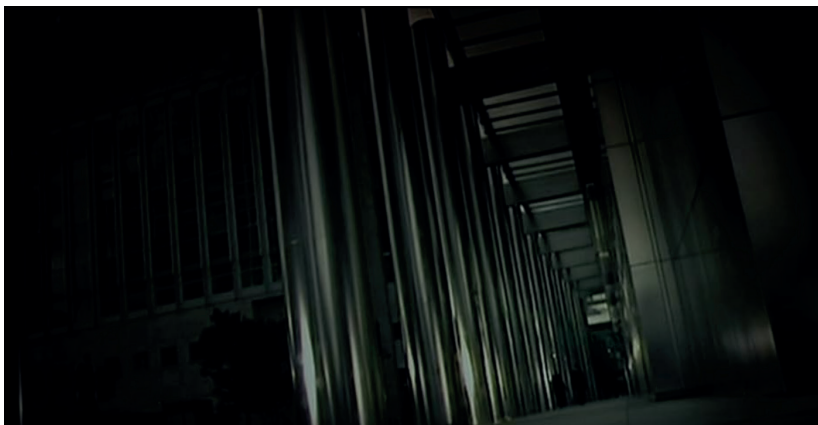
La scène du supermarché dans le film, illustre ce phénomène. Les personnages se déplacent seuls entre des rangées soigneusement ordonnées et remplies mais sans aucune présence humaine autre. Un silence absolu envahit cet espace jusqu'à le rendre presque irréel. Ce marché, conçu pour l'interaction, la transaction et le mouvement, perd toute signification dès que l'activité humaine disparaît. Le film met donc en évidence le paradoxe des non-lieux. Plus leur efficacité est recherchée, plus ils s'avèrent vulnérables une fois l'élément humain supprimé. Les pompes à essence, les caisses automatiques, les portes vitrées ne servent désormais plus à rien dans ce monde.

Ces automatismes, presque dérisoires, traduisent le paradoxe de la modernité. À mesure que la ville cherche à s'adapter à la performance et à la fluidité, elle se rend indépendante de ceux pour qui elle a été conçue. Le film suggère que la rationalisation technique de la vie urbaine, son automatisation, sa standardisation, a effacé les caractéristiques qui définissent les rapports humains à l'espace tels que la lenteur, la chaleur ou bien l'imprévisibilité.

Cette lecture rejoint la notion « d'architecture fonctionnelle comme prémice de la ruine »⁸, un croisement d'idée réunissant divers penseurs, comme Bruce Bégout par exemple. Celles où les bâtiments modernes, pensés pour l'usage, la répétition et la circulation, portent en eux une fragilité fondamentale, leur sens s'éteint dès que l'activité cesse. Ainsi, un immeuble de bureaux vide ou bien un centre commercial inoccupé ne sont plus que des volumes matériels.

Cette observation met en lumière un paradoxe de l'urbanité moderne. Les structures les plus rationnelles et performantes, pensées pour optimiser le mouvement et la productivité, deviennent en un instant obsolètes et déshumanisées, dès que la présence humaine est interrompue.

⁸ Bruce Bégout, qui s'intéresse particulièrement à l'expérience des espaces et à la notion de ruine, nous offre une perspective pour comprendre l'architecture fonctionnelle comme une structure destinée, dès sa création, à la désuétude et à la dégradation.: pensée pour l'usage immédiat et l'efficacité, elle porte en elle les prémisses de sa propre ruine.



Le décor subsiste matériellement, mais la vie s'en est retirée. Il ne s'agit plus d'une ruine romantique⁹, empreinte de nostalgie ou envahie par la nature, mais d'une ruine froide, clinique, presque angoissante : une ruine urbaine contemporaine, produite par la logique même du progrès. Pour revenir sur la notion de non-lieux, Marc Augé déclare que ces espaces « ne génèrent ni identité singulière, ni relation, ni mémoire »¹⁰ : ils rendent la présence humaine indifférente et dictent leur propre tempo. Dans ce contexte, le corps y est réduit à une utilité, comme marcher, manger ou attendre. Il perd donc sa capacité à s'installer durablement dans l'espace.

Ici, la ruine ne découle pas de l'érosion matérielle ou de l'écoulement du temps, mais de la disparition de l'humain et de la mémoire collective, seuls capables d'insuffler la vie à ces lieux. Lorsque la catastrophe se produit, les non-lieux passent de simples lieux de transit à des lieux d'arrêt. Ils sont comme figés dans un temps suspendu.

⁹ La « *ruine romantique* » désigne un motif artistique et littéraire du XVIII^e et XIX^e siècles, où les bâtiments ou monuments en délabrement sont représentés pour susciter la contemplation, l'émotion et la mélancolie, symbolisant le temps, la fragilité humaine et la beauté du passé disparu.

¹⁰ Selon Marc Augé, les non-lieux sont des espaces de circulation ou de passage qui, par leur caractère fonctionnel et standardisé, ne permettent ni l'établissement d'une identité propre, ni la création de liens sociaux durables, ni la conservation d'une mémoire collective.

La ville contemporaine apparaît comme une machine arrêtée, un organisme dont le moteur principal, l'homme, a cessé de battre. La ruine ne se limite plus à l'aspect matériel, elle se traduit par le vide et l'interruption des pratiques faites par l'homme.

Cette partie met en évidence cette forme de la ruine : celle qui anticipe la destruction. Dans *28 Jours plus tard*, la destruction ne crée pas la ruine, elle l'expose. L'absence d'humains révèle la présence d'espaces déjà dépouillés de toute signification rationnelle et de mémoire. Comme le souligne Roger Ebert, dans le *Chicago Sun-Times*, à propos de la mise en scène de Danny Boyle, le réalisateur « *filme en vidéo afin de donner à son film une immédiateté et une sensation quasi documentaire (...) dans une série de plans saisissants il traverse Piccadilly Circus et franchit le pont de Westminster sans qu'aucune autre personne ne soit visible.* »¹¹. Ce choix esthétique renforce cette sensation de solitude dans le récit.

11 Citation issue d'un article de Roger Ebert publié dans le *Chicago Sun-Times* à propos du film *28 Days Later* (Danny Boyle, 2002). Texte original : « *Director Danny Boyle... shoots on video to give his film an immediate, documentary feel... Wandering London, shouting (unwisely) for anyone else, he eventually encounters... deserted London. In a series of astonishing shots, he wanders Piccadilly Circus and crosses Westminster Bridge with not another person in sight...* »

En ce sens, la ruine moderne n'est pas une relique du passé, mais le résultat direct d'une approche de l'espace, détachée de toute vie. La ville devient un musée du contemporain, un instant du quotidien immobilisé dans une temporalité dépourvue d'avenir. Elle ne décrit pas la fin d'un monde, mais celui où l'homme occupait encore ces espaces.

VESTIGE NATUREL

- Mémoire, nature et effacement -

Dans la dernière partie du film, l'histoire quitte progressivement Londres pour des paysages ouverts et ruraux. Les survivants trouvent refuge dans une grande maison isolée, à l'écart de la ville. Le changement d'atmosphère est immédiat : la caméra s'élargit, les sons s'étirent, le vent et la lumière remplacent le clignotement des néons et le froid du béton. Ce passage du monde urbain au monde rural n'est pas seulement géographique, il est symbolique et puissant.

Dans la première partie, Londres représentait la ruine urbaine : une ville figée dans un temps précis où la disparition de l'humain exposait le vide de celle-ci. La ruine y est crispée, conséquence d'un progrès brutalement interrompu. Walter Benjamin la décrit comme « la trace d'un temps arrêté, la conscience d'un avenir brisé »¹². Les bâtiments, encore debout, sont privés de leur usage et vidés de sens, ils existent matériellement, mais leur fonction sociale, économique et symbolique s'est effacée.

¹² Pour Benjamin « *Thèses sur le concept de l'histoire, 1940* », les ruines incarnent le progrès interrompu, révélant un temps historique brisé plutôt qu'un déroulement linéaire.

Cette ruine urbaine impose au spectateur une confrontation directe avec l'absence et le vide, révélant la fragilité des structures construites pour l'homme mais incapables de survivre à sa disparition. Dans la campagne, la ruine change de nature. Elle s'ancre dans le temps et se mêle au décor : l'érosion, la flore et le temps lui confèrent un caractère dynamique. Le silence et la lenteur ne sont plus des indicateurs de mort mais de la redécouverte d'un temps propre qui s'éloigne de la brutalité citadine et de l'obligation fonctionnelle. La ruine se transforme en un élément contemplatif. Un objet qui évoque la coexistence avec la vie.

Georg Simmel, dans « *La Ruine* », éclaire ce basculement : « la ruine incarne la tension entre la culture et la nature »¹³, un moment où l'œuvre humaine cesse de s'imposer au monde pour s'y dissoudre. La ruine n'est plus uniquement signe de destruction ou de perte, elle devient le lieu d'une transformation, d'une recomposition où les traces humaines se mêlent à l'ordre naturel.

¹³ Citation tirée de Catharine Edwards, *Antiquity and the Ruin : Vision, Time, Emotion, Fragmentarity and the Reception of the Past*, in *Anabases* 9 (2009), citant Georg Simmel, « Die Ruine » (1911) : « ruins embody a tension between culture and nature ».

Danny Boyle illustre littéralement cette idée dans *28 jours plus tard* dans les plans extérieurs, murs, pierres et toits des bâtiments abandonnés ne s'opposent plus à la végétation environnante. Peu à peu, les constructions se fondent dans le paysage, recouvertes par la nature jusqu'à devenir presque indistinguables du décor naturel. Cette fusion suggère que la ruine n'est plus un simple vestige figé, mais un processus dynamique, un passage où le construit et le vivant dialoguent. La ruine devient alors un espace de recomposition, elle ne témoigne pas seulement d'une fin, mais d'une perméabilité entre culture et nature, qui transforme le sens même de ce que nous considérons comme perdu.

Symboliquement, le premier arrêt des protagonistes hors de la ville se situe à proximité d'une ruine classique. L'architecture cesse d'être un outil de domination, elle devient une mémoire muette. Là où la ville imposait la verticalité des bâtiments, la campagne propose une ruine horizontale. Cette transition illustre le passage d'une ruine liée au progrès, à une ruine de la mémoire silencieuse. Les routes désertes, les ponts submergés, les barrages délaissés deviennent des morceaux importés de l'ordre urbain. Ils sont comme des reliques d'un monde évanoui.





Boyle filme souvent les survivants marchant dans ces endroits, des routes bitumées au milieu de la nature comme pour symboliser une urbanité qui s'efface progressivement dans le décor. Ici, la mémoire ne se manifeste plus par la reconstruction, mais par l'effacement progressif. L'humain laisse des traces que la nature absorbe doucement, sans les détruire brutalement. La ruine devient organique¹⁴ : silencieuse, graduelle, en transformation constante, loin de la ruine romantique et spectaculaire de l'effondrement immédiat.

Ainsi, là où la ville montrait l'arrêt brutal du temps, la campagne évoque un temps dilaté et apaisé. Le rythme y est lent, l'espace respirant, et la ruine devient un processus continu où humain et nature coexistent dans une temporalité suspendue. Cette lente fusion entre architecture et nature transforme la ruine en lieu d'équilibre, elle n'est plus signe de mort, mais d'intégration. Le film invite à considérer la ruine comme un état naturel du monde moderne, non un accident, mais un devenir.

¹⁴ La ruine organique se caractérise par l'intégration de la végétation et des éléments naturels dans la dégradation des édifices, créant une fusion entre construction et nature.

Finalement, la ruine urbaine et la ruine paysagère ne s'opposent pas mais se répondent. La première révèle l'échec de la modernité, tandis que la suivante suggère une tentative de dépassement. Dans cette oscillation entre effondrement et continuité, Boyle redonne à la ruine sa double nature : arrêt du temps et promesse de recommencement. *28 jours plus tard* se clôt sur une vision ambiguë, la civilisation a disparu, mais le monde demeure. La ruine, loin d'être une fin, devient la condition même de la mémoire.

Dans *28 jours plus tard*, la ville n'est jamais réduite à être une simple toile de fond fictive, elle se transforme en un miroir d'un présent suspendu. La ville de Londres désertée offre un aperçu de ce qu'est l'espace urbain lorsqu'il perd sa fonction. Le sens n'est plus le même lorsque le mouvement et l'humanité ne sont plus présentes.

La ville subsiste comme une enveloppe intacte mais inerte. Danny Boyle privilégie l'absence plutôt que la destruction. Il déplace la ruine du domaine spectaculaire vers une dimension intérieure. C'est la disparition de l'homme qui expose la vulnérabilité de la modernité urbaine.

Les structures, conçues pour fonctionner en continu, deviennent immédiatement obsolètes lorsque les activités s'arrêtent, mettant en avant le fait que ce n'est pas la catastrophe qui provoque la destruction mais c'est celle-ci qui la met simplement en lumière. Londres devient alors un musée vivant où chaque élément et chaque mur est le reflet d'un progrès qui ne peut pas survivre sans l'homme.



Cette ruine urbaine, intacte mais morte, permet ainsi de clore une première réflexion sur la ville comme organisme fondamentalement dépendant de la présence humaine, du mouvement et de l'usage. Elle révèle que l'espace urbain n'existe pas en soi, il ne tient que par l'activité qui le traverse, et par les corps qui l'habitent. Lorsque ces éléments disparaissent brusquement, la ville ne s'effondre pas encore physiquement car elle n'a pas eu le temps, mais elle commence à se vider de sa substance.

En ce sens, cette première représentation de la ruine laisse entrevoir une dimension encore plus profonde : l'idée d'une ruine symbolique. Une ruine invisible, qui ne repose pas sur la destruction ou sur la perte de l'homme, mais sur son épuisement. Ce n'est plus seulement l'absence des corps qui est en jeu, mais l'effondrement de l'avenir comme promesse. Une ruine où la disparition des repères communs et le délitement des structures, qui donnaient forme à la société, ne fonctionnent plus.

Alors que la ruine urbaine soulignait la vulnérabilité matérielle et fonctionnelle, la ruine symbolique interroge plutôt sa capacité à créer du sens et à projeter un futur commun.



LA RUINE URBAINE

LA RUINE SYMBOLIQUE



The image is a movie poster for 'Les Fils de l'homme'. It features a close-up of a man's face on the left side, partially obscured by a vertical wooden plank. The man has a serious, intense expression, with a small wound visible on his forehead. His hand is pressed against the plank. The background is a dark, textured surface, possibly a wall or a piece of wood, with a mottled green and blue color scheme. The title 'les Fils de l'homme' is written in a bold, red, sans-serif font, positioned in the upper right quadrant of the image.

les Fils de
l'homme

LA RUINE SYMBOLIQUE

L'humanité est confrontée à une crise inédite. La fertilité a disparu et le monde est à l'aube du déclin. Le récit suit Theo, un personnage qui fait face à un avenir sombre, où l'espoir de l'espèce humaine repose entre ses mains.

-

Dans *Les Fils de l'homme*, Alfonso Cuarón ne représente pas la fin du monde, mais sa souffrance. L'humanité ne subit la destruction mais est confronté à une extinction lente et presque imperceptible. L'humain a perdu sa capacité à donner la vie. À présent, la ville de Londres est devenue grise et saturée de fumée, elle n'est plus qu'une forteresse du désespoir où la survie prime sur l'espoir d'un futur meilleur.

Le réalisateur détourne les conventions du film postapocalyptique pour mieux révéler une sorte de déclin. Celle de l'homme lui-même. Il apparaît comme dépouillé de toute transcendance, comme enfermé dans une routine sans substance.

Dans ce cadre à la fois symbolique et réaliste, la ruine ne se limite plus à être un arrière-plan, mais devient ici une métaphore vivante de la condition humaine. Illustrant une humanité suspendue entre souvenir et effacement. Et si dans un monde dépourvu d'avenir, la véritable ruine ne résidait pas dans la destruction des villes, mais dans l'effondrement même de l'espérance.

PERTE DE SENS

- *Un monde sans signification* -

Dans *Les Fils de l'homme*, le réalisateur filme un monde où tout semble continuer, mais où plus rien n'a de sens. Londres respire encore, ses métros circulent, ses bureaux s'illuminent, les journaux paraissent, mais cette activité n'est qu'une mécanique vide, un battement sans cœur. Ce n'est pas une apocalypse flamboyante, c'est une agonie silencieuse. Le monde fonctionne comme une machine dérégulée, animée par l'habitude plus que par le désir de vivre. Ce n'est pas la ruine visible qui s'impose, mais la ruine symbolique : une société dont la forme subsiste, alors que le sens qui la faisait tenir s'est effondré.

Le début du film résume tout cela en un seul et unique mouvement. Dans un café terne, éclairé par une lueur blanche, la télévision rapporte le décès du plus jeune homme au monde, un fait qui aurait dû ébranler le monde entier. Et pourtant les visages demeurent immobiles, sans émotions. Le personnage principal quitte l'endroit, semblant vouloir échapper à cette insupportable annonce. Quelques secondes plus tard, une explosion réduit en miettes l'intérieur du café. Personne ne hurle. Dans cet univers dépourvu d'avenir, le chaos est devenu une banalité.





C'est précisément là que naît la ruine symbolique. Dans l'absence d'effondrement visible, dans l'architecture de la ville, c'est dans la survie d'un monde en train de survivre intérieurement que se fait sentir cette idée. Cuarón installe donc d'emblée le paradoxe central de son film : l'horreur a perdu sa capacité de choc.

Cette indifférence collective, dès les premières minutes du film, constitue la véritable ruine symbolique. Rien ne semble avoir été détruit, et pourtant tout est déjà mort. La civilisation se maintient dans une survie, vidée de toute croyance.



Walter Benjamin, dans « *L'Origine du drame baroque allemand* »¹⁵, écrit que la ruine est le moment où « le progrès s'interrompt »¹⁶. La ruine n'est donc pas, chez lui, l'image spectaculaire de l'effondrement, mais celle d'un arrêt du devenir historique, d'une suspension du mouvement qui révèle la fragilité même de l'idée de progrès. Dans cette perspective, l'histoire ne s'achève pas, elle se bloque, se fige dans un présent sans direction ni promesse d'avenir.

¹⁵ Walter Benjamin, (2009), *Origine du drame baroque allemand (Ursprung des deutschen Trauerspiels, Walter Benjamin, 1928)*, Flammarion, collection Champs essais, 2009

¹⁶ Il décrit la ruine comme le moment où « le progrès s'interrompt », soulignant que l'histoire n'est pas un flux linéaire mais un processus marqué par des ruptures, des arrêts et des traces du passé.

C'est précisément ce que donne à voir le film. Les bâtiments délabrés, les véhicules cabossés, les affiches délavées ne fonctionnent pas comme des reliques d'un passé révolu, mais comme les indices d'un temps immobilisé. Rien n'est totalement détruit, rien n'est véritablement reconstruit. Tout demeure dans un état intermédiaire, usé, abandonné et suspendu. De plus, la ruine benjaminienne n'est pas tournée vers le passé, elle regarde vers un présent immobilisé, presque sans fin. Tout s'effondre graduellement, rien ne se brise soudainement. Le film dépeint donc une vision assez critique de la modernité, non pas celle d'un monde ravagé par la catastrophe, mais celle d'un monde figé, condamné à persister sans futur.

Dans *Les Fils de l'homme*, Londres ne fait que fournir le cadre d'une dystopie moderne. La dégradation de l'humain se manifeste clairement dans l'espace urbain, à travers les actions collectives, les gestes et les modes de cohabitations imposés. Les individus persistent à cohabiter, mais sans vision partagée. Ils sont dans un monde dénué de but où le concept même d'avenir s'est évaporé. Dans ce contexte, la notion de ruine ne renvoie plus uniquement à l'architecture ou à la destruction matérielle, mais à ce que l'on pourrait qualifier d'usure du présent¹⁷. La ville n'est pas anéantie. Elle est fatiguée, usée et vieillissante.

¹⁷ Inspirée de Walter Benjamin, « l'usure du présent » désigne la perte de force ou de nouveauté du temps présent face aux traces du passé

Cette ruine diffuse se manifeste dans la texture même de l'espace urbain, des façades sales, des infrastructures dégradées et des dispositifs de contrôle omniprésents. Autant de signes d'un monde qui continue à fonctionner, mais dont le sens s'est lentement évaporé. La ruine prend alors un sens symbolique. Elle n'est plus l'arrêt brutal du progrès, mais sa continuation vide, un présent qui se prolonge sans garantie de renouveau. Le film dépeint une ville encore peuplée mais déjà intérieurement détruite, rongée par la désillusion concernant l'avenir. Ainsi, Londres se présente comme une ville qui demeure debout, mais qui ne croit plus en ce qu'elle n'est pas, ni en ce qu'elle pourrait être.

Cuarón choisi une lumière plus grisâtre, qui donne un effet de contraste et rend floues les frontières entre la vie et la mort. Le Londres qu'il dépeint paraît enveloppé d'une légère poussière qui arpentent toutes les rues de la capitale. Tout semble en marche, mais sans énergie, comme si la matière même résistait à l'idée d'évolution. Les plans-séquence intensifient ce sentiment d'immobilisme. La caméra se fige rarement lorsqu'il y a du mouvement, elle progresse lentement dans les lieux où le temps semble s'épaissir. Le spectateur est laissé seul face à cette respiration tranquille, épuisé par l'effort de progresser sans objectif, la musique étant pratiquement absente, voire absente.

Dans ce contexte, la ruine symbolique s'installe silencieusement. Elle apparaît sans fracas, pas par des édifices effondrés mais par l'érosion du sentiment collectif. Les institutions poursuivent leurs activités : l'État gouverne, les médias transmettent de l'information, les entreprises fonctionnent mais tout cela paraît vide. Les mots ont vu leurs importances s'amenuiser et les gestes leur portée se réduire. C'est là la différence entre une ruine matérielle et une ruine symbolique. Dans le premier cas, la pierre tombe, dans le second, c'est le sens qui chute.

Dans « *L'Obsolescence des ruines* »¹⁸, Bruce Bégout évoque un état typiquement moderne, où la disparition du sens précède la disparition matérielle. Les objets, les espaces et les institutions se rendent obsolètes avant même leur élimination matérielle. Ils sont déjà condamnés dès leur création. Ce changement est crucial car il renverse l'ordre traditionnel de la destruction. Ce n'est plus la détérioration physique qui engendre la perte de signification, mais la perte de signification qui condamne l'objet à se transformer en ruine.

¹⁸ B. Bégout, *L'Obsolescence des ruines : Essai philosophique sur les gravats*, Inculte, 2022.





Les Fils de l'homme met en évidence cette obsolescence omniprésente. Les structures urbaines et sociales demeurent intactes, perpétuant leurs pratiques, cependant elles ne génèrent plus de sens collectif. Les institutions continuent d'exister sans projet, la ville subsiste sans perspective et les personnes vivent dans un univers où règne un ordre inhabité. Ici, la ruine n'est plus considérée comme un événement à venir, mais plutôt comme une condition actuelle, omniprésente et persistante.

Le film met en scène un monde en suspens, non pas situé après la catastrophe, mais dans une temporalité plus floue. Un monde où l'effondrement en cours. La ruine devient alors une sorte de présent usé, où le maintien des formes masque l'épuisement du sens. La ville, loin d'être détruite, apparaît profondément vidée de sa vitalité. Rien ne s'effondre de manière spectaculaire, aucun cataclysme visible ne vient marquer la fin d'un monde, et pourtant la ruine est partout. Elle n'est ni matérielle ni immédiatement perceptible, elle est intérieure, latente, et inscrite dans un système déjà en décomposition. Les rues restent vivantes, les bus continuent de circuler, les bâtiments restent debout, les installations urbaines persistent dans leur fonction. Toutefois, les mouvements sont mécaniques. La ville n'est plus soutenue par un dynamisme collectif, ni par une vision tournée vers l'avenir, mais uniquement par la simple répétition de ses propres gestes.

Cuarón présente un monde où la société persiste à opérer de manière automatique, sans conviction ni but. La ruine devient alors à la fois cachée et existentielle, se manifestant par une perte d'énergie vitale et un manque d'espoir, comme l'illustre Peter Bradshaw dans *The Guardian* : « *Les Fils de l'homme se déroulent dans un monde futur en ruines...* »¹⁹. La routine quotidienne s'installe alors, dépourvue de toute substance, et le film montre que la fin n'est pas seulement un événement, mais un état d'existence.

L'ambiguïté est précisément ce qui rend le film intéressant, la ruine symbolique ne se montre pas, elle se vit. Le réalisateur crée un univers où tout subsiste sans raison d'être où la civilisation se maintient par une simple inertie. Dans ce cadre, ce n'est pas uniquement l'architecture qui perd de sa signification, mais également l'esprit collectif qui se détourne du monde. La ville continue de vivre, de bouger et de produire, mais sans but et vision commune.

¹⁹ Citation issue du journal britannique *The Guardian*, Peter Bradshaw (2006). Texte original : « *Children of Men unfolds in a future world in ruins...* »

Cette séparation entre la forme et le sens met en évidence un profond déchirement. Le la matière persiste, mais l'impulsion humaine qui lui donnait sens s'est évanouie. Ce retrait du sens transforme la ville en une coquille creuse où la perpétuité matérielle masque la faillite symbolique.

Donc, *Les Fils de l'homme* ne dépeint pas la fin du monde, mais du sens. Dans cette ville grise et sans perspective, chaque mouvement paraît vide d'espoir et dénué de résonnance. Cuarón ne filme pas une société détruite, mais une société épuisée, qui persiste sans comprendre pourquoi. Dans ce présent perpétuel où rien ne commence ni ne finit, la véritable apocalypse n'est pas celle des corps, mais celle du sens. Et c'est dans cette suspension du monde, dans cette inertie du vivant, que s'annonce déjà la prochaine étape : celle où la mémoire, la transmission, à son tour, commencera à s'effacer.

DÉSACRALISATION

- Effacement des symboles -

La ruine symbolique ne touche pas seulement les structures ou les gestes les plus anodins : elle se glisse au cœur de la mémoire collective, qu'elle fait progressivement disparaître. Cuarón ne filme pas simplement une société après la catastrophe, il filme une civilisation qui semble avoir oublié qu'elle fut vivante. Les édifices en ruine, les rues désertes, ne représentent qu'une première couche. Elles ouvrent la voie à une chute plus fine concernant les idées, la culture, l'art et la mémoire. La véritable tragédie n'est pas d'ordre matériel, elle est symbolique. Dès les premières scènes, cette amnésie se révèle de manière visuelle. Les murs de Londres sont ornés d'affiches usées et d'annonces. La ville se métamorphose en une archive détruite d'elle-même. On ne parvient plus à différencier le nouveau de l'ancien, le moderne de l'obsolète.

Tout cela est palpable et existant mais dépourvu du contexte et de sens. Ici, la ruine symbolique est présentée comme une mémoire débordante, où les signes s'entassent au point de perdre toute signification. Cette idée atteint sa forme la plus éclatante dans la scène du ministère des arts. Theo, le protagoniste, traverse un espace où la mémoire artistique de l'humanité est exposée, mais vidée de sens.

Il croise d'abord « *Kissing Coppers* »²⁰, peinture murale de Banksy , critique des normes sociales et de l'autorité. Arrachée de son mur et déplacée au milieu de l'entrée, l'œuvre perd tout contexte et toute force subversive. Plus loin, « *David* »²¹ de Michel-Ange, sculpture emblématique de la Renaissance, symbole de force, de courage et de beauté humaine. Sa présence, pourtant majestueuse, devient juste décorative, l'esprit de la sculpture et son intention sont détournés. Enfin, dans la pièce à manger, « *Guernica* »²² de Picasso, cri universel contre la guerre et la barbarie. Dans cette même scène, un autre symbole attire notre attention : le cochon flottant de Pink Floyd²³, suspendu au-dessus du bâtiment. Initialement figure provocatrice d'un album engagé, il perd ici sa fonction critique et se fond dans le décor.

20 *Banksy, Kissing Coppers, 2004.* Peinture murale réalisée à Brighton, représentant deux policiers britanniques s'embrassant, œuvre emblématique de la critique de l'autorité, des normes sociales et de l'homophobie institutionnelle.

21 *Michel-Ange, David, 1501-1504.* Sculpture en marbre réalisée à Florence, chef-d'œuvre de la Renaissance italienne, incarnant l'idéal humaniste, la maîtrise du corps humain et la force morale face à l'adversité.

22 *Pablo Picasso, Guernica, 1937.* Peinture monumentale réalisée en réaction au bombardement de la ville basque de Guernica durant la guerre civile espagnole, devenue un symbole universel de la dénonciation de la guerre et de la violence.

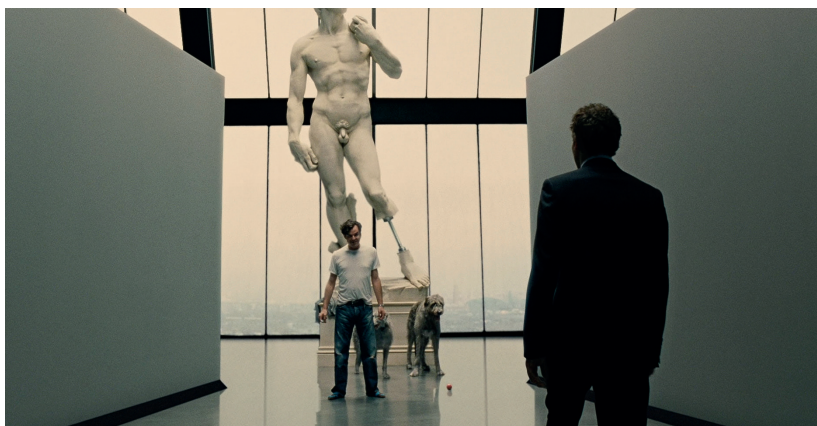
23 *Pink Floyd, Animals, 1977.* Album conceptuel du groupe britannique de rock progressif, dont le cochon gonflable est devenu un symbole visuel récurrent, représentant une critique acerbe du capitalisme, du pouvoir et des structures sociales oppressives.

Mais dans ce monde dévasté, ces œuvres, malgré leur notoriété et leur charge symbolique, sont muettes : elles ne transmettent plus de message, ne provoquent plus d'émotion, elles témoignent simplement d'un passé oublié. L'art, dans cet espace, ne dialogue plus avec le présent, il est devenu vestige, mémoire figée, simple décor d'archive, symbole tangible de la ruine de la civilisation et de la perte de sens qui traverse ce film.

Georg Simmel disait dans que la ruine est « ce moment où l'esprit se retire de la matière »²⁴. Alfonso Cuarón illustre parfaitement cette idée : dans son monde, les édifices, les objets et les œuvres d'art demeurent tangibles, mais leur essence, leur rôle symbolique et leur potentiel de signification se sont évaporés. Ce changement convertit la matière en une simple surface et le symbole en une forme dénuée de contenu, mettant ainsi en avant ce qu'ont pourrait désigner comme la réelle ruine symbolique.

La culture n'est plus un souvenir vivant mais se transforme en une archive morte. Elle devient un vestige statique qui évoque le passé sans interagir avec son présent, et c'est dans cette dualité entre forme et esprit, que la ruine révèle sa dimension beaucoup plus troublante.

²⁴ Formulation un peu libre, inspiré de la pensée de *George Simmel* développée dans son essai « *Les Ruines* » (1907), où il analyse la rupture entre la volonté humaine et les forces naturelles.





Un écho plus discret de cette idée se manifeste dans la maison de Jasper, l'ami du protagoniste. Isolé au cœur de la forêt, ce personnage vit entouré d'objets qui furent autrefois porteurs de sens et d'idéaux. Affiches militantes, disques vinyles, slogans pacifistes, tous ces objets ne sont plus que des fragments nostalgiques, chargés de mémoire. Dans ce cadre, la ruine symbolique se fait personnelle et intime. L'individu ne réside plus simplement dans une maison, il vit au sein d'une archive. Chaque objet est une relique, un témoin muet d'un monde oublié. Cuarón démontre donc que la ruine symbolique n'est pas exclusivement collective, elle est également personnelle.

Dans *Les Fils de l'homme*, ce basculement de la mémoire illustre à merveille comment des objets et des lieux peuvent se réduire à de simples débris et espaces dépourvus de toute signification symbolique. Les affiches, les disques et les livres ne sont désormais que des traces muettes d'un ancien monde.

Selon Nathalie Heinich, qui analyse les propos de Walter Benjamin dans « *L'œuvre d'art à l'ère de sa reproductibilité technique* »²⁵ : « L'œuvre d'art perd progressivement son aura lorsqu'elle est détachée de son contexte vivant et reproduite : ce qui était unique et porteur de sens devient alors un élément inerte, privé de toute puissance transformatrice »²⁶. Tout semble familier, mais plus rien n'a de valeur, même la temporalité se brouille. Les voitures semblent issues du passé, les écrans du futur, les immeubles d'une autre époque. Aucun élément ne place l'action dans un contexte temporel. Ce mélange de périodes donne une sensation d'éternel présent, où la mémoire ne peut plus se stabiliser. La ruine symbolique se confond avec la disparition du temps lui-même. Un monde où tout cohabite dans un même brouillard d'usure.

25 Heinich, Nathalie. « L'aura de Walter Benjamin. Note sur *L'œuvre d'art à l'ère de sa reproductibilité technique* », Actes de la recherche en sciences sociales, vol. 49, septembre 1983, pp. 107-109

26 Selon Nathalie Heinich, sur les propos de *Walter Benjamin*, l'œuvre perd son aura lorsqu'elle est détachée de son contexte vivant et reproduite

En fin de compte *Les Fils de l'homme* décrit la ruine symbolique comme un parcours. Après que le sens collectif s'est évaporé, c'est au tour de la mémoire de disparaître. La mémoire ne se trouve plus dans les musées ni dans les discours, elle se réinvente à travers un mouvement, un silence, une respiration. La ruine ne représente donc pas une fin en soi, mais un passage. Le monde n'est pas fini, il attend qu'on lui offre un nouveau symbole d'espoir.

UN MONDE MORT

- Architecture d'un monde mort -

Après la chute du sens et l'évanouissement des symboles, il ne subsiste plus que la matière brute. *Les Fils de l'homme* parvient alors à son point. Là où les hommes ont oublié, perdu le langage et la vision d'avenir, c'est maintenant l'espace qui se dégrade. La ville, jadis symbole de progrès collectif et de continuité, se transforme en un être inanimé, un corps dépourvu de vitalité et de but.

Cette matérialité déchue incarne la ruine symbolique à son point d'achèvement : la destruction du sens se lit désormais dans la géographie même du monde. On observe ainsi que la ruine ne se limite plus aux institutions ou aux symboles culturels, elle s'incarne désormais dans l'espace même, où chaque bâtiment, chaque rue, chaque parcelle de ville témoigne de l'usure d'une société qui a perdu sa mémoire et sa direction. Comme le souligne Stephen Dalton dans le *BFI* : « *Les Fils de l'homme* dépeint un tableau désolé mais perturbant d'un monde dystopique proche de l'avenir... »²⁷

27 Citation issue de la revue britannique *BFI*, *Children of Men: why Alfonso Cuarón's anti-Blade Runner looks more relevant than ever*, publiée par le British Film Institute. Texte original : « *Children of Men painted a desolate but disturbingly recognisable picture of a near-future world...* ».

Dès les premiers plans, Cuarón inscrit cette lente désagrégation dans le quotidien. Ce Londres n'est plus qu'une carcasse d'acier et de béton, emplie de sons sourds, de poussière et de fumée. Les bâtiments restent debout, mais leur fonction s'est éteinte, les abris se transforment en prisons, les routes en couloirs de fuite, les cafés en refuges temporaires.

La ville n'organise plus la vie : elle l'absorbe et la confine. Ce qui subsiste de l'urbanité n'est plus qu'une infrastructure vide, un décor figé dans un mouvement suspendu. La caméra portée et souvent instable accentue cette impression de monde au bord de l'effondrement, un monde prêt à se désagréger sous le poids de son propre silence. On comprend ici que la ruine spatiale est l'expression matérielle de la ruine symbolique, la perte de sens se matérialise dans la ville elle-même.

Ici, la notion de ruine symbolique se manifeste de façon spatiale. Les lieux demeurent présents, mais ils ont cessé d'être habités. La ville ne remplit plus sa fonction de tissu social, au contraire, elle crée l'isolement. L'architecture, pensée pour guider et simplifier la vie en communauté, se retourne contre ses utilisateurs et met à jour la vulnérabilité de toute structure lorsqu'elle est dénuée d'humanité.

Walter Benjamin montre que, dans la modernité, les lieux urbains et les vestiges se transforment en formes banales et presque invisibles à force d'habitude, comme en témoigne son analyse des passages parisiens et de leur transformation en vestiges de la vie moderne²⁸. Benjamin montre ainsi comment la vie sociale et symbolique peut se dissoudre, laissant les objets et les lieux intacts mais dénués de valeur et de sens. Cuarón transpose cette réflexion à l'échelle de sa dystopie urbaine où sa civilisation continue de fonctionner de manière automatique. Les bâtiments, les rues et les infrastructures restent debout, mais leur usage humain et leur signification se sont éteints.

²⁸ Gérard Wormser, « *Qu'est-ce qu'un temps révolu ? À propos des Archives Walter Benjamin* », *Sens Public*, 21 novembre 2011, ce texte met en avant la lecture des passages parisiens par Benjamin comme vestiges urbains conservés malgré la transformation de la ville, devenus objets banals et peu perçus par les flâneurs dans la modernité.





La ville devient alors un musée du quotidien, où l'existence matérielle subsiste tandis que le sens s'est retiré. Cette illustration suggère que la puissance symbolique des lieux et des infrastructures dépend entièrement de leur potentiel à être occupés, utilisés et surtout reconnus. En l'absence de cette dimension, la ville se transforme en un automate architectural, où l'activité humaine est minimisée à un simple courant, et où l'architecture, bien que préservée, n'a plus aucune force sociale.

Cuarón ne se limite pas à dépeindre la disparition matérielle, il met également en lumière l'anéantissement des relations, le vide du sens et la vulnérabilité de toute civilisation structurée sur un ordre mécanique. Cette intensité se manifeste avec force dans le campe de réfugiés à Bexhill. Bexhill est une ville renversée : sans centre, sans histoire, sans futur.

Ce n'est pas seulement une ruine politique ou sociale, c'est une ruine du monde lui-même. Les corps s'entassent, les bâtiments s'érodent, la peur se matérialise dans les murs et les couloirs. On traverse ces lieux comme dans un cimetière d'architectures, l'urbanité ne protège plus, elle enferme. L'architecture devient l'extension de l'angoisse, extension tangible de la disparition du sens. À travers cette scène, la quête d'un espoir futur paraît impensable, ce camp ne fait qu'accentuer et engrener cette perte de l'avenir, il devient le prolongement de la peur, une preuve que la ruine n'est pas seulement matérielle mais active. Elle façonne le comportement et l'expérience de ceux qui la traversent.

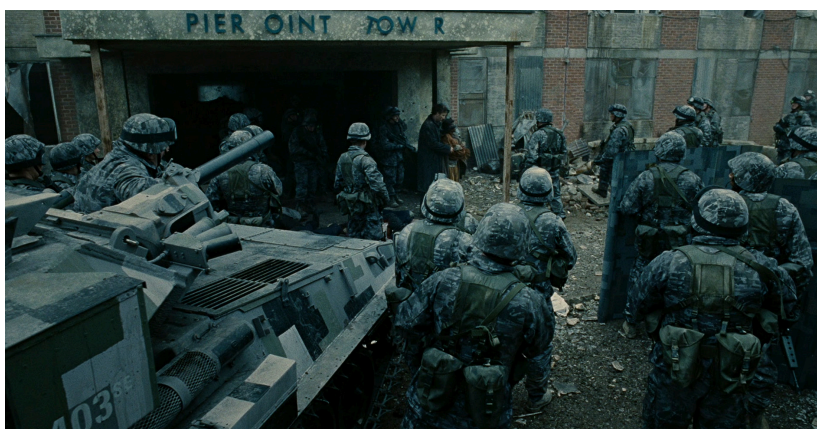
La dégradation du monde sensible se poursuit jusque dans les espaces naturels, comme dans le refuge de Jasper, qui est filmé comme étouffé par le brouillard et les arbres. Cette perte du vivant dans la matière illustre la ruine symbolique intégrale. Non seulement les institutions et la culture ont disparu, mais le lien fondamental entre l'homme et le monde est rompu. L'architecture devient la métaphore d'un corps humain vidé de sa conscience.

L'ultime image du film achève cette trajectoire. Theo, s'effondre sur la barque qui conduit Kee et son enfant vers le large. Autour d'eux, tout est gris, silencieux, sans musique en fond. La ruine atteint ici son point d'équilibre car tout semble mort, mais quelque chose subsiste. La barque devient alors le vecteur d'un recommencement, le lieu d'une promesse fragile. Le monde ancien s'est écroulé, mais le geste d'un nouvel avenir persiste.

Cette scène illustre parfaitement ce que nous avons observé : la ruine n'est pas seulement ce qui disparaît, elle révèle aussi la possibilité d'un futur, elle fait voir et dire quelque chose de l'histoire et de la mémoire collective. Cette vision s'aligne sur l'idée de « ruine active »²⁹ développé par Bruce Bégout. Elle définit ce principe comme l'instant où le monde continue d'exister, tout en intégrant sa propre extinction. La ruine ne se contente plus d'être un vestige silencieux, elle est désormais un processus en constante évolution.

²⁹ B. Bégout, *L'Obsolescence des ruines : Essai philosophique sur les gravats*, Inculte, 2022.





Cuarón démontre que la ruine symbolique ne signifie pas la fin du sens, mais sa transformation. La ruine sert donc de moyen de narration et de transmission, capable d'établir un lien entre les individus et une histoire qui continue à exister malgré l'apparente dégradation. Ainsi, *Les Fils de l'homme* se conclut en tant que réflexion sur la mutation de la ruine symbolique. L'espace qui a été détruit ne signale pas seulement la fin du monde, mais il illustre la transition d'un état vers un autre. C'est dans la ruine que l'humanité redécouvre la fragilité de son rapport au monde, mais aussi la puissance de sa mémoire.



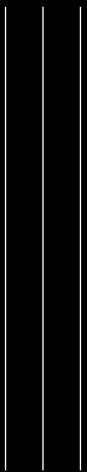
En définitive, *Les Fils de l'homme* explore un univers où le sens s'est désintégré et où les symboles se sont atténués. Les institutions, les gestes quotidiens et même l'art subsistent, mais vidés de tout sens. La ruine symbolique apparaît donc comme une annihilation invisible, où la disparition du sens anticipe l'évanouissement matériel.

Pour approfondir cette réflexion, la prochaine partie aborde une forme de la ruine moins évidente, celle de la ruine temporelle. Une ruine où ce n'est pas tant l'effacement des corps ou le vide des lieux qui est concerné, mais plutôt l'érosion du temps sur la ville.

Ce genre de ruine questionne la durabilité et le maintien d'un sens collectif dans la modernité, où le temps peut agir comme un vecteur d'érosion. La ville, loin d'être simplement délaissée, se métamorphose en une archive d'un monde suspendu dans l'attente d'une évolution.



LA RUINE SYMBOLIQUE



LA RUINE TEMPORELLE





RYAN GOSLING

HARRISON FORD

BLADE RUNNER 2049

10.6.17

SEE IT IN REAL D 3D AND IMAX

#BladeRunner2049

LA RUINE TEMPORELLE

Dans un futur où l'existence des humains et des répliquants est marquée par la difficulté de coexistence, K, un répliquant vivant dans un univers visuellement impressionnant, se pose des questions sur son identité et sur sa mémoire.

-

Blade Runner 2049 de Denis Villeneuve décrit un univers où la modernité paraît avoir perduré au-delà de l'existence humaine. Tout continue de fonctionner : les immeubles scintillent, les machines circulent et les hologrammes s'animent. Néanmoins, derrière cette constance du mouvement, il y a l'extinction de quelque chose. L'histoire, la mémoire et le temps semblent être dissous dans une continuité dépourvue de commencement ou de fin. Le film ne dépeint pas la fin du monde, mais plutôt l'effondrement du temps lui-même. On y perçoit un avenir qui stagne, une sorte de présent immobilisé qui répète inlassablement ses propres figures.

Au fil de cette lente traversée à travers des décors et des souvenirs artificiels, Villeneuve avance une hypothèse concernant la pérennité des signes dans un monde épuisé. L'espace se transforme en mémoire, la lumière en substance du passé, et l'être humain en une marque parmi d'autres.

On ne se pose plus la question de la fin du monde, mais plutôt celle de ce qui demeure après sa disparition : que reste-t-il quand tout perdure sans raison, sans âme, sans futur ?

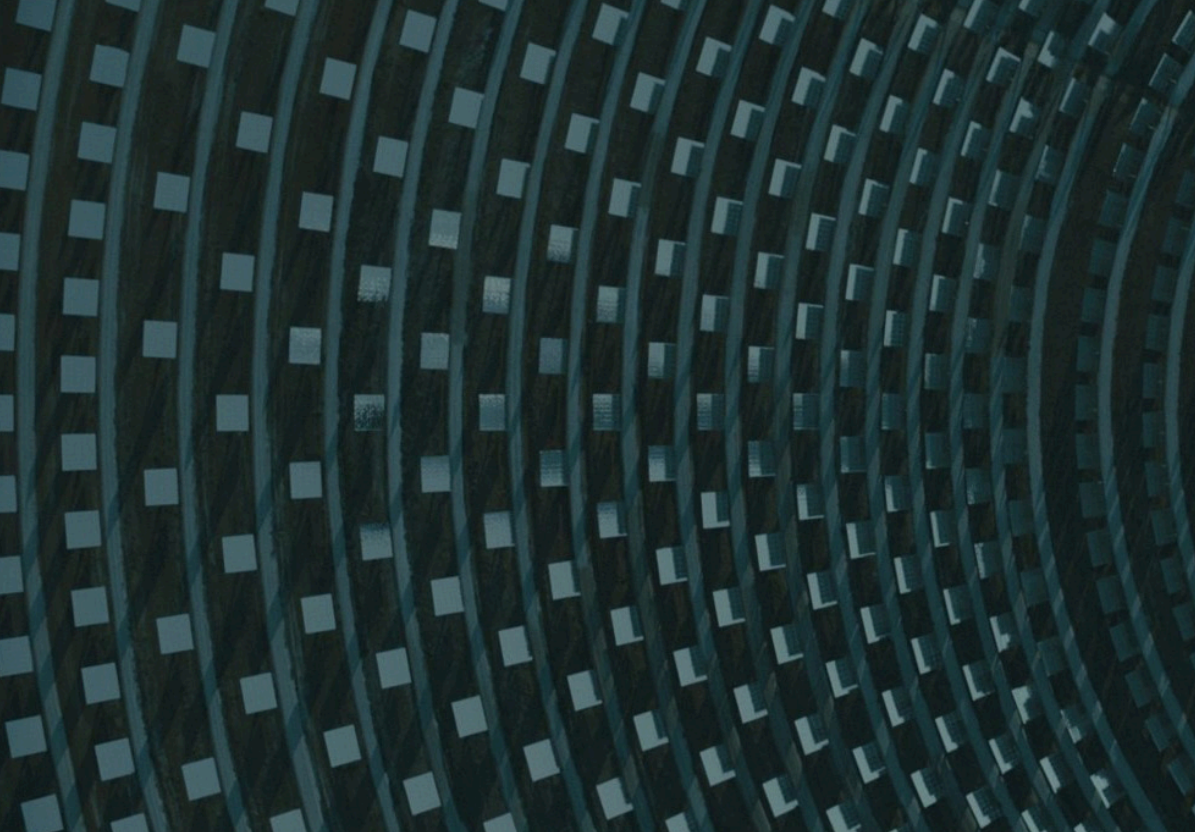
PRÉSENT PERPÉTUEL

- L'espace comme présent perpétuel -

Le monde dépeint dans *Blade Runner 2049*, est un monde où la technologie subsiste, mais où l'humanité s'est largement effacée. Les lumières des bâtiments brillent, les voitures volent au-dessus des gens, les hologrammes dansent dans les rues, mais derrière cette vitalité apparente ne demeure qu'un vide spectral. La mégalopole de Los Angeles continue de vibrer, mais cette énergie est mécanique, sans aucune âme. Le film ne met pas en scène la fin du monde, mais son extension sans fin. Un avenir figé et usé par sa propre répétition.

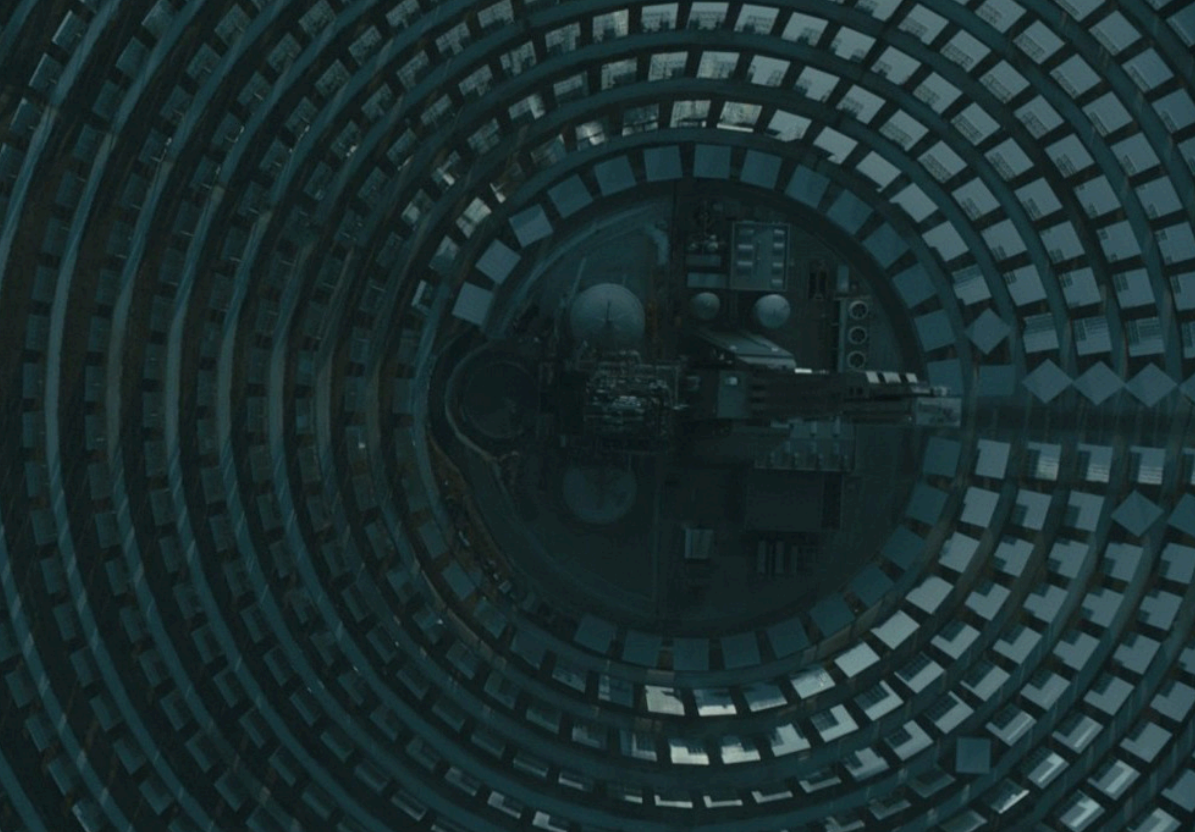
Tout fonctionne, mais plus rien ne vit réellement. Les hommes comme les machines évoluent dans une temporalité suspendue, où passé, présent et futur se confondent dans une même brume d'oubli. « *Blade Runner 2049* » ne montre pas la ruine d'une civilisation, mais celle du temps lui-même : un monde où l'histoire s'est dissoute, laissant place à une ruine temporelle, habitée par les fantômes d'un avenir déjà consommé. Dès les premières séquences, le spectateur est confronté à un paysage où le temps semble avoir perdu sa ligne directrice. Los Angeles n'est pas seulement futuriste, c'est une métropole où le futur a déjà été absorbé.





Chaque plan, chaque plaine de béton ou de métal, chaque horizon saturé de lumière et de brouillard témoigne d'une temporalité figée, arrivée à son terme. Le film, tout en prolongeant l'univers de Ridley Scott, installe l'idée que le temps n'est plus vecteur d'avenir mais décor persistant. L'espace fonctionne mécaniquement tout en étant vidé de vitalité et de progression naturelle.

Les premières images dévoilent des plaines industrielles couvertes de panneaux solaires, des usines colossales et des zones urbaines saturées de pollution et de brume : un monde techniquement opérationnel, mais spirituellement éteint.



La ville devient ainsi un présent perpétuel et bloqué, où le mouvement est superficiel et les flux humains et mécaniques, bien que visibles, ne portent plus aucune promesse d'avenir. La caméra de Villeneuve accentue ce sentiment grâce à des travellings lents et des angles larges, qui révèlent simultanément l'échelle monumentale de la ville et la petitesse des individus qui la traversent.

On circule dans des tours d'habitation uniformes, des laboratoires minimalistes, des routes saturées de véhicules automatisés. Les hologrammes publicitaires, omniprésents, censés animer la ville et susciter le désir, apparaissent vides et inutiles, flottant dans le brouillard et s'éteignant sur des façades inanimées. L'intuition de Walter Benjamin concernant les galeries et passages parisiens du XIX^e siècle trouve ici une résonance assez intéressante. Pour Benjamin, ces lieux étaient paradoxaux, à la fois vitrines du progrès technique et espaces où le temps semblait suspendu, figés dans une expérience esthétique et sociale codifiée.

Dans le film, Villeneuve adapte cette notion à l'échelle d'une mégapole du futur. Ce Los Angeles se transforme en une ruine habitée. Un paysage où coexistent passé, présent et futur, brouillant ainsi les repères temporels et géographiques. Cette ville n'est plus simplement un décor, elle se transforme en symbole du temps lui-même. Une sorte de modernité dénuée de sa promesse de libération et condamnée à reproduire sans cesse ses mêmes pratiques. Les édifices, les enseignes lumineuses, les installations technologiques, tout cela témoigne d'une grandeur révolue qui s'épuise à force de répétition, transformant la ville en un spectacle qui a déjà été vu. Dans ce contexte, la modernité semble ne plus progresser. Elle paraît piégée dans un cycle esthétique et social, faisant écho à ce que Benjamin présentait déjà dans ses analyses.





Cette lecture critique suggère que la ruine ne se limite pas à l'effondrement physique, mais réside aussi dans l'incapacité d'une société à générer du sens à celle-ci. La ville devient une archive vivante, d'une modernité épuisée, où la récurrence domine sur l'évolution. Elle pose donc des questions au spectateur au sujet de la vulnérabilité du projet moderne et de comment le temps et la consommation changent le monde en un paysage de ruine figé.

Mark Fisher, dans « *Le Réalisme capitaliste* », décrit une condition culturelle et sociale où l'idée de futur tangible s'est effacée, laissant place à des mondes urbains et culturels figés dans une répétition perpétuelle³⁰. Dans ces contextes, les villes apparaissent comme des « présents hantés », des espaces où la production d'images, d'infrastructures et de flux humains atteint une sophistication technique maximale. Chaque objet, du béton des tours aux écrans ultramodernes, reflète un haut degré de savoir-faire, tout en enfermant la ville dans une temporalité statique. La ville fonctionne selon ses propres lois, indépendamment des humains qui l'habitent. Le commissariat, le laboratoire, les appartements, toutes ces structures existent de manière autonome, survivant matériellement sans dépendre de l'usage humain.

³⁰ Mark Fisher, *Le Réalisme capitaliste. N'y a-t-il aucune alternative ?* (*Capitalist Realism: Is There No Alternative?*, 2009), traduit par Julien Guazzini, *Entremonde*, 2018.

Cette autonomie révèle un paradoxe central où la ville est complète, saturée de vie artificielle, fonctionnelle en surface, et pourtant déjà marquée par une ruine temporelle, invisible mais profonde. L'effondrement ici, ne se manifeste pas brusquement, mais s'inscrit dans une chute progressive de la société, incapable de renouveler l'avenir. Le temps ne progresse pas, il se consume dans la répétition des structures et des pratiques. Chaque lieu devient un souvenir de ce qui aurait pu se produire. Bien que la ville soit techniquement habitée, elle est déjà ruinée, non pas par la destruction matérielle mais par l'usure. Elle a perdu sa capacité à créer du sens, du dynamisme et de l'avenir. Comme le souligne Peter Bradshaw dans *The Guardian*, « *Blade Runner 2049 est un spectacle narcotique d'énorme et implacable vastitude... futur post-humain... rappelant que la science-fiction aborde de grandes idées et rend les genres réalistes fragiles.* »³¹

Les vues sur les autoroutes encombrées, les routes bondées et les zones industrielles accentuent ce sentiment d'anxiété liée au temps. Le spectateur perçoit un rythme presque hypnotique et mécanique. Les hologrammes, censés évoquer énergie et désir, se transforment en des symboles vides. Comme des sortes d'illusions numériques d'un avenir qui ne se matérialise jamais.

³¹ Citation issue du journal britannique *The Guardian*, par Peter Bradshaw (2017). Texte original : « *Blade Runner 2049 is a narcotic spectacle of enormous and relentless vastness... post-human future... reminding that science fiction addresses big ideas and makes realistic genres fragile.* »

La métropole devient un endroit où le temps semble figé et où l'expérience humaine s'efface devant l'efficacité et la redondance des gestes. On pourra presque qualifier cet état de « fétichisation du présent »³², saturé d'images et d'objets déjà consommés, où l'avenir n'existe plus. Les architectures massives et répétitives, la répétition des plans verticaux et horizontaux, et la surabondance d'hologrammes participent toutes à la sensation que le temps est un décor permanent, absorbant toute progression et potentiel futur.

Ainsi, la première partie de *Blade Runner 2049* instaure un présent perpétuel, où espace et temps sont intimement liés : le futur est déjà consommé, la vie humaine se déroule dans des routines prévisibles, et la ville fonctionne indépendamment de la temporalité vécue. L'architecture, la technologie et les flux existent, mais ne produisent plus de vitalité, de transformation et d'horizon. *Los Angeles 2049* devient une ruine temporelle habitée, où répétition et stagnation remplacent progression, et où passé, présent et futur se confondent dans une immobilité inquiétante et hypnotique.

³² Cette notion de « fétichisation du présent » renvoie à un état où le temps semble suspendu, où les infrastructures, les gestes et les rituels sociaux persistent, mais l'avenir et la capacité d'invention s'effacent, transformant le présent en objet autonome et figé.

SIMULACRE

- La ruine du simulacre -

Après avoir présenté Los Angeles comme un espace de présent perpétuel, dans *Blade Runner 2049* on arrive jusqu'à un territoire où cette stagnation temporelle se double d'une ruine du simulacre³³ : Las Vegas.

Composée d'un désert rouge et fantomatique, saturé de poussière et de lumière éclatante, la métropole déserte n'est plus seulement une ville, anciennement fonctionnelle, figée dans le temps, elle devient le vestige tangible d'un imaginaire collectif vidé de sens. Les monuments du divertissement, les hôtels effondrés, les statues dégradées ou déjà tombées ne sont plus que des reliques d'une culture spectaculaire effondrée : des traces d'un monde où l'image et le spectacle avaient fini par supplanter la vie réelle. Le spectateur perçoit immédiatement la rupture entre l'espace et sa fonction. Là où Las Vegas fut un temple du faux, elle n'est plus désormais qu'une ruine symbolique du simulacre, un territoire déserté où les icônes du passé persistent dans un vide absolu.

³³ Le « *simulacre* » désigne, selon Jean Baudrillard, une représentation qui ne renvoie plus à une réalité originale, mais qui produit une réalité autonome, dite hyperréelle, où le signe précède et remplace le réel.

Les halls de casinos sont silencieux, les salles de jeux immobiles, des hologrammes, encore allumés mais inertes, reproduisent sans fin les gestes de chanteurs populaires qui n'ont plus de public. Jean Baudrillard aurait interprété cette scène comme le moment où le simulacre s'effondre, faute de réel à imiter³⁴ : le spectacle, jadis dominant, devient lui-même un corps inerte. La ville ne renvoie plus à aucune expérience personnelle. Elle reflète une mémoire collective disparue, une simple culture réduite à une image dénuée de substance. Villeneuve capture Las Vegas avec une série de plans larges et rapprochés qui accentuent la sensation d'abandon et de répétition sans fin.

³⁴ Cette réflexion s'inscrit dans la pensée de *Jean Baudrillard*, pour qui le simulacre ne copie plus le réel mais le précède, engendrant une hyperréalité où la distinction entre représentation et réalité tend à disparaître

Les bâtiments gigantesques sont parcourus par des couloirs et des allées enfouies sous la poussière et le calme. La couleur orange dominante joue le rôle d'un filtre de mémoire, effaçant les contours et modifiant la perception du temps et des matières. Chaque image de la ville abandonnée renforce le sentiment que le temps est en pause et que la civilisation s'est évaporée dans l'illusion de ses propres représentations. Cette ruine du simulacre ne se retreint pas à l'architecture, elle se matérialise également dans le corps humain et les relations sociales.

On ne distingue qu'un seul résident, égaré parmi les hologrammes et les traces d'un monde qui l'a surpassé. Les figures humaines deviennent des témoins, sans pouvoir, d'un espace dont la fonction sociale n'existe plus. La ville n'est plus un lieu de vie, mais une mémoire mécanique. Un monde où les vestiges du passé persistent uniquement sous la forme d'images grandioses.

Sur le plan théorique, Bruce Bégout, dans « *Obsolescence des ruines* »³⁵, décrit ce type d'espace comme une ruine instantanée et périssable, où la disparition rapide du sens ou de la vie sociale révèle la fragilité intrinsèque de la société.

³⁵ B. Bégout, *L'Obsolescence des ruines : Essai philosophique sur les gravats*, Inculte, 2022.





Las Vegas illustre cette idée de manière exemplaire, la ville subsiste matériellement, mais sa fonction symbolique et sociale est radicalement annulée. Les façades lumineuses, les hôtels-casinos gigantesques et les enseignes clignotantes demeurent visibles, mais elles ne servent plus qu'à reproduire un décor sans substance, immobile. Lieu de consommation et de spectacle par excellence, Las Vegas apparaît comme un espace où le temps semble suspendu, où le présent et le passé se superposent dans un mélange statique et hypnotique, et où l'histoire est réduite à une accumulation d'images inertes et répétitives.

Cette ruine que l'on pourrait qualifier de « ruine du simulacre »³⁶, révèle la perte de toute capacité à produire une mémoire collective ou à projeter un horizon commun. La ville n'est plus un organisme social vivant mais un théâtre artificiel, où les traces de vie ne sont plus que des surfaces dénuées de sens. La ruine de Las Vegas s'inscrit dans une réflexion plus large sur la temporalité contemporaine et la perception du futur. Cette ville devient l'aboutissement de la « fétichisation du présent »³⁷, où l'architecture et les images continuent de fonctionner matériellement, mais sont vidées de tout potentiel d'émancipation sociale.

³⁶ Cette expression désigne une ruine qui n'est plus matérielle mais réside dans le simulacre : les formes et les structures subsistent, mais leur sens, leur fonction et leur capacité à relier les individus ont disparu, laissant un monde vidé de toute signification.

³⁷ Ibid., p 117

Dans « *Simulacres et Simulation* »³⁸, Baudrillard décrit la société actuelle comme un monde où le réel se dissimule derrière ses représentations. Un monde dans lequel l'imitation devance l'original, au point de finir par s'y substituer. Las Vegas démontre parfaitement cette dynamique. La ville ne se contente plus d'être un endroit où l'on vit, elle se transforme en une vaste scène où le spectacle devient réalité. Où l'expérience humaine s'efface derrière l'illusion et le faux-semblant.

L'hyperréalité³⁹ y est présente, chaque enseigne, chaque lieu crée et amplifie ce monde fictif. Dans le film, cette logique se retourne de manière dramatique dans cette ville, désertée et figée, qui ne simule plus rien. Les hologrammes continuent de briller, les architectures sont présentes, mais il n'y a plus de spectateur. La ruine ne se manifeste plus seulement dans la matière, mais dans la désincarnation totale du sens. Le simulacre, qui auparavant produisait du désir et de l'imaginaire, se retrouve désormais vide, incapable de relier les hommes entre eux.

38 Jean Baudrillard, *Simulacres et simulation*, Gallimard, Paris, 2021

39 « L'hyperréalité » désigne un état où les signes et les images ne reflètent plus le réel mais le remplacent, produisant une expérience où la distinction entre réel et simulation disparaît. Jean Baudrillard, *Simulacres et simulation*, Gallimard, Paris, 2021

C'est un effondrement non pas par le matériel, mais d'un système de signification en lui-même. Alors que l'architecture et les images garantissaient la continuité du récit social, elles ne sont désormais plus que des vestiges d'un monde dépouillé de sa substance.

Cette seconde partie dévoile ainsi que l'avenir et l'espace urbain peuvent être dévastés par du spectacle et de l'imitation. Las Vegas se transforme donc en un laboratoire, en une ruine temporelle, en un lieu où passé et présent cohabitent sans continuité. Un lieu où les images agissent comme des fantômes d'une culture qui n'engendre plus d'avenir. Le personnage principal arpente ces décombres tel un visiteur dans un musée d'illusions éteintes. Observant la vulnérabilité des structures sociales et culturelles lorsqu'elles se résument à leur apparence.

Enfin, la transition vers la troisième partie s'impose naturellement, si l'on se projette à travers l'histoire du film. Dans le cas où le présent perpétuel de Los Angeles, confronté à la stagnation, et où la ruine du simulacre de Las Vegas, à celle de l'effondrement du sens collectif et de l'imaginaire, comment pourrait-on apporter de l'importance à la mémoire, au symbole et au souvenir, si la mémoire elle-même est programmée, manipulée, voir même changée ?

TEMPS PROGRAMMÉ

– *La ruine du temps programmé* –

Après avoir exploré le présent de Los Angeles et la ruine du simulacre à Las Vegas, *Blade Runner 2049* nous plonge dans une dimension encore plus profonde de la ruine : celle du temps lui-même, façonné et manipulé par une société moderne qui a abandonné ses repères et ses valeurs. Ici, le monde n'est pas seulement figé, il est programmable, et le temps devient une ressource manipulable, dépourvue de continuité naturelle.

Le film questionne ainsi notre rapport au passé, au présent et au futur : si la mémoire peut être altérée, que deviennent les vestiges matériels du passé ? Ces objets, ces bâtiments et ces œuvres censés témoigner de notre histoire. Le film met en scène la création et l'implantation de souvenirs artificiels pour les répliquants. Chaque souvenir est un élément reconstruit, ajusté pour conférer à ces entités synthétiques une identité et un historique fictif. Villeneuve capture ces séquences à travers des plans détaillés, un éclairage froid et diffus, reflétant la nature factice et incorporelle de cette mémoire.

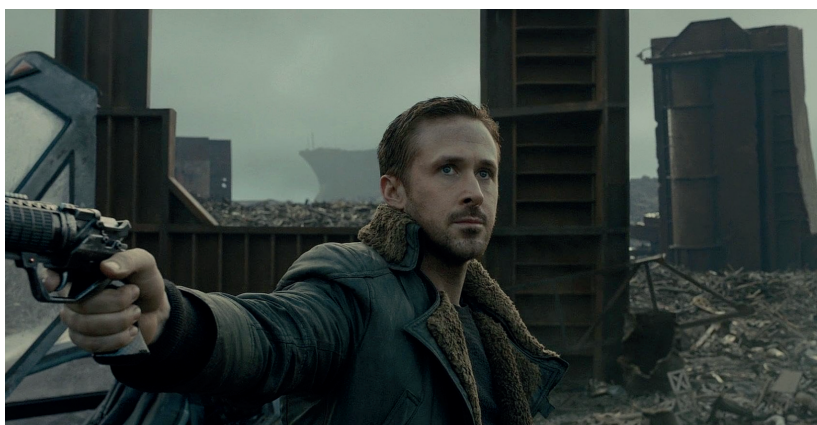
Le temps devient comme une notion subjective, morcelée, indépendante de toute avancée naturelle. Le passé, le présent et l'avenir se confondent, sans ordre ni certitude et permet aux spectateurs de réaliser que la ruine ne se limite plus à une dimension spatiale ou matérielle, mais elle peut désormais être aussi temporelle et psychologique.

Cette idée de temps programmé caractérise la société moderne du film. Une civilisation avancée technologiquement, mais qui a toutefois délaissé la transmission naturelle de l'expérience. Humains et répliants partagent une même vulnérabilité. Une vulnérabilité où l'avenir n'offre plus aucun espoir. Le personnage principal oscille entre son expérience réelle et sa mémoire synthétique, qui lui fait remettre en doute tous son existence.

Cette ambiguïté souligne la vulnérabilité de toute notion temporelle et l'effacement de la mémoire. Elles ne sont plus des références pour le réel. Plus aucune certitude existe, même ce qui semble authentique pourrait se révéler être factice. Cette logique peut prendre en compte, aussi bien les interactions humaines que les relations sociales. En 2049, la société contemporaine a mis au point des systèmes pour contrôler et normaliser la mémoire, au détriment de sa dimension naturelle.

Le film expose un monde où, non seulement l'avenir est en péril, mais le présent et le passé sont réaménagés et ajustés pour répondre aux exigences. En définitive, cette partie met en lumière le paradoxe de la ruine temporelle. Bien que la technologie nous offre la possibilité de conserver et d'archiver le temps et la mémoire, elle en vide paradoxalement toute sa signification. Chaque mémoire insérée est ajustée pour engendrer un impact psychologique. La mémoire se transforme donc en un instrument de domination plutôt qu'un lien avec le passé.





Cette pensée mène à une question cruciale, si la mémoire est susceptible d'être modifiée, quel est l'attrait de garder des traces physiques du passé ? La ruine n'est donc plus simplement de nature matérielle ou sociale, elle est temporelle et programmée. Elle soulève des interrogations sur notre manière de considérer la mémoire et le passé. Les architectures, les objets, les paysages urbains persistent, mais deviennent dans ce sens des coquilles vides, privées de fonction symbolique.

Le film met en scène une civilisation où la mémoire n'a plus besoin d'être vécue, mais peut être fabriquée, où le passé n'est plus transmis, mais simulé. Le vestige matériel, le bâtiment, l'image, l'objet deviennent alors paradoxal, ils n'ont donc plus besoin d'être conservés si leur symbole peut survivre. Si la mémoire peut être reprogrammée, pourquoi préserver les traces physiques du passé ? Comme le souligne Jimmy Jangles sur *The Astromech*, « *La mémoire... brouille la frontière entre réalité et artificialité... suggérant que ce sont les émotions, plutôt que l'origine biologique ou artificielle, qui définissent notre humanité.* »⁴⁰

40 Citation issue d'un article sur *Blade Runner 2049* par Jimmy Jangles, publié sur *The Astromech* (novembre 2023). Texte original : « *Memory... blurs the line between reality and artificiality... suggesting that emotions, rather than biological or artificial origins, are what define our humanity.* »

La ruine, chez Villeneuve, n'est donc plus un état de dégradation, mais une esthétique du temps suspendu, un monde où l'homme, la technique et la mémoire s'équilibrent dans une immobilité mélancolique. La technologie, censée préserver le réel, finit par en effacer la substance, elle conserve les formes tout en détruisant l'expérience qui leur donnait vie.

En définitive, le film déploie une vision du monde où la ruine ne se limite plus à la destruction matérielle, mais devient la condition même de l'existence moderne. Villeneuve ne montre pas un futur effondré, mais un futur consumé par lui-même, mais où le sens, la mémoire et la continuité du temps se sont dissous. Après le présent perpétuel de Los Angeles et la ruine du simulacre de Las Vegas, le temps programmé des souvenirs artificiels parachève cette désagrégation : le réel n'existe plus que comme reconstitution, fragment ou donnée manipulable.

L'univers de *Blade Runner 2049* n'est pas en ruine parce qu'il est anéanti, mais plutôt du fait qu'il est entièrement préservé mais dépouillé de sa propre substance. De ce fait, le film se présente comme une réflexion sur la décomposition contemporaine. Non pas sur l'empreinte d'un passé révolu, mais le symbole d'un univers où l'avenir, débordant d'images et de mémoires programmées, ne peut plus se réaliser.

La ruine n'y marque pas la fin du monde, mais la perte de son sens, elle n'annonce pas la mort, mais la survivance, celle d'une humanité qui, dans un univers saturé de simulacres, cherche encore, à travers le souvenir et le regard, une trace authentique du réel.



La question centrale de cette partie était donc : que reste-t-il lorsque tout continue à exister sans raison, sans âme, sans avenir ? La réponse : du matériel qui ne possède plus de « vie symbolique »⁴¹. Les édifices, les infrastructures et les technologies demeurent tangibles, néanmoins, ils sont dépouillés de toute signification. La ville se transforme alors en un moment figé, débordant de symboles et de visuels qui ne génèrent plus de mémoire ou d'aspiration collective. Chaque action, chaque interaction devient presque mécanique.

Il reste alors une ruine temporelle. Un espace où la modernité persiste à fonctionner, mais dépourvu d'horizon et de futur. Le simulacre, autrefois capable de créer et de tisser des liens, n'existe désormais plus, il devient alors une performance vide de sens.

⁴¹ « *Vie symbolique* » Renvoie à la capacité d'un espace, d'un objet ou d'une infrastructure à produire du sens, à soutenir des interactions humaines et à incarner une mémoire ou une culture partagée.

LA RUINE TEMPORELLE

*« Les allégories sont au domaine de
la pensée ce que les ruines sont au
domaine des choses »*

Walter Benjamin, (2009(1928)), *Origine du drame baroque allemand*,
traduit de l'allemand par André Hirt et Sibylle Muller, Paris,
Flammarion, collection Champs essais, p. 191

DÉNOUEMENT

Finalement, le cinéma joue un rôle bien plus complexe qu'une simple fonction de révélateur visuel. Il transforme la ruine en une expérience apte à révéler des aspects symboliques, temporels et mémoriels. Les films analysés montrent bien que la ruine ne se réduit pas à des structures détruites ou à des façades abîmées immédiatement identifiables, mais qu'elle devient un moyen d'interroger le sens, la mémoire et la vulnérabilité des sociétés modernes.

Dans ce mémoire, la ruine n'est donc jamais envisagée comme un simple phénomène matériel ou esthétique, mais comme un état, à la fois perceptif et conceptuel. Elle se manifeste dans le ressenti des individus et révèle l'état du monde et de la société qui l'a produite. Cette dimension devient concrète grâce à des décisions spécifiques concernant la mise en scène, l'éclairage et les mouvements de caméra. Le cinéma ne se limite pas à représenter la ruine : il la fait éprouver. Grâce à cela, la ruine se transforme en une image perceptible. Le langage du cinéma joue donc le rôle de révélateur, matérialisant des notions abstraites telles que la déshumanisation, la stagnation du temps ou l'effritement du lien humain.

Au fil de ce mémoire, la ruine urbaine est apparue comme le témoin de la fragilité matérielle de la ville, dont les structures persistent seulement en présence de la vie humaine. La ruine symbolique s'est révélée dans la perte de sens et de cohésion collective. Les gestes, les institutions et les objets subsistent, mais, privés d'intention, deviennent les signes muets d'un monde vidé de projection vers l'avenir. Enfin, la ruine temporelle s'impose dans l'enfermement du présent, lorsque le temps se fige, que le futur se bloque et que le quotidien se répète dans une stérilité empêchant toute possibilité de renouveau.

Le cinéma offre donc une perspective sur la ruine en tant qu'espace de superposition, où le passé, le présent et l'avenir se mêlent. Un espace où l'architecture, la société et les objets deviennent des indices de l'état de la civilisation. Plus que de servir d'élément esthétique, il représente la ruine comme une mémoire vivante, en tant qu'indice de ce qui a existé et de ce qui pourrait encore se produire.

Ainsi, le spectateur n'est plus simplement confronté à un décor immobile. Il est invité à percevoir ce décor désormais comme une présence sensible, capable de raconter sans mots. Il ne s'agit plus seulement de voir, mais de ressentir et d'interpréter ce que les décors et les ambiances nous donnent à éprouver.

*« Là où il y a des ruines, il y a
encore un monde, car il y a volonté
de fabriquer quelque chose qui résiste
au flux dévastateur de la vie. »*

Bruce Bégout, (2022), *Obsolescence des ruines : Essai philosophique sur les gravats*.
Inculte, p. 122

BIBLIOGRAPHIE

LIVRES

Bégout, B. (2022). *Obsolescence des ruines : Essai philosophique sur les gravats*. Inculte.

Benjamin, W. (2009 (1928)). *Origine du drame baroque allemand* (Ursprung des deutschen Trauerspiels). Flammarion, édition française.

Augé, M. (1992). *Non lieux : Introduction à une anthropologie de la surmodernité*. Paris: Éditions du Seuil.

Baudrillard, J. (2024). *Simulacres et simulation*. Paris : Gallimard

Sabine Forero-Mendoza, (2002) *Le temps des ruines : Le goût des ruines et les formes de la conscience historique à la Renaissance*, Champ Vallon, Seyssel.

Fisher, M. (2018 (2009)). *Le Réalisme capitaliste. N'y a t il aucune alternative ?* (Capitalist Realism: Is There No Alternative?, 2009), Traduit de l'anglais par Julien Guazzini.

Edwards, C. (2009, Mars 1). *Antiquité et psychologie des ruines*. (E.R.A.S.M.E., Éd.) Anabases. Traditions et réceptions de l'Antiquité, pp. 267 270.

FILMS

Macdonald, A. (Producteur), Garland, A. (Écrivain), & Boyle, D. (Réalisateur). (2002). *28 Days Later* (28 Jours plus tard) [Film]. 20th Century Fox.

Iain Smith, T. S. (Producteur), Alfonso Cuarón, T. J. (Écrivain), & Cuarón, A. (Réalisateur). (2006). *Children of Men* (Le Fils de l'homme) [Film].

Andrew A. Kosove, B. J. (Producteur), Hampton Fancher, M. G. (Écrivain), & Villeneuve, D. (Réalisateur). (2017). *Blade Runner 2049* [Film].

SOURCES INTERNET

Wormser, G. (2011, Novembre 21). « Qu'est-ce qu'un temps révolu ? À propos des Archives Walter Benjamin ». Sens Public.
<https://sens-public.org/articles/884/> (consulté le 02 Octobre 2025)

Bouguerra, M. R. (2006). Fonctions des « ruines écrites ». *Thélème. Revista Complutense de Estudios Franceses*, 21, 15–33.
Récupéré sur : <https://revistas.ucm.es/index.php/THEL/article/download/THEL0606120015A/33222/34383> (consulté le 06 Octobre 2025)

Colleyn, J.-P., & Dozon, J.-P. (2008). Lieux et non-lieux de Marc Augé. *L'Homme. Revue française d'anthropologie*, 185–186, 7–32.
<https://doi.org/10.4000/lhomme.24099> (consulté le 17 Octobre 2025)

Schnapp, A. (2024). Ruines, transformation et mémoire. In C. Breniquet, F. Colas-Rannou & M. Jakobi (Éds.), *Quelles traces pour l'histoire de l'art et l'archéologie ? Essais pour une histoire de l'art diachronique et pluridisciplinaire III* (pp. 165-177). Presses universitaires Blaise-Pascal.
<https://books.openedition.org/pubp/17274> (consulté le 20 Octobre 2025)

Heinich, Nathalie. « L'aura de Walter Benjamin. Note sur L'œuvre d'art à l'ère de sa reproductibilité technique », *Actes de la recherche en sciences sociales*, vol. 49, septembre 1983, pp. 107-109.
https://www.persee.fr/doc/arss_0335-5322_1983_num_49_1_2201 (consulté le 20 Octobre 2025)

CRITIQUES DE CINÉMA

28 Days Later (Boyle, 2002)

Kermode M. British, (2025, June 18) British Film Institute. 28 Days Later reviewed (2002). Sight & Sound

<https://www.bfi.org.uk/sight-and-sound/reviews/piece-punk-rock-movie-making-28-days-later-reviewed-2002>

Citation (EN) : “Rarely has the West End, cleansed of human traffic, seemed so terrifyingly tranquil.” (consulté le 10 Novembre 2025)

Ebert, R. (2003). 28 Days Later. Chicago Sun-Times.

<https://www.rogerebert.com/reviews/28-days-later-2003>

Citation (EN) : “Director Danny Boyle shoots on video to give his film an immediate, documentary feel... Wandering London, shouting for anyone else, he eventually encounters deserted London. In a series of astonishing shots, he wanders Piccadilly Circus and crosses Westminster Bridge with not another person in sight.” (consulté le 10 Novembre 2025)

Children of Men (Cuarón, 2006)

Dalton, S. (n.d.). Children of Men: Why Alfonso Cuarón's anti-Blade Runner looks more relevant than ever. British Film Institute.

<https://www.bfi.org.uk/features/children-men-alfonso-cuaron>

Citation (EN) : “Children of Men painted a desolate but disturbingly recognisable picture of a near-future world.” (consulté le 10 Novembre 2025)

Bradshaw, P. (2006, September 4). Children of Men. The Guardian.

<https://www.theguardian.com/film/2006/sep/04/festivals.sciencefictionand-fantasy>

Citation (EN) : “Children of Men unfolds in a ruined future world... and Cuarón's subtle dimension of metaphor and parable is that it is humankind's spiritual sterility and vanity which has made possible the catastrophic despoiling of the planet.” (consulté le 10 Novembre 2025)

Blade Runner 2049 (Villeneuve, 2017)

Bradshaw, P. (2017, September 29). Blade Runner 2049 review – Ryan Gosling and Harrison Ford in Denis Villeneuve’s sequel. The Guardian.

<https://www.theguardian.com/film/2017/sep/29/blade-runner-2049-review-ryan-gosling-harrison-ford-denis-villeneuve>

Citation (EN) : “Blade Runner 2049 is a narcotic spectacle of eerie and pitiless vastness... a post-human future, reminding us that science fiction tackles big ideas and makes realist genres look flimsy.” (consulté le 10 Novembre 2025)

Jangles, J. (2023, November). Ana Stelline’s pivotal role in Blade Runner 2049. The Astromech.

<https://www.theastromech.com/2023/11/ana-stelline-bladerunner2049-plot-themes.html>

Citation (EN) : “Memory blurs the line between reality and artificiality, suggesting that emotions, rather than biological or artificial origins, are what define our humanity.” (consulté le 10 Novembre 2025)

ICONOGRAPHIE

p.27 – 56 Boyle, D. (Réalisateur). (2002). *28 jours plus tard* [Capture d’écran]. Shotdeck. <https://shotdeck.com/>

p.65 – 98 Cuarón, A. (Réalisateur). (2006). *Les Fils de l’homme* [Capture d’écran]. Shotdeck. <https://shotdeck.com/>

p.105 – 130 Villeneuve, D. (Réalisateur). (2017). *Blade Runner 2049* [Capture d’écran]. Shotdeck. <https://shotdeck.com/>

AXN
