



HAL
open science

Patrimoine historique et jeux vidéos : marqueurs spatiaux temporels de notre société

Marie-Pierre Duchesnay

► **To cite this version:**

Marie-Pierre Duchesnay. Patrimoine historique et jeux vidéos : marqueurs spatiaux temporels de notre société. Architecture, aménagement de l'espace. 2022. dumas-03821335

HAL Id: dumas-03821335

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-03821335v1>

Submitted on 19 Oct 2022

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

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



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

PATRIMOINE HISTORIQUE

X

JEUX VIDÉO

MARQUEUR SPATIO-TEMPOREL DE NOTRE SOCIÉTÉ



MÉMOIRE RÉALISÉ PAR MARIE-PIERRE DUCHESNAY
ET ENCADRÉ PAR LAURENT LESCOPI
2021-2022 ENSA NANTES

MARIE-PIERRE DUCHESNAY

**LA RESTITUTION DU PATRIMOINE HISTORIQUE DANS
LES JEUX VIDÉO, MARQUEUR SPATIAL ET TEMPOREL DE
NOTRE SOCIÉTÉ**

MÉMOIRE
ENCADRÉ PAR LAURENT LESCOP
2021-2022 ENSA NANTES

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier ma famille et mes amis pour leur patience durant l'écriture de ce mémoire. Un grand merci à Marjolaine et Sterenn pour leurs conseils, à Nicolas pour son soutien, à Adnane pour sa précieuse aide et à Pierre pour son apport de connaissance sur les jeux vidéo. Merci également à mes compagnons de jeux sans qui je n'aurais jamais découvert certains univers vidéoludiques, notamment Thomas m'ayant initié à Dark Souls. Merci à Laurent Lescop pour son suivi sur ce mémoire et à tout le groupe des «poulets» pour leur enthousiasme et leur bonne humeur.

n1

Une restitution du patrimoine architectural et archeologique proche du reel dans les jeux video, pour une expérience spatiale et temporelle de la société : la série Assassin's Creed

- I. Enquêtes historiques pour une immersion vidéoludique réaliste
- II. Véritable support historique ou divertissement avant tout ?
- III. Le jeu vidéo comme forme de médiation

n2

Le patrimoine architectural et historique comme source d'inspiration pour la création d'univers fictifs et imaginaires dans les jeux video : la réinterprétation fantastique comme reflet de notre société dans la série dark souls

- I. Réinterprétation des influences architecturales et historiques pour une crédibilité vidéoludique
- II. L'architecture, générateur d'émotions dans l'espace vidéoludique
- III. L'environnement des Souls, reflet des croyances et des idées communes au sein d'un univers complexe et cohérent

n3

La persistance et l'évolution du patrimoine architectural au sein des univers futuristes : représentations plausibles du devenir des villes et critique de la société

- I. Les villes subverties, destructions et mutations
- II. Les métropoles du futur, formes de résistance et reconstruction
- III. Construction de villes fictives : plongeon dans la familiarité de l'inconnu

.....	12
.....	22
.....	29

.....	38
.....	68
.....	77

.....	90
.....	104
.....	111

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

INTRODUCTION

Je suis ce qu'on appelle une casual gamer, une joueuse occasionnelle fascinée par les jeux vidéo, mais sans grand talent ni maîtrise particulière dans le domaine. J'attends généralement d'un jeu qu'il m'emmène ailleurs, qu'il me sorte pour quelques instants du monde réel. On peut rechercher tout type de ressenti, l'adrénaline d'un jeu de tir, la stimulation intellectuelle d'un puzzle game, l'attention d'un jeu de combat. D'aussi loin que je me souviens, l'émotion particulière que je recherche dans un jeu vidéo, c'est sans doute cette fascination éprouvée face au mystère. Alors pour comprendre pourquoi les jeux vidéo ont en quelque sorte changé ma vie, il me faut replonger dans mes souvenirs. Les jeux vidéo n'étant pas dans la culture familiale, ma première console est venue assez tardivement. Dans un coin de la maison dormait néanmoins une Playstation 1, Saint Graal de mon enfance, j'y jouais uniquement lorsque mes cousins venaient. J'avais beau ne pas souvent avoir la manette en mains, le jeu était tout aussi captivant. J'ai alors grandi avec cette fascination cachée et, peut-être inavouée, pour les jeux vidéo et ses communautés de joueurs. Parmi tous les jeux explorés, *Dark Souls* fut le premier à m'apporter ce mystère indicible. Qu'il était gratifiant d'accéder à la compréhension d'un univers si cryptique ! Il y a dans ce jeu une véritable dimension architecturale stressante et labyrinthique qui m'a alors conduit à explorer différents types d'univers.

Le décryptage des représentations architecturales dans les jeux vidéo apparaît comme le socle commun d'un partage d'imaginaires. La frontière entre réalité et espaces virtuels est parfois très étroite. Si chacun possède son propre univers, tous deux partagent néanmoins des codes, des lois, des principes et des symboles. La lecture des mondes vidéoludiques s'appuie généralement sur les principes même de notre société : de nos expériences vécues aux idées reçues en passant par la connaissance de notre propre monde. Pilier des scénarios fictifs, l'architecture joue un rôle majeur dans l'identité de l'environnement et des ambiances ressenties.

L'industrie vidéoludique nous a démontré que la Terre entière était un immense terrain de jeu, tant dans sa spatialité que dans sa temporalité. De la création du monde à son effondrement, les jeux vidéo s'appuient sur des réalités historiques et des théories futuristes sur le devenir de l'humanité, et même au-delà. Encore trop souvent perçu par le prisme de la violence et de l'abêtissement qui lui colle à la peau, si le jeu vidéo est bel et bien un support de divertissement, souvent, il n'en demeure pas moins pédagogique et cérébral.

Au travers de ce mémoire, nous retracerons l'histoire et le devenir de notre société par le biais de l'architecture, comme témoin d'une époque, dans l'espace vidéoludique. Comment le patrimoine historique est-il représenté dans les jeux vidéo ? Sa restitution virtuelle est-elle une source certaine de connaissance et de transmission ? Quel est son rôle au travers des différents univers ? Comment les développeurs parviennent-ils à retranscrire l'histoire et les règles de notre société dans un monde virtuel ?

Pour tenter d'y répondre, nous étudierons dans un premier temps le patrimoine architectural et archéologique proche du réel dans les jeux vidéo, pour une expérience spatiale et temporelle de notre société, en se référant à la série *Assassin's Creed*. Nous analyserons ensuite en quoi le patrimoine historique constitue une source d'inspiration majeure pour la narration d'univers fictifs et fantaisistes, en étudiant les différents jeux des *Souls*. Enfin, nous verrons la persistance et l'évolution du patrimoine architectural au sein des univers futuristes, comme représentations plausibles du devenir des villes et comme critique de notre société.

Notons avant tout que ce mémoire propose de nombreuses conjectures et interprétations personnelles. Certaines théories visent à proposer des parallèles entre la réalité et le monde virtuel mais elles n'affirment en rien une position fixe et avérée.



UNE RESTITUTION DU PATRIMOINE ARCHITECTURAL ET ARCHEOLOGIQUE PROCHE DU REEL DANS LES JEUX VIDEO, POUR UNE EXPERIENCE SPATIALE ET TEMPORELLE DE LA SOCIETE : LA SERIE ASSASSIN'S CREED

NIVEAU 01

STUDIO D'ARCHITECTURE DE NANTES
AU DROIT D'AUTEUR

ASSASSIN'S CREED ET L'ILLUSION D'UN RETOUR VERS LE PASSE

Les vestiges archéologiques constituent les traces de notre passé les plus tangibles. C'est pourquoi grand nombre de jeux vidéo à vocation historique s'appuient sur des références architecturales aujourd'hui disparues mais dont les restes nous sont parvenus. Preuves de l'existence d'une société antérieure, les vestiges archéologiques nous permettent de retracer le passé et d'observer l'évolution.

N'avons nous jamais rêvé de parcourir l'espace et le temps à la découverte d'une société disparue ? D'imaginer l'architecture et les rues d'autrefois avant qu'elles ne deviennent des ruines ? Voilà précisément ce que propose *Assassin's Creed* aux joueurs du monde entier, afin de revisiter les grandes périodes de l'histoire, de l'Egypte antique à l'époque contemporaine. Le jeu offre un scénario fictif qui se superpose à la réalité historique, mêlant exploration urbaine et science-fiction. Référence de la représentation historique et architecturale dans l'univers vidéoludique depuis 2007, la série défile sur les écrans des joueurs de tout âge. La crédibilité du jeu

qui fait sa réputation repose essentiellement sur un lourd travail d'enquêtes, de recherches et de relevés au sein des univers proposés. Pour que le jeu vidéo réponde toutefois au fantasme de «retour vers le passé», il doit imprégner le joueur et surtout l'immerger dans son monde par le biais du gameplay¹ et de ce fait, par la trame narrative. Bien que la représentation historique soit un élément de taille, elle n'en demeure pas moins soumise à la priorité vidéoludique : le divertissement avant tout !

Plonger le joueur dans une expérience temporelle. Tel est l'enjeu de la série *Assassin's Creed*. Dès le début, le héros de l'aventure se retrouve dans la peau d'un personnage (l'histoire et le nom variant selon les opus), voyageant lui-même entre deux mondes : la réalité (l'époque contemporaine) et le virtuel (le passé). Le jeu transmet dès lors l'illusion de ce «retour vers le passé». Au-delà du scénario proposé par *Assassin's Creed*, les bâtiments et les environnements créés provoquent eux-même la clé de l'immersion interactive.

1. (Jouabilité) Caractéristiques de la façon dont on joue à un jeu vidéo

A cinematic scene from the video game Assassin's Creed Odyssey. The main character, Kassandra, is shown from a high-angle perspective as she climbs the side of a large stone pyramid. She is wearing her signature hooded assassin outfit and has a spear tucked under her arm. The pyramid's surface is covered in ancient Egyptian hieroglyphs. In the background, a vast desert landscape unfolds under a warm, golden sunset sky. Distant mountains are visible on the horizon, and a small settlement with palm trees and a river can be seen in the valley below. The overall atmosphere is one of adventure and historical immersion.

«NOTRE PASSE DEVIENT
VOTRE TERRAIN DE JEU»

- Cinématique d'introduction d'Assassin's Creed

Fig. 1. Assassin's Creed.Odyssey, Ubisoft

I. ENQUETES HISTORIQUES POUR UNE IMMERSION VIDEOLUDIQUE REALISTE

Au sein des différentes thématiques proposées par la série, l'univers du jeu devient familier au fil du temps. Créer un univers fictif qui se veut au plus proche de la réalité n'est pas une mince affaire. Pour chaque opus, les développeurs effectuent de nombreux voyages d'étude et s'immergent dans les lieux proposés afin d'en observer les paysages et les constructions. Les équipes de conception deviennent, d'une certaine manière, experts des époques concernées, comme le confie Serge Hascoët, directeur créatif d'Ubisoft : "Ce qui nous différencie, c'est qu'on demande aux créateurs de connaître leur sujet mieux que les meilleurs experts du monde"².

La diversité des connaissances du studio s'appuie essentiellement sur la pluridisciplinarité des développeurs. La dimension historique présente dans les divers opus³ de la série a construit l'identité si particulière d'*Assassin's Creed* qu'elle y occupe une place centrale. Ubisoft s'impose en effet une exigence sur l'authenticité et la crédibilité des mondes créés afin de proposer aux joueurs une immersion totale dans les univers et les aventures développées. Cette ambition se traduit notamment par une grande précision dans les reconstitutions, la méthodologie se fonde alors sur la rencontre et la collaboration de plusieurs disciplines. Aussi divers soient-ils, les métiers du jeu vidéo côtoient de près ou de loin d'autres spécialistes (historiens, archéologues, architectes, géographes,...) pour se rapprocher le plus possible d'une réalité historique tout en restant en adéquation avec les exigences du gameplay. Au fur et à mesure des années, les équipes du studio construisent de véritables encyclopédies appelées les «World Texture Facility» (WTF). Le moindre détail y est documenté sous la forme de textes, d'images, de vidéos ou encore de plans. Mais alors comment les développeurs parviennent-ils à s'imprégner d'une époque révolue, de son fonctionnement et de son environnement, pour la retranscrire fidèlement dans un espace virtuel ? Comment les ressources archéologiques et historiques deviennent-elles de véritables archives immersives ?

Dans *Assassin's Creed II*, à titre d'exemple, le joueur incarne le rôle d'Ezio Auditore da Firenze, un assassin florentin dont la fiction se déroule sous le règne du Pape Alexandre VI. Pour cet opus, Ubisoft

2. D'après une interview délivrée dans un article de *Le Monde*, en 2018

3. Production artistique ou littéraire, désigne une oeuvre en latin

s'est familiarisé avec la période de la Renaissance italienne, tant pour la conception des personnages que pour la modélisation 3D et la conception du gameplay. Au cours de la Renaissance, l'architecture gothique est devenue très populaire et met en évidence le passage progressif du roman au byzantin, et enfin, au gothique, apparu en Italie au XIIe siècle. Cette évolution est retranscrite dans l'environnement virtuel, le joueur se retrouvant ainsi confronté face à de nombreuses formes d'architectures italiennes issues de la ville de Florence, de Rome et d'autres. San Gimignano, ville de toscane, constitue l'une des influences les plus notables du jeu, elle permet aux développeurs de construire toute une zone de tours et d'espaces élevés, sans pour autant nuire au réalisme des cités italiennes.



Fig. 2



Fig. 3

La ville de San Gimignano dans Assassin's Creed II, Ubisoft (Fig. 2) et en Italie (Fig. 3)

Mais pour la sortie du dernier opus intitulé *Valhalla*, Ubisoft s'est attaqué au monde des Vikings, représentant un véritable défi pour les développeurs. Les traces visibles sont en effet rares et les seules sources textuelles reflètent uniquement le point de vue des chrétiens tandis que les sagas islandaises sont plus tardives, datant du XII^e siècle. Une autre difficulté réside dans l'une des spécificités du jeu : le manque de points hauts. Heureusement, en étayant les minces ressources dans la connaissance historique des sociétés Viking, les développeurs ont perçu l'existence de l'important héritage romain à cette époque, qu'ils sont parvenus à retranscrire dans le jeu, pour le bon déroulement du gameplay.

Par-delà les recherches archéologiques et historiques pour la création de cet opus, une vingtaine de développeurs se sont rendus en Norvège, au Danemark et en Angleterre afin d'observer le paysage et rencontrer des archéologues. Ces derniers les ont instruits sur le fonctionnement de la société Viking, la fabrication de navires mais aussi la difficulté de ramer dans un drakkar.

Bien que les restitutions se veulent les plus proches possible de la réalité, elles n'en demeurent pas moins relatives. L'histoire est en effet faite de trous et les éléments manquants sont reconstitués selon les alternatives les plus crédibles. Certaines zones grises de l'histoire sont exploitées par les équipes d'Ubisoft pour y insérer la trame narrative fictive.



Fig. 4. Le paysage Viking d'Assassin's Creed Valhalla

COHERENCE DES RESTITUTIONS

Considéré comme l'un des piliers de la restitution historique dans le monde vidéoludique, *Assassin's Creed* s'efforce de reproduire le plus fidèlement possible la réalité. Les reconstitutions archéologiques et architecturales de la série mêlent cohérence et réalisme au service d'une immersion totale. Le jeu vaut une grande partie de sa crédibilité aux décors et aux scénarios basés sur d'authentiques faits historiques. Chaque événement est justifié, idem pour les personnages et les situations qui apportent une certaine authenticité. Plus qu'un support ludique, *Assassin's Creed* constitue un véritable outil pour accéder au passé, une porte ouverte sur l'histoire.

Dans cet univers virtuel où notre avatar⁴ joue lui-même à un jeu, l'open world⁵ donne l'illusion du choix mais se base davantage sur l'exploration que sur la contemplation. *Assassin's Creed* guide le visiteur au travers de son univers, l'amenant généralement vers un chemin pré-conçu pour une meilleure appréhension de son histoire. En parcourant la cité virtuelle, le joueur prend prenaissance de l'échelle des édifices, tel que l'ampleur de la statue d'Athéna dans *Assassin's Creed Odyssey*, et découvre des monuments aujourd'hui disparus.



Fig. 5. Reconstitution virtuelle de la statue d'Athéna dans *Assassin's Creed Odyssey*

4. Apparence que prend le joueur dans l'univers virtuel

5. Concept dans lequel le joueur a la possibilité de parcourir librement un monde virtuel

MENSONGES ET INTERPRETATIONS VIDEOGAMIFIQUES : LE JEU RELATE-T-IL VÉRITABLEMENT CHAQUE DÉTAILS DU PASSÉ ?

Chaque bâtiment historique a été restauré d'une manière ou d'une autre. Qu'il s'agisse d'une correction mineure ou d'une reconstruction totale, tous ont été modifiés depuis leur fondation initiale. Les bâtiments historiques d'*Assassin's Creed Origins* n'y font pas exception. En plaçant l'univers de l'opus dans l'Égypte ancienne, Ubisoft disposait dès lors de peu d'alternatives réalistes. Le niveau de détail des bâtiments tend toutefois à cacher le simple fait que nous ne savons presque rien à ce sujet. Comment les développeurs ont-ils réussi à recréer les monuments disparus de villes anciennes avec une telle précision ?

Les reconstructions des édifices anciens et disparus possèdent des dimensions à la fois historiques et archéologiques. En d'autres termes, les concepteurs puisent dans deux corps de témoignages distincts pour reconstituer la forme originale d'un bâtiment : l'une textuelle, l'autre matérielle. Mais les deux sont intrinsèquement problématiques. Alors que les historiens anciens nous laissent souvent avides de plus de détails, les vestiges existants quant à eux ne mesurent généralement pas plus de quelques centimètres de haut.

Il existe néanmoins une rare source d'information inhabituelle pour le Phare d'Alexandrie : la pièce de monnaie. Les empereurs romains ont en effet représenté le bâtiment sur une grande partie de leur monnaie, permettant un très bon aperçu du profil de l'édifice. Les images varient mais la plupart illustrent une structure à plusieurs niveaux avec des ensembles de statues sur les bords extérieurs. Ces représentations relativement abstraites sont probablement le meilleur élément pour représenter l'aspect du bâtiment, mais elles ne sont pas l'unique indice. Alors que le phare d'Alexandrie s'est effondré suite à un tremblement de terre au Moyen Âge, quelques parties ont été préservées en tombant dans la mer, notamment plusieurs centaines de blocs de calcaire et quelques dizaines de statues. Le reste a néanmoins été réutilisé pour la Citadelle de Qaitbay.

S'il existe effectivement quelques informations sur le phare d'Alexandrie, ce n'est malheureusement pas le cas pour tous les édifices de l'Égypte ancienne. La bibliothèque d'Alexandrie en est un parfait exemple, avec son impressionnante façade et sa grande cour centrale, la version du bâtiment dans *Assassin's Creed* dévoile une apparente authenticité. Mais la beauté de son architecture cache néanmoins la réalité : aucune trace matérielle n'a jamais été retrouvée, et il n'en



Fig. 6. Reconstitution virtuelle du phare d'Alexandrie dans Assassin's Creed Origins

existe aucune représentation. Comment les développeurs on-t-ils réussi à mettre en forme une reconstitution si convaincante ? Les seules informations sur la Bibliothèque d'Alexandrie émanant d'historiens anciens, les concepteurs se sont ainsi probablement appuyés sur la documentation écrite. La plupart de ces historiens se souciaient uniquement de la fonction du bâtiment, les informations sur la taille, la forme et la disposition sont presque totalement absentes des archives. En d'autres termes, la Bibliothèque d'Alexandrie que le joueur parcourt dans le jeu n'est que pure conjecture des développeurs d'*Assassin's Creed*.

Au cours de la restitution virtuelle d'Alexandrie, le studio d'Ubisoft s'est assigné la tâche - quasi impossible - de reconstruire les bâtiments sur la base d'éléments très fragmentaires. Les développeurs pouvaient difficilement partager des connaissances sur les monuments perdus d'Alexandrie par manque d'informations. Le jeu contient une richesse de connaissances sur l'ancienne ville égyptienne, mais le niveau de détail mis dans ses monuments virtuellement reconstruits donne l'impression que nous en savons beaucoup plus que la réalité.

La Grèce développée dans *Assassin's Creed Odyssey* a également fait l'objet d'une approche visant à incorporer, dans un paysage archéologique assuré, des éléments d'interprétation subjectifs venus d'œuvres majeures. Les témoignages de Pausanias, par exemple, offrent un regard distancié, presque touristique, où la mythologie se mêle à la gloire du peuple égyptien. Le monde d'*Odyssey* oscille ainsi volontairement entre réalisme, vécus historiques, mémoire idéalisée, impératifs de jeu et libre interprétation des développeurs.



Fig. 7



Fig. 8



Fig. 9

Reconstitutions virtuelles de la Bibliothèque d'Alexandrie dans Assassin's Creed Origins

II. VÉRITABLE SUPPORT HISTORIQUE OU DIVERTISSEMENT AVANT TOUT ?

Assassin's Creed se révèle être un véritable support de restitution historique et architecturale. Mais comme toute œuvre vidéoludique, la priorité réside toutefois dans le gameplay. Bien que la série s'attache sérieusement à l'authenticité et la crédibilité du jeu, le déplacement du joueur et le caractère ludique empiètent parfois sur la restitution virtuelle.

SCENARIO FICTIF ET DEPLACEMENTS URBAINS : L'ARCHITECTURE AU SERVICE DU GAMEPLAY

De nombreux écarts de restitution entre le virtuel et la réalité sont notamment dû à l'une des grandes spécificités du jeu, à savoir les points hauts et les déplacements verticaux. Dans *Assassin's Creed II*, pour permettre au joueur d'escalader les façades, les murs requièrent beaucoup de textures, sur lesquelles reposent de nombreuses inexactitudes, - tels des balcons aux balustrades en fer forgé qui n'existaient pas à cette époque -. Parallèlement et toujours dans cet opus, les bâtiments de la fin du XV^{ème} siècle ne possédaient probablement qu'un seul niveau, voire deux maximum, mais dans le jeu, pour des raisons de gameplay, ceux-ci s'élèvent bien au-delà. La cathédrale de Florence représente un véritable terrain de jeu pour l'escalade, ce qui engendra de nombreux débats sur l'exactitude de sa représentation. Certaines caractéristiques de l'édifice, en effet visibles dans le jeu, furent érigé postérieurement au XV^{ème} siècle. Lors de la construction du monde d'*Assassin's Creed II*, les artistes ont négligé certaines précisions historiques au profit d'une plus grande fluidité de mouvement et de libertés artistiques. Similairement à la littérature ou au cinéma, l'espace urbain et architectural se base sur la réalité, mais n'est qu'une façade conçue pour narrer une histoire et offrir une expérience; tel un scénario qui respecte certains faits historiques et en transgresse d'autres.

Dans *Assassin's Creed*, les bâtiments - néanmoins très précis dans leur conception - ont été adaptés, dans le but de maîtriser le scénario. Si la restitution urbaine et architecturale était représentée à l'échelle réelle, le joueur prendrait des heures pour traverser la ville, allant à l'encontre du caractère ludique de l'œuvre. La suppression



Fig. 10



Fig. 11

Capture d'Assassin's Creed II, Restitution de la cathédrale de Florence (Fig. 10), zone urbaine (Fig. 11)



Fig. 12. Carte d'Assassin's Creed Odyssey

par exemple de certains piliers et la réduction de la hauteur du Palais des Doges, permet au joueur de s'intégrer dans l'espace et d'escalader librement le bâtiment. En conséquence, quelle part de véracité peut-on accorder aux reconstitutions historiques de la série *Assassin's Creed*, alors même que celles-ci ont été créées au profit d'une fiction ?

L'équipe d'Ubisoft a fait de nombreux choix aux effets importants lors de l'élaboration des différents opus, dans le but d'en améliorer la compréhension, quitte à déroger à la véracité historique. Le jeu vidéo demeure avant tout un divertissement au sein duquel le joueur ne doit pas se perdre dans les méandres du passé. Dans *Assassin's Creed Odyssey* par exemple, il est possible d'observer les pyramides de Gizeh depuis le sommet du phare d'Alexandrie, aujourd'hui disparu, l'aspect visuel est spectaculaire mais matériellement impossible compte tenu de la distance qui les séparent. L'une des priorités des développeurs de la série s'appuie sur une «rationalisation de l'espace», en délimitant clairement les quartiers populaires des zones résidentielles par des objets et des décors spécifiques à chacun. Répondre aux attentes d'un jeu vidéo peut parfois s'avérer incompatible avec une retranscription fidèle de la réalité historique.

MANQUE DE RESSOURCES EXISTANTES ET FORMES D'ANACHRONISMES : ENJEUX COMMERCIAUX OU REALITE A TOUT PRIX ?

Parmi les nombreux jeux de la série, certains opus comme *Assassin's Creed Unity* proposent une reconstitution plus ou moins aboutie d'un point de vue historique. Sorti en 2014, le jeu développe un scénario se déroulant à Paris, de la veille de la Révolution française jusqu'en 1794. Les graphismes et les éléments du décor rendent l'expérience de jeu particulièrement immersive, cependant certains détails interrogent. Dès le début du jeu, l'hymne de la Marseillaise se fait entendre aux côtés du drapeau tricolore français. Ces éléments constituent toutefois de véritables anachronismes, le premier n'étant adopté qu'en 1795 et le second en 1794. Mais ces "erreurs" sont en réalité des choix délibérés, au vu de leur symbolique forte, facilement identifiable pour les joueurs du monde entier. En résumé, l'enjeu repose davantage sur un point de vue commercial, plutôt qu'une retranscription fidèle de l'histoire.

A l'inverse, *Assassin's Creed Odyssey* s'appuie sur la réalité historique au dépens de l'image commune de la Grèce antique. Dans le jeu, villes et temples resplendissent de couleurs, aux antipodes de la représentation classique d'une Grèce recouverte de bâtiments uniformément blancs dont les ruines ont contribué à entretenir l'image d'une architecture antique dépourvue de couleurs. Ce choix de représentation authentique, au plus près de la réalité historique, a causé de nombreux débats au sein de l'équipe de développement du jeu, davantage sensible à la blancheur du marbre. Mais cette restitution basée sur des vestiges archéologiques contribue aujourd'hui à représenter la réalité historique, bien éloignée des représentations romantiques du XIX^{ème} siècle.

Si les bâtiments sont plutôt cohérents par rapport à l'époque à laquelle se déroule le jeu, le décor intérieur présente, lui, plutôt une esthétique du XVIII^{ème} siècle. La place du mobilier est notamment très influencée par l'imaginaire développé suite aux fouilles de Pompéi, et les fresques murales sont parfois davantage issues d'un style Art Nouveau. La principale raison de ces choix artistiques repose sur le manque de sources antiques et de vestiges archéologiques sur lesquels s'appuyer. Face à l'impossibilité de reconstituer objectivement un environnement passé, l'imagination et la subjectivité prennent le relais pour former un univers homogène explorable. Mais cette véracité relative génère un impact conséquent sur les représentations historiques «grand public».

Avec ses mercenaires féminines, *Assassin's Creed Odyssey* contribue, cependant, à mettre en lumière la place des femmes dans la Grèce antique. Les textes ont longtemps été écrits par et pour les hommes, or, selon les écrits de l'époque, il existait des femmes guerrières ou en position de pouvoir; à l'image de la reine Artémise Ire, qui prit part à la bataille de Salamine en - 480.



Fig. 13



Fig. 14



Fig. 15

La cité d'Athènes dans Assassin's Creed Odyssey (Fig. 13 et 14) et l'intérieur des édifices (Fig. 15)

La série *Assassin's Creed* utilise la même mécanique que le roman ou le film, basé sur la reconstitution d'un cadre historique pour y insérer une trame fictive à des fins divertissantes. En d'autres termes, le jeu vidéo assemble réalité et imaginaire pour former un scénario fictif. Mais cette mécanique pose de nombreux problèmes d'authenticité et de légitimité lorsqu'il s'agit de reconstitutions historiques. Rappelons toutefois que l'objectif principal de la série *Assassin's Creed* est avant tout de susciter chez le joueur une émotion par l'image animée et l'immersion, qui doivent lui donner soif de savoir. Alors, comment le support vidéoludique conjugue-t-il divertissement, et pédagogie ?

III. LE JEU VIDEO COMME FORME DE MEDIATION

Les reconstitutions virtuelles au sein d'*Assassin's Creed* reposent sur un double enjeu à la fois pédagogique et archéologique. Cette forme de restitution permet en outre de diffuser des connaissances au travers d'un support ludique et divertissant mais également de les archiver et de leur donner vie au sein d'un univers numérique. L'immersion dans l'histoire proposée au coeur la série *Assassin's Creed* se présente comme un véritable outil de vulgarisation scientifique pour le grand public.

Les triomphes architecturaux, visuellement impressionnants, contribuent à immerger le joueur dans un univers virtuel. De telles reconstitutions de bâtiments et d'environnements historiques offrent également à celui-ci l'occasion unique d'explorer des mondes qu'ils ne découvrirait peut-être pas autrement. Bâtiments détruits, inaccessibles, ou simplement lointains, sont reconstitués au sein du jeu et permettent d'y accéder facilement et de manière ludique. Les modèles virtuels représentent une véritable opportunité d'explorer des époques disparues, en immersion totale dans les sociétés abordées. Escalader la Cathédrale Notre-Dame, gravir les pyramides ou encore dominer la ville depuis le point de vue le plus haut. Tout cela est rendu possible dans la licence *Assassin's Creed*.

LE MUSEE VIRTUEL, SUPPORT DE TRANSMISSION DES CONNAISSANCES HISTORIQUES ET SOCIETALES

Au sein d'*Assassin's Creed Origins*, Ubisoft a développé un musée virtuel, appelé le *Discovery Tour*. Cette extension du jeu est construite comme un véritable outil traduisant une réelle volonté de donner une dimension pédagogique aux reconstitutions historiques. Le musée est divisé en cinq grandes thématiques : l'Égypte, les pyramides, Alexandrie, la vie quotidienne et enfin les Romains. Celles-ci sont ensuite déclinées en soixante-quinze visites différentes. Comme dans une brochure de tourisme, tout est clairement indiqué dans le menu, notamment la durée estimée des visites et une courte description de ce qui attend le visiteur.

Le principe même des visites est assez simple : dans la peau de l'avatar de son choix, le joueur marche sur une balise et un chemin s'illumine alors pour le mener vers différentes étapes au gré desquelles il découvrira divers éléments historiques. Une voix-off l'accompagne pas à pas et, outre un petit mouvement de caméra pour montrer tel ou tel paysage, un visuel apparaît pour illustrer les propos à l'aide de photos, de gravures ou de dessins historiques. Pourquoi Alexandrie est-elle bâtie à cet endroit ? Qu'est-ce qu'une mastaba ? Quelle taille fait le grand Sphinx ? Voilà le type de questions auxquelles le jeu entend répondre. De temps à autre, le joueur tombera sur une note des développeurs, "Derrière les coulisses", venant expliquer un choix de design ou excuser une légère entorse à la réalité.

Les visites regorgent de nombreux faits historiques, de documents, voire même de théories d'historiens. Férés d'Égypte ancienne ou simple curieux, il y a de fortes chances que le joueur apprenne beaucoup au travers du contenu proposé. Mais le jeu ne constitue pas pour autant une encyclopédie. Certains sujets sont peu abordés, évidemment le jeu ne fournira pas toutes les connaissances sur l'Égypte ancienne. La grande force du *Discovery Tour*, repose néanmoins sur l'immersion dans le décors, rendant les environnements bien plus concrets. Le joueur s'imprègne alors du paysage et des bâtiments en les voyant prendre vie, les approchant et les touchant.

Ce musée se présente finalement comme un élément venant enrichir l'univers d'*Assassin's Creed Origins*, à l'instar des bases de données déjà présentes dans les précédents opus de la licence, mais d'une manière beaucoup plus riche et engageante. Le musée est une sorte d'invitation à aller plus loin dans la découverte. A titre d'exemple, le musée Granet, à Aix en Provence, avait disposé un stand *Discovery Tour* à l'entrée de l'exposition "Pharaon, Osiris et la momie", offrant ainsi au visiteur de se représenter le monde de l'Égypte avant d'observer les objets d'une époque.

L'aspect spectaculaire des reconstitutions virtuelles mêlé au sérieux scientifique constitue une véritable plus-value en termes de médiation pour les années à venir, notamment auprès d'un jeune public, souvent adepte de jeux vidéo. Plus récemment, ces reconstructions virtuelles minutieuses se sont également révélées être de précieuses ressources d'archives.



Fig. 16

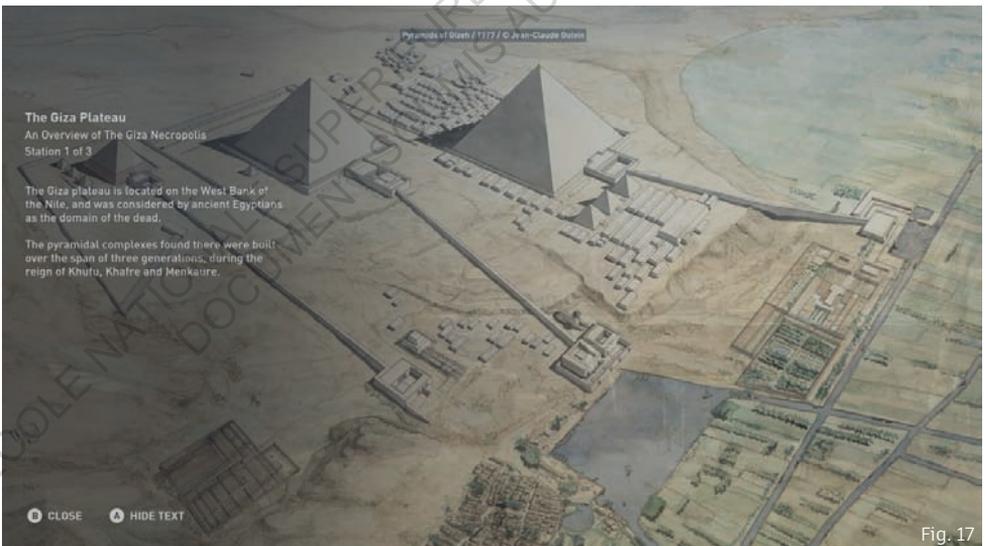


Fig. 17

Extraits du Discovery Tour dans Assassin's Creed Odyssey

ARCHIVES IMMERSIVES

Avec la récente dégradation de la cathédrale Notre-Dame, Ubisoft a non seulement fait don d'une somme d'argent pour la restauration de l'édifice, mais a également rendu *Assassin's Creed Unity* disponible en téléchargement gratuit. La Ville Lumière y est minutieusement reconstituée, avec pas moins d'une cinquantaine de monuments modélisés dans leurs moindres détails, du Louvre au Palais du Luxembourg en passant par la Sainte Chapelle, le Panthéon ou encore la prison de la Bastille. Ce jeu contient notamment un rendu 3D extrêmement détaillé de la cathédrale Notre Dame, désormais devenu une représentation importante du bâtiment, et préservant ainsi son architecture d'origine aux générations à venir.

Mais l'hypothèse de l'utilisation du modèle virtuel comme référence à la restauration du bâtiment serait néanmoins audacieux. Malgré de longues études menées avec précision par le biais de documents historiques, gravures, plans d'époques et relevés photographiques, l'approche demeure purement ludique et artistique. Le travail des concepteurs permet toutefois un rendu très réaliste (et pour la première fois dans le monde vidéoludique, à l'échelle réelle) même si la liberté artistique du jeu ne permet évidemment pas l'exploitation de ce modèle virtuel pour la reconstruction de la cathédrale. Toutefois, cette restitution architecturale dans les jeux vidéo contribue non seulement à proposer une exploration immersive, mais elle fournit également un document d'archive historique.



Fig. 18



Fig. 19



Représentations de la Cathédrale dans Assassin's Creed Unity

Fig. 20

Au travers d'une exploration vidéoludique, la licence *Assassin's Creed* conjugue réalité historique et fiction dans un univers cohérent. L'illusion d'un retour dans le passé permet au public de retracer les différentes périodes de l'histoire, en s'immergeant dans une société virtuelle. Support pédagogique, archive archéologique ou encore divertissement, le jeu s'attribue de multiples rôles, pouvant parfois nous interroger. Il est vrai que les restitutions historiques et architecturales du jeu ne sont pas toujours exactes, ne reflètent-elles pas néanmoins l'esthétique globale et le fonctionnement de sociétés antérieures, difficilement accessibles par d'autres techniques ? L'emploi de références d'édifices réels pour la création d'univers fictifs diverge néanmoins d'un jeu à l'autre. Si *Assassin's Creed* s'attache tant à reproduire minutieusement les bâtiments historiques, ce n'est pas le cas de nombreux jeux, qui les utilisent sous l'angle de la fantaisie en ne conservant comme reflet de notre société que les aspects primordiaux des édifices.



Figure 21. *Assassin's Creed Unity*, vue devant la Cathédrale, par le journaliste Damien Hypolite

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



LE PATRIMOINE ARCHITECTURAL ET HISTORIQUE
COMME SOURCE D'INSPIRATION POUR LA
CREATION D'UNIVERS FICTIFS ET IMAGINAIRES
DANS LES JEUX VIDEO : LA REINTERPRETATION
FANTASTIQUE COMME REFLET DE NOTRE
SOCIETE DANS LA SERIE DARK SOULS

NIVEAU 02

ECOLE NATIONALE D'ARCHITECTURE DE NANTES
AU DROIT D'AUTEUR

L'UNIVERS CRYPTIQUE DE DARK SOULS

Les joueurs possèdent aujourd'hui de plus en plus d'attentes à l'égard d'un jeu vidéo, mais l'une d'entre elles domine depuis sa création : l'aspiration dans le mensonge qu'il offre et la coupure avec le monde réel. Dans la série des *Souls*, l'émotion ressentie pourrait s'apparenter à un mélange de fascination et de terreur indicible face au mystère. Mettre un pied dans cet univers s'apparente à une épreuve en soi. Précédés par leur réputation de jeux exigeants, les *Souls* n'ouvrent leurs portes qu'aux joueurs les plus patients et téméraires, au milieu d'un univers de fantaisie médiévale à l'architecture sombre et époustouflante.

Pour comprendre cet univers si criptique, analysons succinctement l'histoire de la franchise. Au cours de la dernière décennie, la série des *Souls*, créée par Miyazaki, a exercé une influence considérable dans le paysage vidéoludique. Le premier jeu, *Demon's Souls* sorti en 2009 s'inspire d'une Europe médiévale imaginaire afin de créer un univers de *dark fantasy*⁶. Fort de l'expérience

concluante du premier opus et des retours de la communauté des joueurs, Miyazaki et son équipe se sont ensuite attelés à la réalisation de *Dark Souls*. S'en suit alors *Dark Souls II*, en l'absence de Miyazaki qui décide de se consacrer en parallèle à la réalisation de *Bloodborne*, un jeu à la mécanique proche de la série, quittant la *fantasy* médiévale à l'européenne pour s'inspirer librement du monde romanesque d'Howard Lovecraft⁸. Enfin Miyazaki retourne aux commandes pour la création de *Dark Souls III*, concluant la série.

Ces jeux de *Die and Retry*⁹ particulièrement difficiles et punitifs, se déploient dans des univers sombres, durs et parfois lugubres, où la volonté et les émotions du joueur sont mises à rude épreuve.

6. Studio de développement de jeux vidéo japonais.

7. Sous-genre de la *fantasy*, désigne les œuvres dont l'ambiance est très sombre

8. Howard Phillips Lovecraft est un écrivain américain connu pour ses récits fantastiques, d'horreur et de science-fiction

9. Mécanisme de jeu vidéo difficile, qui contraint à jouer puis à perdre.



Fig. 23, From Software

I. REINTERPRETATIONS DES INFLUENCES ARCHITECTURALES ET HISTORIQUES POUR UNE CREDIBILITE VIDEOLUDIQUE

L'affection des joueurs pour la série des *Souls* repose paradoxalement sur le concept le plus dissimulé au sein du jeu : son histoire. Il apparaît alors tout à fait légitime de se questionner sur l'aspect purement ludique et narratif du jeu si l'on en ignore les grandes lignes. La plupart des jeux vidéo plongent le joueur dans un cadre de jeu défini par son contexte, lui-même construit autour du fil rouge de l'histoire narrative. En d'autres termes, l'expérience se doit d'être agréable. Ici, la série des *Souls* abandonne le joueur au sein d'un univers énigmatique, au passé flou et à la quête indéterminée durant laquelle l'expérience de jeu peut s'avérer être une véritable «douche froide». Rien ne vient éclairer la lanterne narrative du joueur, de plus aucune carte ni boussole ne lui sera proposée. Bien qu'une cinématique plante le décor et la genèse du monde du premier *Dark Souls*, l'expérience de jeu n'en demeure pas moins énigmatique. Pour comprendre le *lore*¹⁰, le joueur doit finalement mener sa propre enquête par le biais de descriptions d'objets, de dialogues avec les PNJ¹¹, mais aussi et surtout par l'observation de l'environnement et de l'architecture.



Fig. 24. L'avatar du joueur se retrouve plongé dans un décor en ruines dès le début du jeu.

10. L'ensemble des éléments relatifs à l'univers d'un jeu

11. Personnage Non Joueur fictif, servant la narration du jeu

L'ARCHITECTURE, PILIER DE L'UNIVERS FANTASTIQUE

Le sentiment gratifiant d'accéder à la compréhension d'un univers si cryptique trace un parallèle avec la mécanique d'exploration du jeu *Metroid*, sorti pour la première fois en 1986. Cette œuvre comporte une véritable dimension architecturale stressante et labyrinthique, suscitant la peur rien que par sa complexité et son design. De la même manière, *Shadow Of the Colossus* et *Ico* constituent un répertoire vidéoludique à l'origine même des inspirations de Hidetaka Miyazaki pour la création des *Souls*. Nombre de concepts ont effectivement été repris par le concepteur telle que l'infinie solitude ressentie par le joueur en parcourant des constructions désolées, mais aussi le gigantisme architectural à faire tourner la tête. Il semble que Miyazaki ait saisi la puissance dégagée par l'esthétique de la ruine et l'attrait que peut susciter une approche si occulte de l'expérience vidéoludique.

Dark Souls présente un décor médiéval fantastique classique sur le papier et en partie fidèle à notre Moyen Age. La plupart des armures et des boucliers sont à titre d'exemple inspirés de véritables objets, et ce sérieux face à la restitution historique crée l'illusion pour certaines architectures inventées de toutes pièces, d'avoir véritablement existées. La passion et l'érudition des créateurs des *Souls* permet en outre - au travers de nombreuses recherches historiques et de voyages - de véhiculer certaines références. Une telle intransigeance de la part des développeurs vis à vis du décor permet au fantastique de devenir puissant et nimbé d'une énorme charge de crédibilité. Les références historiques ne sont jamais restituées en tant que copies conformes, mais elles sont au contraire réinterprétées dans un mélange de style et d'inspiration. Dans une interview, Hidetaka Miyazaki révèle entre autre que la création des environnements est beaucoup plus aisée et inspirée lorsque l'équipe se base sur des lieux existants. Ces architectures dantesques, au-delà de l'atmosphère qu'elles dégagent, constitue une pièce de puzzle essentielle au curieux qui cherchera à saisir le *lore*. Celles-ci reflètent de manière cohérente la narration du jeu à un espace donné.

La recette de création des levels design dans la série des *Souls* demeure identique au cours des opus et repose sur un détournement des éléments du réel pour leur insuffler une dimension surréaliste, ce qui rend les architectures du jeu d'autant plus impressionnantes, notamment par leur immensité et leur saturation démesurée de références.

“Les choses réelles contiennent un tel mélange d’influences et d’idées, une telle abondance d’informations, [...]. Bien sûr, certaines choses ont mieux fonctionné que d’autres, mais je pense qu’au final, nous avons créé quelque chose qui n’aurait pas été possible en partant de zéro.” - Miyazaki



Fig. 25



Fig. 26

Extraits de jeu, Ico (Fig. 25) et Shadow of the Colossus (Fig. 26)

L'ARCHITECTURE AU COEUR DE LA NARRATION

La série des *Souls* place le joueur au coeur d'un univers en décomposition et l'invite à découvrir les couches de son histoire au travers des lieux visités. L'architecture constitue l'un des éléments majeurs pour la compréhension de l'univers afin de déceler chaque indice et d'en percer le mystère. Des ruines du *Sanctuaire de Lige-feu* et de sa relation avec *l'Eglise des morts-vivants*, Hidetaka Miyazaki et son équipe délivrent une grande partie du récit au travers de l'affrontement entre un style architectural et un autre; entre une couche de l'histoire et la suivante.

Le studio de From Software parvient à diriger le joueur - mi-combattant, mi-archéologue - au travers de labyrinthes interconnectés qui composent les environnements de la série vidéoludique. Encore et encore, le joueur progressera vers l'avant, pour revenir sur un emplacement antérieur mais sous un angle différent. Cette mécanique de jeu met l'accent sur la connexion entre les espaces, mais oblige également le joueur à passer par ce processus de superposition; encourageant à penser les bâtiments non pas comme des chemins uniques, mais comme des réseaux d'itinéraires ramifiés et entrelacés, construits les uns sur les autres, au cours de centaines et de milliers d'années.

Bien qu'ils soient nombreux, les itinéraires dans *Dark Souls* sont fixes et étroitement chorégraphiés par les développeurs du jeu. Dans l'architecture du monde réel, cette linéarité peut donner aux bâtiments une impression de voyage tel que le Tate Modern, réalisé par Herzog et de Meuron. Alors que certains jeux utilisent l'architecture pour raconter une histoire de manière étroitement contrôlée, d'autres ont une approche beaucoup plus souple. D'un point de vue réel, si des bâtiments comme le Tate Modern occupent une extrémité du spectre, des conceptions comme la Eames House à Los Angeles occupent l'autre.

UNE VISION OCCIDENTALE

Pour reprendre l'expression de Miyazaki pour *Demon's Souls*, le joueur n'est pas tiré par la main dans une visite touristique. La série des *Souls* a tout pour susciter une connivence immédiate de la part du joueur occidental : son style de fantaisie médiévale à l'européenne et son histoire centrée sur les dieux, les hommes et le feu, excitent naturellement les instincts culturels, humanistes et anthropocentristes. Miyazaki et les développeurs du jeu s'appuient sur de nombreuses œuvres bien connues en Occident qui nous servent alors de repères dans nos lectures. Ainsi, derrière tout ce qui se reporte à des éléments connus, n'y a-t-il pas toutefois le sentiment qu'une profonde étrangeté y règne ? En quoi l'emploi d'architectures connues dans le monde entier participe à l'histoire du jeu en tant que reflet de notre société ?

Face au mystère qui plane dans cet univers, les analyses qui vont suivre sont présentées sous la forme de conjectures et n'affirment en rien la position des développeurs vis à vis de l'emploi de ces architectures. Ces hypothèses visent à dresser un inventaire - non exhaustif - des édifices présents dans le jeu afin de comprendre leur intérêt au sein de l'univers virtuel. Copie conforme ou réinterprétation burlesque ? Simple décor ou élément narratif ?



Fig. 27. L'univers de Dark Souls III

PUREMENT FICTIONNEL, L'HISTOIRE
DE DARK SOULS DEFINIT L'ESSENCE
MEME DE L'ENVIRONNEMENT DU JEU ET
L'ARCHITECTURE DES EDIFICES....

LA PUISSANCE DE L'ARCHITECTURE RELIGIEUSE

Les univers des *Souls* regorgent de références religieuses aussi diverses soient-elles. Symbole de grandeur, de pouvoir et de domination, les architectures sacrées du jeu représentent une certaine forme d'autorité et de dogmatisme. Le scénario fictif se centre essentiellement autour de la mort, du retour perpétuel à la vie, et un sectarisme créé autour du *lore*. Bien que le jeu ne soit la représentation d'aucune religion, les développeurs s'inspirent des codes de notre société, notamment de l'architecture religieuse au travers des siècles afin de véhiculer leurs idées.

LE PIC DU DRAGON ANCIEN

La zone du *Pic du Dragon Ancien* regorge de références architecturales et historiques byzantines. Le bâtiment du *mausolée Dragon-Kin* représente l'inspiration la plus directe et reconnaissable du jeu : la mosquée Sainte Sophie de Constantinople.

Au-delà de la ressemblance frappante tant par son échelle que ses éléments, l'histoire même de l'édifice se traduit dans le *lore* de *Dark Souls*. A l'origine basilique chrétienne, Sainte Sophie a été convertie en mosquée suite à la prise de Constantinople par les armées ottomanes. Au sein du jeu, la fonction du bâtiment diverge également de son nom, il n'est en rien employé comme un monument funéraire ni un lieu de culte. Initialement sanctuaire et lieu de triomphe selon le *lore*, il apparaît aujourd'hui déserté et transformé en arène de combat. Les imposantes ruines de ce bâtiment, d'une pâleur mortuaire, ajoutées à la végétation sèche et aride, transmettent aux joueurs un profond sentiment de solitude et de désespoir.

Les références architecturales byzantines ne se limitent toutefois pas aux édifices, les peintures visibles sur les boucliers de certains ennemis sont de fait très similaires aux mosaïques byzantines.

Nombreux sont les joueurs qui assimilent l'architecture du *Pic du Dragon Ancien* à celle de la zone du *Jardin du Roi Consumé*. Bien qu'elle en découle, celle-ci reflète davantage l'architecture romane que l'architecture byzantine et ce, sur plusieurs aspects. L'extérieur du bâtiment principal, par l'utilisation de la pierre, le portique bordé de colonnes engagées, l'incrustation de pilastres en façade mais aussi de lombardes à la jonction du toit, renvoie directement aux façades romanes des XI^e et XII^e siècles. Cette architecture quelque peu éclectique et aux références multiples, véhicule une atmosphère lourde et chargée d'histoire.



Fig. 28



Fig. 29

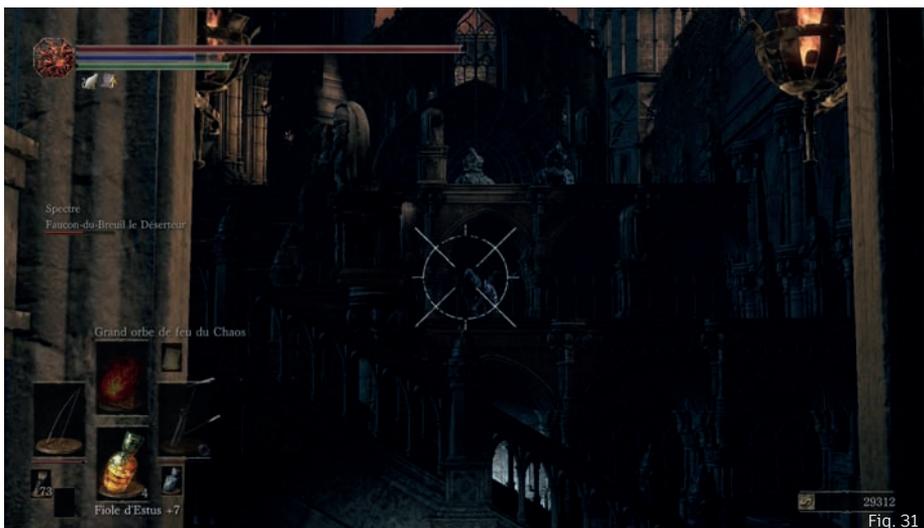
Le Pic du Dragon Ancien de Dark Souls III (Fig. 28), Sainte-Sophie (Fig. 29)



Fig. 30. *Dark Souls III*, la zone du Jardin du Roi Consumé et son édifice éclectique à tendance romane

Lorsque le joueur pénètre enfin à l'intérieur du bâtiment, un grand escalier le guide jusqu'à la salle du boss¹², quelques mètres plus bas. Dans le contexte d'une église chrétienne, cet espace situé en contrebas s'apparente grandement à une crypte. Aucune lumière ne parvient à pénétrer les épais murs de pierres, rendant ainsi l'atmosphère de cette salle souterraine d'autant plus lugubre et angoissante. Organisée selon le plan classique d'une église, la pièce comporte une nef - zone principale de combat - bordée de collatéraux ainsi qu'un chœur surélevé de quelques marches où se situe le feu de camp - espace tant attendu par le joueur comme point de contrôle - s'apparentant à l'emplacement d'un autel. La corrélation entre l'architecture religieuse d'une chapelle souterraine servant de sépulcre et le *lore* du jeu n'est pas anodine. Ici, le joueur affronte *Oceiros, le Roi Consumé*. Obsédé par le pouvoir et l'immortalité des dragons, il en est lui-même devenu un et se terre désormais loin du monde, pour protéger sa vie et celle de son enfant, unique héritier du trône. Sans développer davantage l'histoire du jeu, cette salle de combat s'apparente grandement à un tombeau, tant par son architecture froide et obscure que par les protagonistes et le *lore* développés à ce stade.

12. Adversaire unique qui se distingue des autres par son apparence et sa puissance.



Dark Souls III, environnement intérieur (Fig. 31), et zone de combat contre Oceiros, Le Roi Consumé (Fig. 32)

ANOR LONDO

Parmi les nombreuses zones qui composent l'univers de *Dark Souls*, la cité d'*Anor Londo* constitue l'une des références gothiques les plus notables du jeu. Allusion directe à la cathédrale de Milan, l'architecture virtuelle met en avant les arcs-boutants sur lequel le joueur peut se déplacer et explorer la cité. Dans le jeu comme dans la réalité, l'édifice est aussi majestueux que déstabilisant. Le joueur comme le visiteur se retrouve ainsi plongé dans un vertige architectural face à l'immensité et la puissance de l'édifice qui surplombe la cité.



Fig. 33



La cathédrale d'*Anor Londo* de *Dark Souls* (Fig. 33), et la cathédrale de Milan (Fig. 34)

L'histoire du jeu émane une fois de plus des édifices et de leurs références architecturales. Dans la réalité comme dans le virtuel, la cathédrale se voit attribuer un rôle politique et devient ainsi un symbole de pouvoir, de grandeur et de domination tant par ses dimensions que par sa complexité architecturale. Dans *Dark Souls*, l'édifice s'apparente à une immense montagne blanche, colossale et fantasmagorique, semblable à la cathédrale milanaise surplombant le paysage. Le joueur saisit ainsi aisément - et dès le premier coup d'œil - l'enjeu de la zone et les endroits vers lesquels se diriger.

Sous la cathédrale d'*Anor Londo* dans *Dark Souls*, se trouve la tombe secrète et honorifique de l'ancien roi. La cathédrale du jeu, qui jusque-là ignorait son aspect religieux, prend alors sens dans sa fonction initiale et abrite une fois de plus une pièce souterraine similaire à une crypte.

Employé à l'origine comme château dans le premier *Dark Souls*, la grande cathédrale prend davantage de sens quant à sa fonction dans le troisième opus de la série. L'emploi d'une référence architecturale sacrée est ici justifiée par la présence d'ennemis issus du répertoire religieux - notamment les diacres - précédés du boss *Aldrich*, ancien "Saint clerc" aperçu plus tôt. Lieu des divinités, la grande cathédrale de *Lordran* assume en outre sa fonction religieuse par ses tours et ses hauts pics s'élevant vers le ciel, au plus proche des entités supérieures.

La rosace de la cathédrale d'*Anor Londo* s'inspire elle aussi de célèbres références telles que Notre Dame de Paris, la cathédrale de Strasbourg, de Rouen ou encore celle de Reims.



Fig. 35



Fig. 36

Rosace de *Dark Souls* (Fig. 35), photographie de la rosace de Notre-Dame de Paris (Fig. 36)



Fig. 37



Fig. 38

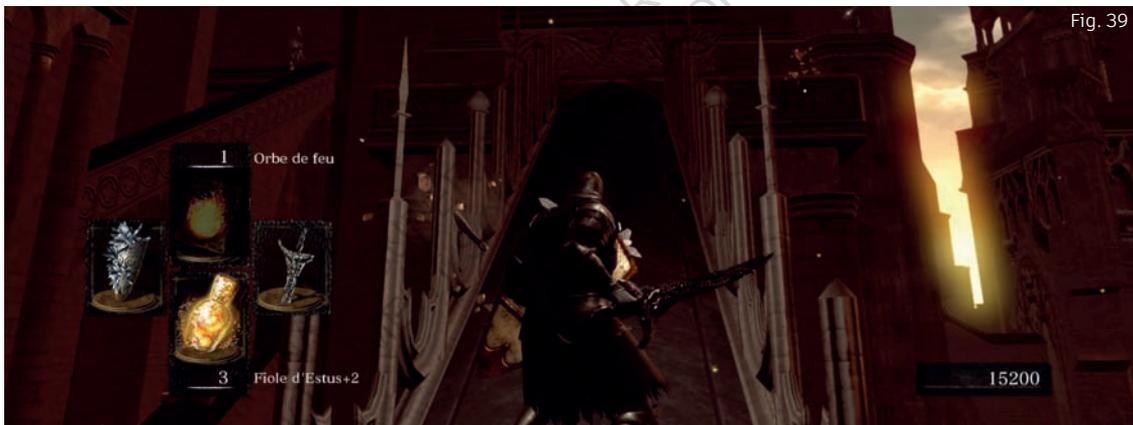


Fig. 39



Fig. 40

La cathédrale d'Anor Londo de Dark Souls (Fig. 37 et 39), la cathédrale de Milan (Fig. 38 et 40)

L'emploi des codes de l'architecture gothique et la référence au Duomo de Milan rapprochent la cathédrale à un aspect religieux, livrant d'une certaine manière l'histoire du jeu et les croyances de l'univers qui la constitue. Parmi les nombreuses influences de la zone, outre l'emploi saturé et démesuré du gothique, l'architecture de la renaissance se fait une place au cœur même de la cité désertée, par l'emploi de l'escalier à double vis, semblable à celui du château de Chambord (néanmoins nettement inspiré du style gothique).



Fig. 41



Fig. 42

Escaliers de *Dark Souls* (Fig. 41), escaliers du château de Chambord (Fig. 42).

Il ne s'agit pas de créer une copie virtuelle conforme au réel mais au contraire d'en réaliser une synthèse parfaite. Les édifices placent le joueur dans un environnement qui lui semble familier - du moins pour tout joueur occidental - et permet de narrer une histoire au travers du réel. L'histoire de *Demon's Souls* étant basée au début du Moyen Âge, il eu été très difficile pour les développeurs de rassembler des documents de référencé pour la conception des environnements. Au contraire, *Dark Souls*, inspiré d'une période historique postérieure a représenté une véritable opportunité de création avec un environnement plus cohérent et débordant de détails en tout genre.

L'intérieur des appartements d'*Anor Londo* interprète par ailleurs le rôle de musée pour l'exposition de concept arts¹³ servant

13. Illustration utilisée pour traduire une idée, une atmosphère dans les jeux vidéo.

à l'esthétique du jeu, rendant ainsi la frontière avec le réel d'autant plus floue. La gigantesque peinture du monde peint d'*Ariamis* constitue en outre une image portail au travers de laquelle le héros pénètre vers une zone nouvelle, comme représentation d'un acte métaphorique fort : celui d'être littéralement absorbé par une œuvre.

Au coeur de la série des *Souls*, le joueur ressent le passage du temps par l'érosion des bâtiments et la présence abondante de ruines. L'esthétique du jeu reprend l'ensemble des détails et des codifications des peintres romantiques et baroques avec la gestion des ombres, des lumières et une certaine forme d'usure.



Fig. 44

Dark Souls, le personnage se faisant littéralement absorber par le tableau

LA CATHEDRALE DES PROFONDEURS

Parmi les nombreuses influences historiques et architecturales qui peuplent l'univers des *Souls*, la basilique St Pierre, située à Rome, est l'une des plus grandes sources d'inspiration pour la création de la *Cathédrale des Profondeurs*. L'édifice virtuel possède une structure similaire et, plus révélateur, un intérieur résolument proche par la proportion même du bâtiment et sa taille colossale. Les colonnes à base carrée, l'utilisation ostentatoire de statues et l'ornementation sont également assimilables aux détails de l'édifice réel, bien que l'ambiance et les couleurs divergent de l'original.

La similitude de l'emplacement et la taille monumentale de l'autel de St Pierre avec celui de la *Cathédrale des Profondeurs* renforce l'imaginaire fantastique du jeu et participe activement au gameplay¹⁴. L'inspiration de la basilique Saint Pierre, délivre au bâtiment du jeu une atmosphère et une crédibilité conséquentes pour la narration de la zone, des personnages et de l'importance du rôle de la religion au sein du *lore*.



La cathédrale des profondeurs (Fig. 45), la basilique St Pierre (Fig. 46)

14. (Jouabilité) Caractéristiques de la façon dont on joue à un jeu vidéo.

LE TOMBEAU D'ALDRICH

Le tombeau d'*Aldrich*, situé dans l'arène de combat contre les *diacres des Profondeurs* se révèle être explicitement inspiré de la Kaaba, édifice le plus sacré de l'islam. Le personnage d'*Aldrich* est, pour les *Profondeurs*, ce que Mahomet est pour l'Islam et ce que Abraham ou Moïse est pour le Christiannisme. Tous partagent une similitude en tant que figures et symboles principaux de leur religion, ce n'est donc pas un hasard si Miyazaki s'est inspiré des plus grands sites religieux.

Les détails et l'ornementation de la tombe s'inspirent très clairement de l'esthétique chrétienne tandis que la forme et le placement évoquent définitivement la Kaaba. Le personnage d'*Aldrich* est conséquemment inspiré de ces deux religions et de leurs figures messianiques, à l'origine même de l'imagination des développeurs pour la création de la *Cathédrale des Profondeurs* et du tombeau. Le jeu ne se contente pas seulement d'imiter les sites historiques réels mais il restitue la signification symbolique des édifices.



Fig. 47. Salle de combat contre les diacres des Profondeurs où se trouve le tombeau d'Aldrich



Fig. 48



Fig. 49

Concept Art du tombeau d'Aldrich de Dark Souls (Fig. 48), la Kaaba (Fig. 49)

LES RUINES DEMONIAQUES ET IZALITH LA PERDUE

Les *Souls* puisent également une grande partie de leur imaginaire dans de nombreux sites historiques et archéologiques à travers le monde entier. Bien que ces influences ne soient pas connues du grand public, l'imaginaire qu'elles dégagent est si puissant qu'il fait appel à de nombreuses références cinématographiques, littéraires, ou encore picturales.

Les temples encastrés dans la zone des *Ruines Démoniaques* s'inspirent nettement des tombes de pierre de la cité anatolienne de Caunos, en Turquie. Une fois de plus, de nombreuses corrélations entre la réalité et l'histoire du jeu peuvent être dressées. Dans le jeu comme dans la réalité, ces tombeaux évoquent l'existence d'une civilisation antérieure, aujourd'hui disparue et sont présentées sous forme de trésors archéologiques. La frontière entre virtuel et réel est mince. Dans les deux cas, ces ruines évoquent au visiteur le passage du temps et l'évolution de la société au cours des siècles. Ce décor place le joueur au sein d'une époque précise et l'incite à retracer l'histoire de son monde par le biais d'indices disséminés sur son chemin. Dans la réalité, ces architectures insufflent au décor une étrange forme de mysticité et de magie tandis que le jeu tend à les rendre plus crédibles et sérieuses en les dissimulant et les simplifiant. Mais le manque d'informations dans *Dark Souls* et la simplification des édifices par quelques colonnes rend la fonction des architectures virtuelles indéfinissables et rien ne vient soutenir la présence de tombeaux dans ces roches, malgré l'omniprésence et l'analogie perpétuelle de la mort.

Le jeu présente également des similarités entre le site historique et le décor virtuel d'un point de vu mythologique. Selon les textes anciens, Caunos et Byblis, enfants de Miléto, se livrent un amour incestueux que nous ne développerons pas d'avantage ici, mais qui constitue un élément clé quant au développement du *lore* de *Dark Souls*. Au sein de la salle de combat du boss, le joueur affronte le fils unique de la sorcière d'*Izalith*, resté dans ce lieu afin de veiller sur le corps de sa sœur. Tant dans la mythologie que dans l'histoire du jeu, Caunos évoque la relation et l'amour fraternel - bien qu'il soit nuancé -.



Fig. 50



Fig. 51



Fig. 52

Cité de Caunos (Fig.50), Ruines Démoniaques (Fig.51), Le Pandemonium, de John Martin inspirant l'atmosphère du jeu (Fig.52)

L'environnement développé à l'intérieur même des *Ruines Démoniaques* s'inspire subtilement des grottes indiennes d' Ajanta et d' Ellora. Celles-ci renferment des temples et croisent diverses religions au sein d'un même lieu, assurant ainsi une certaine forme de mysticité et de dimension sacrée à l'origine même de l'atmosphère du lieu virtuel.



Fig. 53



Fig. 54

Intérieur des Ruines Démoniaques de *Dark Souls* (Fig. 53), le temple d'Ellora (Fig. 54)

Lieu emblématique de *Dark Souls*, les développeurs ont longuement étudié sur la manière de transmettre une atmosphère cataclysmique au sein de l'environnement d'*Izalith la Perdue*. Ils opteront finalement pour un thème oriental qui, selon eux, provoque une dimension liée au chaos, qui manque d'une «sorte de paix ou d'ordre»¹⁵. Le meilleur exemple pour illustrer les idées du studio se situe à Angkor Wat, au Cambodge, là où l'Asie de l'Est et de l'Ouest se rencontrent. Symbole fort de l'architecture khmère, le temple de Ta Prohm renferme de gigantesques arbres aux racines rampantes, probablement à l'origine même de ceux représentés dans le jeu. Le lieu provoque un sentiment de mystère, il délivre une atmosphère de désordre et d'abandon, ainsi qu'une dimension liée au sacrée, finement retranscrite dans le jeu



Zone d'*Izalith la Perdue* de *Dark Souls* (Fig. 55), le temple de Ta Prohm (Fig. 56)

15. Selon l'interview livrée par les développeurs dans *Dark Souls Design Works*.

L'EXTREME SOLITUDE DES SITES ENCLAVES

Outre l'abondance de références religieuses illustrant l'autorité, le pouvoir et une dimension mystique, les *Souls* recèlent également de nombreux sites enclavés. L'une des caractéristiques majeures du jeu repose sur la profonde solitude ressentie par le joueur. Elle se transcrit dans son environnement, notamment par l'architecture vacante et isolée du reste du monde.

LES RUINES DE LA NOUVELLE LONDO

Les *Ruines de la Nouvelle Londo* sont essentiellement basées sur l'architecture du Mont Saint-Michel. Sans en être une copie parfaite, les créateurs s'inspirent de l'atmosphère de l'édifice normand, sans pour autant reproduire son style architectural. Les passages étroits, la froideur des matériaux, la déclivité du site et les nombreux escaliers sont tant de similitudes entre l'édifice virtuel et le réel. La plus grande subtilité réside toutefois dans l'une des mécaniques employées dans ce jeu afin d'évacuer l'eau de la zone pour en explorer la totalité. N'oublions pas que le Mont-Saint-Miche vit au rythme des marées. Waragai, le designer de cette zone, avoue lui-même s'être fortement basé sur l'architecture de la Merveille.

"[...] Tous les détails, sauf les plus fins, étaient déjà en place."¹⁶

CHATEAU DE LOTHRIC ET GRANDES ARCHIVES

Le Mont-Saint-Michel semble également avoir inspiré la suite de la série pour la création du *Château de Lothric*, au sein du troisième opus. Construction à l'architecture démesurée et agglomérée, la forteresse du jeu témoigne une fois de plus de l'affection des développeurs pour les sites enclavés (tel que la *Cité Enclavée* comme son nom le laisse entendre). Au sein du virtuel, le château recèle de nombreux ennemis, de puissants dragons notamment, allusion évidente au combat de Saint Michel contre le démon, communément représenté sous l'apparence d'un dragon dont la silhouette est érigée au sommet du Mont.

16. Selon l'interview livrée par les développeurs dans *Dark Souls Design Works*.

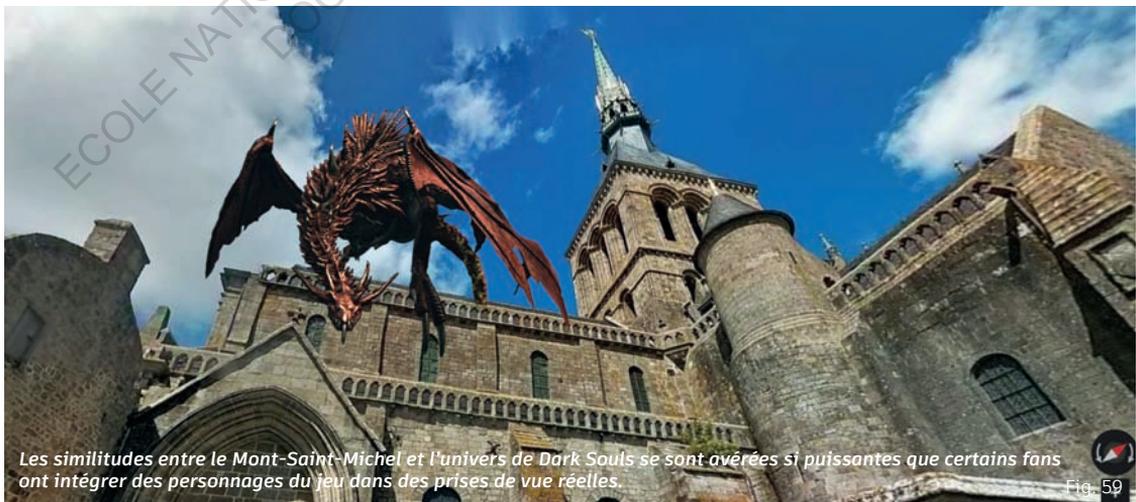


Fig. 57



Les Ruines de la Nouvelle Londo (Fig. 55 et 56)

Fig. 58



Les similitudes entre le Mont-Saint-Michel et l'univers de Dark Souls se sont avérées si puissantes que certains fans ont intégré des personnages du jeu dans des prises de vue réelles.

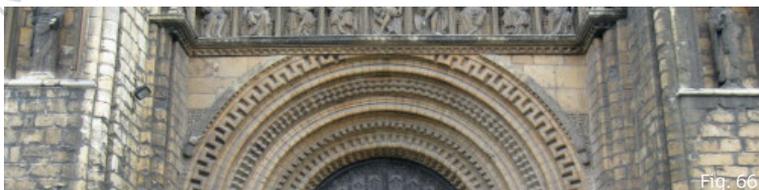
Fig. 59



Dragon du Château de Lothric (Fig.60), Concept Art (Fig. 61), le Mont-Saint-Michel (Fig. 62)

Fig. 62

Parallèlement, un certain nombre de détails du *Château de Lothric* et des *Grandes Archives* proviennent directement de la cathédrale de Lincoln, en Angleterre. La conception des tourelles, les archivoltes - en particulier les motifs -, et les enchaînements d'arcades aveugles sont fidèlement restitués dans le jeu, renforçant ainsi sa crédibilité auprès des joueurs.



La *château de Lothric* et la *Grande Bibliothèque* (Fig. 63 et 65), la cathédrale de Lincoln (Fig. 64 et 66)

LA CAVERNE DE CRISTAL

De nombreux sites à l'origine de l'inspiration de l'univers des *Souls* sont issus de lieux uniques et gorgés de magie tel la Mine de Naïca, au Mexique pour la création de la *Caverne de Cristal*. Cette cavité unique en son genre a la particularité de recéler de cristaux de gypse atteignant des tailles vertigineuses. Interdite au public, pour le danger qu'elle représente à ceux qui s'y aventureraient sans combinaison spéciale. A l'atmosphère mortelle, la cavité de cristaux atteint un taux d'humidité si élevé que le corps ne parvient pas à réguler correctement la température. Dans le jeu, le scénario est similaire. Il plonge le joueur dans une atmosphère lourde, mystique et dérangeante, soigneusement reproduite par les développeurs où la mort guette le moindre faux pas.



La Caverne de Cristal de Dark Souls (Fig. 67), la Mine de Naïca (Fig. 68)

La force des *Souls* réside en grande partie dans la vraisemblance du jeu. La logique assidûment développée par les créateurs dans les moindres détails a permis au jeu de devenir crédible et envoûtant. Basé sur l'architecture réelle et le fonctionnement de notre société depuis ses débuts, la série des *Souls* parvient à transmettre certaines ambiances au travers d'idées communes. La religion occupe en outre une place prépondérante dans le jeu dont les aspects sont exposés au coeur de l'architecture et des environnements virtuels. L'infinie solitude coïncide à la pluralité des joueurs en «simultanés» avec la création de vastes espaces et de la présence «d'univers parallèles». Symbole constitutif du jeu, le son de cloche symbolise par ailleurs l'accomplissement d'un joueur dans sa partie et résonne dans les univers de chacun au même moment, liant d'une certaine manière les différents univers et encourageant la persévérance des joueurs. Dans *Dark Souls*, chaque élément est justifié mais rien, pour autant, n'est expliqué. Les joueurs, immergés au milieu d'un monde imaginaire, sont ainsi traversés par une marée de sentiments et d'émotions qu'ils peuvent difficilement contrôler.

LE JOUEUR A CONSCIENCE DU
CARACTERE FICTIONNEL DE L'ŒUVRE,
MAIS L'INVESTISSEMENT EMOTIONNEL
ET PSYCHOLOGIQUE N'EN DEMEURE
PAS MOINDRE.....

II. L'ARCHITECTURE, GENERATEUR D'EMOTIONS DANS L'ESPACE VIDEOLUDIQUE

A l'aide de puissants concepts, les développeurs des *Souls* réussissent à provoquer un sentiment de désespoir et de grandeur chez le joueur. Le virtuel nous imprègne de toute l'angoisse existentielle et romantique que peut susciter un récit fantastique. Alors que les oeuvres de Ueda (*Shadow of the Colossus*, *Ico*,...) se concentrent sur le vide et la contemplation, sur une ode au mystère, Miyazaki s'attarde quant à lui à une complexité presque hermétique d'un jeu lugubre et ensorcelant. La série des *Souls* parvient de ce fait à marquer chaque joueur par sa difficulté de gameplay mais aussi par son univers de *dark fantasy*. Certains tomberont même dans une forme d'obsession insidieuse. Si l'univers des *Souls* marque tant les joueurs, c'est notamment par son impact émotionnel, touchant à leur inconscient sans qu'ils en aient le contrôle.

«C'est comme une cathédrale, une merveille du monde numérique que le temps ne fera que rendre plus fascinante, les oeuvres d'art les plus marquantes sont celles qui parviennent à transmettre le fond par la forme et qui réussissent à faire passer une marée de sentiments avec subtilité.»¹⁷

Dans *Dark Souls*, les lieux explorés sont chargés d'une telle atmosphère que le joueur est immédiatement happé par ce monde et les environnements architecturaux dévoilés au cours de l'aventure. Mais comment l'architecture virtuelle inspire-t-elle une atmosphère qui propulse une marée de sentiments ? Comment au travers de l'architecture numérique, la retranscription de notre société et de son fonctionnement au cours des siècles, peut-elle influencer le gameplay ?

17. ALT236, *Dark Souls*, vidéo.

LA DILATATION DE L'ESPACE

Dans de nombreux jeux vidéo, et dans *Dark Souls* précisément, le traitement de l'espace est un élément clé pour la création de l'environnement virtuel. Les développeurs tendent à reproduire les sensations inspirées par des lieux réels et ressenties par chacun au cours de ses propres expériences.

Dans une interview, James Blaze Burn Sale, architecte et directeur de Collaborative Design and Build (Co-DB), note que «nos outils sont les matériaux avec lesquels le bâtiment est construit, mais aussi la lumière et l'espace. Nous pouvons les contracter et les étendre autant que nous le voulons». Selon lui, ces éléments permettent de véhiculer à travers l'espace des sentiments qui lui sont propres, jouant sur les ressentis et les ambiances du lieu. Pour exemple : un visiteur pénètre dans une cathédrale par un sas étroit et débouche ensuite sur une pièce monumentale. Celui-ci connaîtra d'abord une sensation de protection, mais à l'intérieur même de la cathédrale il se sentira isolé, perdu au milieu de l'immensité de l'espace. Sale appelle cela «la contraction et le relâchement» de l'espace. Généralement, les petits espaces délivrent une sensation de sécurité et de contrôle sur son environnement tandis que des espaces plus vastes et dilatés donnent un sentiment d'imprévisibilité et de vulnérabilité.

Comme pour l'architecture du monde réel, la contraction et le relâchement permettent à celle du monde vidéoludique d'utiliser l'espace pour apporter un sentiment et une narration. Le passage d'un petit espace protégé vers une vaste zone exposée est employé dans de nombreux jeux. Le relâchement des espaces fait également passer le joueur de l'intimité et de la sécurité à la vulnérabilité, soulignant la grandeur d'un lieu et l'exposition en son sein. L'environnement parvient ainsi à transmettre un récit par la progression des ressentis. Les cathédrales en illustrent l'exemple parfait, où le but émotionnel réside dans l'immensité de l'espace et vise à faire ressentir la grandeur d'une entité supérieure afin de provoquer l'humilité et le respect envers l'institution religieuse. Ce n'est donc pas un hasard si le studio de From Software met en évidence l'architecture des cathédrales pour affronter des ennemis divins et des sectes religieuses dans sa série. Usant de cette technique, le jeu parvient à provoquer chez le joueur un charmant mélange d'excitation, de peur et d'anxiété à la simple idée d'explorer de nouveaux lieux fantastiques et impressionnants.

ANGOISSE GENERALE

Dans *Dark Souls*, le joueur redoute à chaque pas son environnement et tout ce qui peut en surgir. A l'atmosphère sombre et angoissante, les espaces visités sont source de malaise et d'inconfort.

La matérialité des environnements du jeu relève essentiellement de matériaux froids par une utilisation excessive de la pierre pour des constructions de tout type : ponts, bâtiments, routes, murets,... Cette matérialité n'est pas sans évoquer celle des tombes et des bâtiments mortuaires d'une manière générale. Élément constructif de base des architectures de *Dark Souls*, la pierre véhicule l'idée de permanence et témoigne du temps qui passe, elle transmet également une ambiance rude et froide, volonté initiale des créateurs du jeu dès le début de l'aventure : «Nous commençons avec l'image d'une cellule sombre en sous-sol et d'une architecture en pierre, en incorporant cette atmosphère froide et triste [...]»¹⁸

Les fonctions des environnements constituent en eux seuls un élément clé de l'atmosphère du jeu. Les développeurs de *Dark Souls* ont incorporé des lieux d'usage connus par notre société, faisant échos à des expériences vécues ou des idées reçues. Les catacombes, les cimetières, les cellules ou encore les cathédrales sont tant d'environnements qui évoquent au joueur des sensations propres à la fonction même du lieu. Dans le jeu ou dans la réalité, le visiteur de ces lieux s'y sentira généralement mal à l'aise voire angoissé.

Mais que serait *Dark Souls* sans l'attention portée au sound design¹⁹ et au traitement de la lumière ? En visitant les architectures désolées, le joueur se retrouve face à lui-même. Rare sont les jeux qui, comme *les Souls*, abandonnent musicalement le personnage et le place dans une lourde solitude où ne résonnent que son armure et ses propres pas. Les architectures prennent ainsi une dimension toute autre lorsque le joueur pénètre à l'intérieur des édifices. La lumière du jeu quant à elle renforce le caractère singulier du lieu. Généralement filtrée et peu présente à l'intérieur des bâtiments, elle fortifie l'aspect lugubre et froid des lieux. A contrario, dans les endroits situés en extérieur, comme à *Anor Londo*, le décor est largement baigné d'une lumière chaude et puissante, du moins dans le premier opus, car dans *Dark Souls III* la cité se retrouve privée de soleil, conséquemment de toute forme lumière, l'édifice devient alors froid, dur et inhospitalier.

18. Selon l'interview délivrée par les développeurs dans *Dark Souls Design Works*.

19. Art d'utiliser des éléments sonores afin d'obtenir un effet désiré.



Fig. 69



Fig. 70

Anor Londo dans Dark Souls (Fig. 69), et Anor Londo dans Dark Souls III (Fig. 70)



Fig. 71



Fig. 72

Le sanctuaire de Lige-Feu dans Dark Souls (Fig. 71), et celui de Dark Souls III (Fig. 72)

PAYSAGE DE RECOMPENSE

Le gameplay des *Souls* s'appuie également sur l'effet de la récompense auprès du joueur. Après avoir remporté un combat, existe-t-il meilleur satisfecit que celui d'accéder à une nouvelle zone et continuer l'aventure ? Les mécanismes de jeu essentiellement basés sur la difficulté et la persévérance jouent un rôle majeur quant au plaisir du mérite légitimement récompensé mais, les environnements sont loin d'être négligeables. Dans une interview, Hidetaka Miyazaki explique sa volonté de provoquer une marée de sentiments chez le joueur après avoir accompli une dure aventure par la découverte du paysage d'*Anor Londo* : «Je voulais que cela ressemble à une récompense après avoir terminé la *Forteresse de Sen*, mais je voulais aussi que ce soit une zone sans route dégagée, pour que le joueur marche dans des endroits où vous ne marcheriez pas normalement, comme les contreforts.». L'environnement devient ainsi à la fois la représentation d'une difficulté redoutable mais également celle d'un encouragement et d'une reconnaissance accordée par le jeu.

LIEUX DE REPIT

La notion de répit et de confort demeure rare tout au long de la série des *Souls* mais elle n'en n'est pas pour autant dénuée. Symbole de sécurité, de point d'ancrage, et de quiétude, le sanctuaire de *Lige-Feu* constitue la plaque tournante du jeu où le personnage vient se ressourcer. L'environnement de la zone du premier opus insuffle un sentiment d'apaisement à travers un paysage verdoyant, bordé d'eau et bercé par une musique subtile agrémentée d'une lumière douce. Ces éléments, tant par la matérialité, le traitement de la lumière, le sound design¹³ ou l'environnement construit, participent à un ensemble de facteurs jouant sur l'émotion ressentie par le joueur. Avec sa chaleur réconfortante et sa lumière rassurante, le feu signale un point de sauvegarde du jeu, et représente un véritable lieu de soulagement émotionnel, notamment visible dans le sanctuaire de *Lige-Feu* de *Dark Souls III*. Cette zone particulièrement sombre est éclairée par la flamme de nombreuses bougies et son espace entièrement clos diffuse un climat de sécurité malgré l'ambiance lugubre et solennel qui y règne.

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

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

"IN THIS LAND, THE
UNDEAD ARE CORRALLED
AND LED TO THE NORTH,
WHERE THEY ARE LOCKED
AWAY TO AWAIT THE END
OF THE WORLD."*

*Sur cette terre, les morts-vivants sont réunis et conduits vers le Nord, où ils sont enfermés pour attendre la fin du monde.

III. L'ENVIRONNEMENT DES SOULS, REFLET DES CROYANCES ET DES IDEES COMMUNES AU SEIN D'UN UNIVERS COMPLEXE ET COHERENT

LA MORT ET LA NON-MORT

La représentation de l'architecture employée dans la série des *Souls* tourne majoritairement autour d'un thème central : la mort. Comme dans tout jeu vidéo - ou presque -, si le personnage meurt, il reviendra d'une façon ou d'une autre à la vie pour continuer sa quête. La mort n'étant pas définitive dans le virtuel, elle devient un point de réinitialisation ou de sauvegarde pour certains. From Software a précisément saisi cet enjeu de l'industrie vidéoludique, décidant ainsi de rendre la mort d'avantage punitive et par conséquent réaliste dans *Dark Souls*. A la fois fantastique et crédible, l'architecture du jeu instaure un malaise chez le joueur tout en lui communiquant l'histoire et le contexte qui l'entoure. La mort, le retour perpétuel à la vie, l'infinie solitude et les ténèbres sont tant de thèmes rigoureusement abordés par la série qui en font son identité et la rendent crédible.

L'environnement développé et l'architecture déployée sont des éléments clés quant à la compréhension de l'univers et la transmission du flux d'émotions déversés au service

de l'atmosphère globale. La majorité des bâtiments puisent leur référence dans un répertoire religieux et inhospitalier, à l'atmosphère glaçante, véhiculant ainsi les idées majeures du jeu. *La paroisse des morts vivants*, à titre d'exemple, s'assimile fortement à l'église San Juan Parangaricutiro. Cet édifice abandonné en pleine forêt mexicaine a inspiré les développeurs par son architecture et sa tour détruite, mais aussi par son contexte et son aspect désolé, les invitant à peupler le bâtiment virtuel de morts vivants. Les références employées par les auteurs ajoutent une saveur cachée à celui qui les découvrira et s'en saisira.

La poésie du jeu réside dans la vision des morts-vivants non pas comme des monstres ou des êtres mystiques, mais comme des maudits ; ceux à qui la mort a été refusée. La série combine l'effacement de la mort avec un sens distinct de l'espace. La référence à un royaume ou à une « terre », la présence glaciale et lointaine du « Nord » et les prisons creuses suggérées dans la genèse du jeu donnent un sens



Fig. 73



Fig. 74

La parroisse des morts-vivants (Fig. 73), et San Juan Parangaricutiro (Fig. 74)

prépondérant à l'architecture, et sa fonction de prison, de refuge, ou de conteneur pour les morts.

L'image architecturale centrale repose sur le principe d'un édifice en ruine dans lequel errent les immortels. Mais la vision de l'architecture comme conteneur pour les morts a une histoire ancienne. Howard Colvin, grand historien, souligne que "l'architecture en Europe occidentale commence par les tombes", désignant les monuments funéraires néolithiques, qui font partie de notre paysage depuis plus de 12 000 ans. Cependant, le lien n'est pas seulement historique. Adolf Loos, l'un des théoriciens les plus influents de l'architecture moderne, évoque à plusieurs reprises le lien entre l'architecture et la mort : "if we were to come across a mound in the woods, six foot long by three foot wide, with the soil piled up in a pyramid, a somber mood would come over us and a voice inside us would say, 'There is someone buried here.' That is architecture." Loos se réfère ici à la capacité de créer et de modifier l'espace. Lorsqu'un champ vide se retrouve rempli de pierres tombales, il devient alors chargé de sens et d'atmosphère.

Le lien entre la mort et l'architecture n'est pas seulement pragmatique - que les morts doivent être placés quelque part - mais plutôt symbolique. La tombe en tant que structure est à la

fois un conteneur pour les morts et un symbole de vie. Pourtant, dans l'univers des *Souls*, ces divisions entre la vie et la mort disparaissent et ce binaire de la tombe se perd. Les espaces du jeu sont éternellement pris dans un état de non-mort, entre effondrement et continuation. Les *Ruines de la Nouvelle Londo* à titre d'exemple, constituent une série de vides et de creux au-dessus d'un lac qui se révèle être un véritable conteneur d'innombrables cadavres, dissimulés à l'abri des regards. La *Crypte des morts-vivants* dans le deuxième opus, regroupe quant à elle un vaste complexe funéraire monumental et cache en son cœur le souverain des terres, un être vivant immortel, arpentant sa propre crypte tel un trône.

D'un autre côté, les environnements des *Souls* sont peut-être l'image miroir, non pas de la tombe, mais des corps qu'ils contiennent. Une descente à travers la *Cité Enclavée* dépeint au joueur une architecture qui, à son point culminant, est vidée de couleur, sèche et calcifiée, mais devient fétide et gorgée d'eau en descendant. Cette imagerie peut être retracée tout au long de la série : le point le plus bas du jeu, le Lac Cendré, est un vaste espace semblable à l'intérieur d'un ensemble de poumons calcifiés, tandis que les profondeurs de *Dark Souls II* cachent le *Ravin Noir*, la maison de *La Charogne*,

une masse vivante littéralement composée de cadavres de morts-vivants.

Et pourtant, que l'architecture de la série des *Souls* soit perçue comme l'allégorie de la tombe en tant que pièce, ou comme un vaste cadavre en décomposition, il existe une contradiction. Les espaces du jeu, de ses cathédrales à ses humbles bâtisses, sont maudits pour rester à jamais des ruines et leur effondrement est figé. Ces espaces sont finalement sans passé ni avenir et ne céderont jamais à l'entropie, à l'érosion et au temps, ni ne s'effaceront du paysage.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT

Fig. 75 (ci-contre). Les représentations de tombes sont omniprésentes au sein du jeu.



L'ARCHITECTURE COMME MEMOIRE

D'une manière générale, les bâtiments agissent sur notre façon de penser. Ils peuvent nous rendre claustrophobes ou libres, contemplatifs ou actifs. Ils nous inscrivent dans un cadre. Le décor, qu'il soit réel ou virtuel peut être l'expression d'une identité, une forme d'espace abstrait et personnel, mais également de mémorial.

La conceptualisation des lieux visités dans *Dark Souls* est particulière, voire unique. L'architecture de chaque espace narre une histoire, une suite d'événements qui ont eu lieu à un moment donné. L'environnement de la bataille avec *Sif* (une louve) détient la tombe d'*Artorias*, ainsi que son épée. *Sif* attend comme une gardienne, qui commémore la vie et la mort d'*Artorias*. En vivant dans ce cimetière, elle en présente l'exemple le plus flagrant.

Nombreux sont les lieux concernés par la mémoire, mais parfois conduit avec plus de subtilité. Les ruines de la *Nouvelle Londo* entre autres, sont explicitement présentées comme un lieu à l'histoire chargée. Ici, la forme de commémoration réside dans le lieu lui-même et l'histoire qu'il véhicule par l'environnement physique.

Mais la commémoration peut aussi être, disons « involontaire ». Certains édifices n'ont initialement aucune vocation de mémorial, mais constituent de nos jours des fragments de leur époque. En revanche, un environnement fade et sans identité propre ne nous portera aucune mémoire, il n'aura ni passé ni avenir aux yeux des visiteurs. Partant de ce postulat, les exemples sont multiples. Les œufs de la *Fair Lady* qui bordent le chemin vers son antre, forment une architecture horrifique et vivante, témoignant de son existence. *Anor Londo*, énorme capitale déserte et vide au cœur de *Lordran*, suggère l'absence de son dirigeant. *Blighttown* et sa série de structures temporaires en bois construites sur une base originelle en pierre figent le temps. Dans une pièce secrète à *Anor Londo* se cache l'équipement de *Havel*. Bien qu'il s'agisse en partie d'objets qui ne relèvent techniquement pas de l'architecture, il existe une corrélation entre ceux-ci et l'environnement « propre » : tous deux alimentent l'idée d'une mémoire mise en place. Considérant l'univers de *Dark Souls* et ses zones comme une série d'histoires, le joueur s'attribue alors le rôle



Fig. 76



Fig. 77

Rencontre avec Sif, protégeant la tombe d'Artorias dans Dark Souls

d'archéologue fouillant au travers des environnements pour étayer ses hypothèses sur les énigmes du jeu.

Au sein de la série des *Souls*, règne un sentiment d'éternité donné aux événements. Ils sont consacrés et mythifiés. En considérant un événement et en le commémorant par une architecture (une statue, un obélisque ou quoi que ce soit d'autre), le temps s'attribue une existence stable et préservée. En d'autres termes, les monuments et les environnements commémoratifs sont comme pour la photographie un moment arraché à son contexte et matériellement pérennisé. Les morts ne sont plus, mais le mémorial leur offre une présence et une existence parmi les vivants. Dans *Dark Souls*, cette architecture commémorative permet de remonter dans les entrailles de l'histoire. Mythes et légendes sont tissés dans le *lore du jeu*, ajoutés aux restes squelettiques des anciens édifices de l'univers fictif qui permettent aux joueurs les plus curieux et avides de connaissances, de s'approprier l'histoire de *Dark Souls*.

LA MAQUETTE DE L'ARCHITECTE FOU : UNITE ET COHERENCE

L'un des points les plus applaudis du jeu repose sur son level design²⁰. Cohérent et motivant à arpenter, la conception de l'univers rend l'exploration fascinante et crédible. L'ensemble du royaume et des zones proposées au fil de l'aventure coexistent en un bloc, en une maquette complète de l'univers où tout se lie et s'entremêle dans une logique parfaite. Depuis les douves, le joueur aperçoit une tour lointaine à laquelle il se rendra plus tard. Truffé de raccourcis, de passages dissimulés (murs illusoires) et de pièges, le monde développé par From Software devient rapidement le notre. Mourir une cinquantaine de fois au même endroit, et retracer le même chemin autant de fois, nous le rend familier.

La maquette du jeu se pose sur la verticalité, entre ascension vers la lumière et descente au plus profond de l'obscurité. Plus notre personnage s'enfonce sous terre, plus l'atmosphère sera sombre, répugnante et inquiétante tandis qu'en altitude tout paraîtra grand et majestueux. Chaque zone s'insère au cœur de l'univers selon l'atmosphère qu'elle dégage et la place qu'elle occupe dans le *lore*. Le potentiel fantasmagique et la

disparité des environnements parcourus est considérable mais coexistent néanmoins dans une contigüité déconcertante.

Dans le premier *Dark Souls*, le pays de *Lordran* est conçu sur la verticalité. Toutes les zones sont empilées les unes sur les autres, et il est assez facile de passer de l'une à l'autre. Lorsque toutes ces zones sont observées ensemble, il devient clair que le monde est conçu en forme de «cheminée». De nombreuses zones remplissent en outre la même fonction que les différentes parties d'une cheminée. Le *Lac Cendré* est similaire aux cendres situées au fond, tandis que le cœur de la première flamme avec *Lige-Feu* sert de foyer générant toute la chaleur. Le tout est dirigé dans le conduit et au sommet se situe la cité d'*Anor Londo* (le point culminant du jeu). Nous explorons plusieurs espaces en ruine ayant tous traversé leurs propres époques de prospérité et de déclin.

20. Conceptualisation des niveaux d'un jeu vidéo



Fig. 78

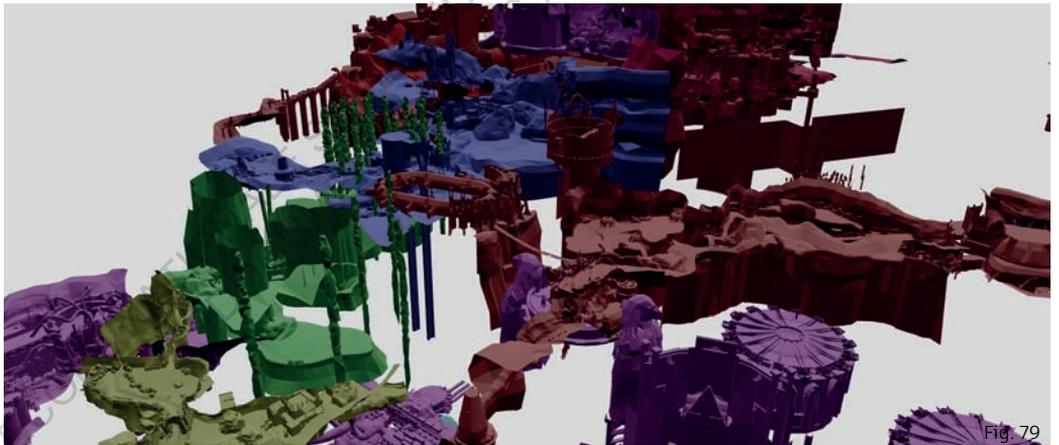


Fig. 79

Modélisations 3D de l'univers de Dark Souls

La vraisemblance des environnements virtuels et la cohérence des espaces développés dans les moindres détails a permis au jeu de devenir crédible aux yeux des joueurs en les immergeant dans son univers fantastique. Reflet de notre société, de son évolution, voire de son devenir, l'architecture des *Souls* résulte d'un parfait équilibre entre influences réelles, littéraires et picturales. Le jeu retranscrit et réinterprète à sa manière le fonctionnement de notre société et sa représentation architecturale au fil des siècles. En d'autres termes, les édifices sont à la fois les traces de notre passé, les témoins de notre présent mais également l'héritage pour les générations futures. Les ruines des environnements des *Souls* représentent d'une certaine manière, l'avenir de notre société mais aussi son effondrement. Ce phénomène n'est pas isolé. Nombreux sont les jeux vidéo qui, depuis leur existence, retranscrivent une vision subjective et futuriste de nos villes dans un décor virtuel.

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



LA PERSISTANCE ET L'ÉVOLUTION
DU PATRIMOINE ARCHITECTURAL
AU SEIN DES UNIVERS FUTURISTES :
REPRESENTATIONS PLAUSIBLES DU DEVENIR
DES VILLES ET CRITIQUE DE LA SOCIÉTÉ

NIVEAU 03

ECOLE D'ARCHITECTURE DE NANTES
S AU DROIT D'AUTEUR

LE DEVENIR DU PATRIMOINE HISTORIQUE ET ARCHITECTURAL : CONSTRUCTION, DESTRUCTION ET RECONSTRUCTION

L'architecture présente dans les jeux vidéo traduit une volonté des concepteurs de conditionner le joueur dans un univers particulier et défini. Outre les représentations historiques avérées et les réinterprétations fantastiques, le monde vidéoludique développe également de nombreuses conjectures sur le devenir de notre société, et par conséquent, celui des villes.

Les joueurs sont généralement sensibles aux détails et aux environnements pour lire et comprendre la ville et son fonctionnement. Ils endossent alors le rôle d'anthropologue et cherchent à décoder les usages en terrain inconnu, pour en devenir un résident légitime. Le patrimoine historique des cités virtuelles constitue, à la fois l'élément de narration principal mais aussi le support de rattachement au réel le plus évident.

Le jeu vidéo fonctionne comme un filtre grossissant qui rend lisible les représentations socialement partagées de l'urbain en termes d'utopie, de craintes

ou de défis. En tant qu'identité visuelle des villes, le patrimoine historique est régulièrement détruit, reconstruit ou transformé dans l'univers virtuel, devenant ainsi un marqueur spatial et temporel. La restitution du devenir des villes dans les espaces fictifs est souvent représentée par des espaces anti-utopiques, des mégalopoles détruites, gangrénées par la technologie ou polluées. Cette représentation traduit l'idée que nous pouvons nous faire sur l'avenir de la société actuelle.

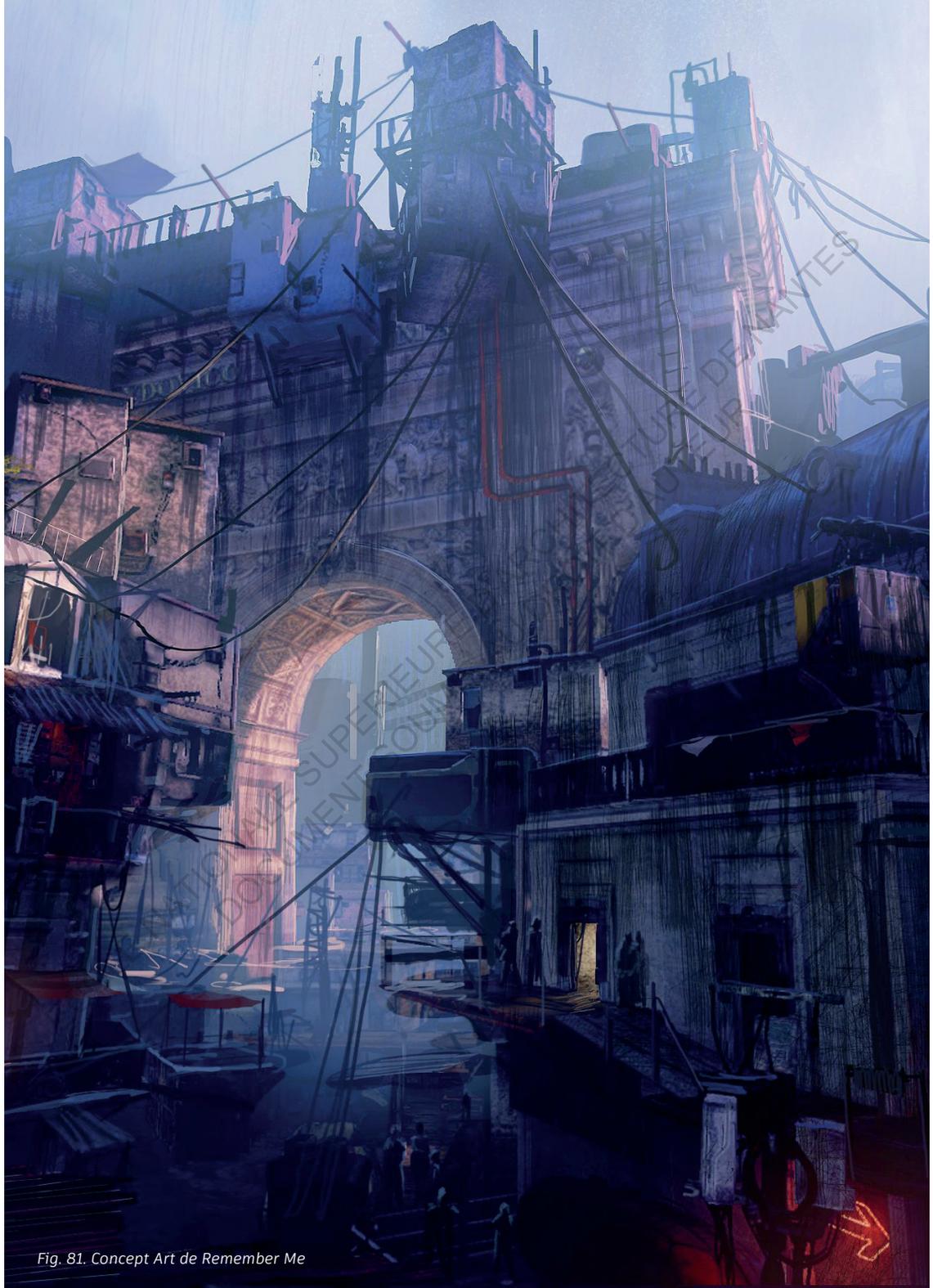


Fig. 81. Concept Art de Remember Me

I. LES VILLES SUBVERTIES, DESTRUCTIONS ET MUTATIONS

Les villes dévastées - ou post-apocalyptiques - au sein des jeux vidéo, illustrent généralement les restes de notre civilisation, une fois la plupart des humains et des conventions sociales disparus. Bien que les origines de l'effondrement divergent selon les jeux (économiques, pandémiques, climatiques,...), les environnements développés relèvent presque tous de notre époque contemporaine au travers d'un regard futuriste. Bâtiments effondrés, cités désertées, nature luxuriante ou au contraire absente, les paysages des univers post-apocalyptiques évoquent pour un grand nombre, la destruction de l'humanité par l'anéantissement de la ville et de son identité. Comment les jeux vidéo parviennent-ils à représenter l'effondrement de l'humanité au travers de l'architecture ? Quel rôle le patrimoine historique joue-t-il au centre d'un univers détruit et inhabité ?

DES ESPACES FAMILIERS AU COEUR D'UNE VERSION DEFORMEE : ENTRE LE CONNU ET L'INCONNU

Suite à la crise pandémique qui a touché le monde entier, nombre d'habitants éprouvèrent des sensations déstabilisantes en découvrant leur ville en état de confinement. Le ressenti fut étrange, beaucoup ressentirent une impression de « déjà-vu ». Ce phénomène ne résulterait-il pas d'œuvres fictives, littéraires, cinématographiques ou encore vidéoludiques ?

Les impressions de « déjà-vu » sont courantes dans les jeux post-apocalyptiques. Le basculement du connu dans l'inconnu fait naître en nous une forme d'angoisse. Des jeux tels que *Silent Hill* ou *The Last of Us* utilisent souvent la même recette : une ville américaine banale et familière touchée par de telles transformations qu'elle devient hostile. Dans ces univers post-apocalyptiques, la ville perd son rôle de communauté urbaine, et se métamorphose en un lieu anxiogène où le danger nous guette à chaque carrefour. Elle ne représente plus ce lieu de coexistence pacifié. Ce n'est pas toujours l'inconnu qui nous effraie, mais presque le connu où l'homme devient un loup pour l'homme.

Du fait de leur histoire, certains environnements urbains possèdent une identité architecturale forte et deviennent la cible aux représentations virtuelles. Ainsi, Paris a inspiré de nombreux jeux-vidéo tel qu'*Assassin's Creed Unity* où le joueur évolue dans la société du XVIIIème siècle. Mais les représentations de la capitale s'étendent bien au-delà des simples restitutions historiques et des ambiances de l'époque. Nombreuses sont les licences vidéoludiques qui tendent à altérer l'état de la ville. Détruire une métropole comme Paris, revient à détruire un important symbole de la société, de son histoire et de sa genèse.

Le scénario de *Battlefield 3*, commercialisé en 2011, s'inscrit trois années plus tard, lors d'une guerre ouverte entre les Etats-Unis et l'Iran. Dans ce contexte géopolitique très tendu, Paris est la cible d'attaques, puisque des bombes sales y ont été cachées. De nombreux marqueurs parisiens sont visibles dans le jeu : tour Eiffel, rues pavées, immeubles haussmanniens, carrelage mural du métro, etc. Ces formes de patrimoine architectural agissent dans ce jeu comme un indicateur spatial et temporel, rendant le scénario crédible et plausible aux yeux des joueurs.



Fig. 82. Capture de la Map «Seine Crossing» dans Battlefield 3

LE FANTASME DE LA DESTRUCTION

The Last of Us 2 illustre parfaitement la représentation de l'apocalypse au sein de la culture populaire. Le joueur y incarne une survivante, dans la ville de Seattle, devenue secteur de quarantaine à la suite d'une infection pandémique mondiale. Les années de conflit liées à l'effondrement de la société telle que nous la connaissons ont inexorablement modifié le paysage de la ville. Les autoroutes ont commencé à s'écrouler, au même titre que les bâtiments. Seattle est représentée comme une ville en ruine, mais demeure facilement identifiable par l'évocation de ses édifices, pourtant inhabités et désertés; voire en partie effondrés. *The Last of Us 2* exprime d'une certaine manière une critique de la société envers les mégalopoles, perçues comme une humanité colonisatrice qui a conquis, apprivoisé et domestiqué la nature. Le scénario, évidemment fictif, perçoit la ville, non comme lieu de vie idéal, mais comme élément que le joueur prend plaisir à voir se demanteler. La fascination que le joueur éprouve devant la chute de grands symboles architecturaux, illustre une certaine défiance à l'égard de l'urbanisation.

L'ARCHITECTURE COMME TEMOIN DE NOTRE EPOQUE : ALTERATIONS PHYSIQUES ET FONCTIONNELLES

Grand nombre d'environnements issus de jeux post-apocalyptiques s'ancre dans de grande métropoles, marquantes du monde. C'est le cas de l'univers de *Fallout 4*, qui se déroule au coeur des ruines de Boston et de ses environs. Le joueur incarne un survivant, tout droit sorti d'un abri anti-nucléaire, découvrant ce que sont devenus les Etats-Unis, dans un style rétrofuturiste à l'ambiance des années 1950. Dans le sens courant, c'est la fin du monde, ou plutôt d'un certain monde si l'on se situe dans un univers post-apocalyptique. Etymologiquement, le mot "apocalypse" signifie "révélation" ou "dévoilement". Ainsi, c'est une "ville dévoilée" qui nous est donnée à voir dans *Fallout 4*. A la manière d'un rayon X géant, l'apocalypse nucléaire révèle l'ossature du territoire urbain aux artères goudronnées, et aux autoroutes géantes devenues obsolètes et absurdes car désertées. La ville n'est plus, elle laisse finalement place à un agrégat de communautés, et de micro-territoires protégés par des barricades, où la logique même de quartiers semble annihilée.

Bricolée, la ville de Boston voit certains de ses lieux changer d'usage. La plupart des églises, par exemple, n'ont plus rien de sacré. Le parc commémoratif du Bunker Hill est transformé en campement, le théâtre Orpheum changé en arène de combat. De même, le Fenway Park, le stade de baseball de la ville, apparaît sous le nom de *Diamond City*, où la pelouse devient un campement fabriqué à base de déchets. Une forme d'urbanisation résiste dans cette micro-ville avec une place centrale autour de laquelle s'agencent différents commerces et de laquelle émerge une ségrégation spatiale entre riches et pauvres. Les nantis ont élu domicile dans les gradins et dans les anciennes loges du stade, tandis que les indigents vivent en bas, sur le terrain. La transformation d'un stade de baseball en une mini-ville a par ailleurs véritablement existé dans les années 1990, au Japon, où le stade d'Osaka, a été transformé quelques temps en village. Certains bâtiments conservent toutefois leur fonction initiale, et servent à la narration du jeu. Le Salem Witch Museum est représenté dans le jeu sous le nom de Museum Of Witchcraft. Il est presque identique à l'original, et de nombreux artefacts du jeu se retrouvent à l'intérieur du bâtiment réel. Finalement, dans un monde où tout est renversé, les endroits qui



Fig. 83. *Diamond City*, inspirée du Fenway Park. Cet environnement représente une reconstitution assez fidèle du parc actuel. La couleur et le design sont similaires, et le grand mur vert qui se trouve à l'extrémité du terrain est également représenté.



Fig. 84



Fig. 85

Le parc commémoratif du Bunker Hill et sa haute tour blanche représentés au sein du jeu (Fig. 86) demeurent - malgré les dégâts - de fiers édifices commémorant la bataille. La statue diverge, mais le monument virtuel rend justice à son homologue réel (Fig. 85) : hauteur, largeur, couleur et fenêtre similaires.



Fig. 87

La «Combat Zone» (Fig. 86) et son homologue réel, le théâtre Orpheum (Fig.87)

mettent le plus mal à l'aise sont curieusement ceux qui conservent leur fonction originelle. L'abri anti-atomique représente par exemple un espace sécuritaire et rassurant.



Fig. 88. Le Museum of Witchcraft, issu de *Fallout 4* et le Salem Witch Museum, à Boston.

Bien que les bâtiments perdent complètement leur fonction initiale au sein de *Fallout 4*, une forme d'urbanisme et de société humaine persiste au travers des diverses transformations d'usage. Outre l'aspect déserté et inerte de la ville, les bâtiments et leurs nouveaux usages nous font véritablement prendre conscience du caractère post-apocalyptique de l'oeuvre. Témoins de notre temps et désormais devenue une époque révolue, les bâtiments contemporains deviennent, dans le jeu, de véritables vestiges du passé. Ces constructions caractérisent une époque et une civilisation et deviennent, par définition, une nouvelle forme de patrimoine architectural, pour un futur plus ou moins proche.

Dans *The Last of Us 2*, les bâtiments et les lieux eux-mêmes racontent une histoire. Même si la nature prend le dessus et qu'un silence s'installe sur ce qui serait normalement une ville animée, comment ne pas percevoir de parallèles entre ce monde de *The Last of Us 2* et celui dans lequel nous vivons ? Similairement à *Fallout 4* étudié précédemment, l'univers du jeu recèle de nombreux édifices qui établissent l'identité même de Seattle (telle que la Grande Roue ou la Space Needle), mais dont les fonctions varient au sein de la fiction.

Le Théâtre Paramount, surnommé *Théâtre Pinnacle* dans le jeu, se transforme en lieu de refuge et de combat dans cet univers dévasté. Ouvert en 1928, le véritable bâtiment est inscrit au registre national des lieux historiques et a été désigné monument historique de Seattle. Symbole de la ville, le théâtre Paramount représente un important patrimoine architectural et construit l'identité même de Seattle, permettant ainsi au joueur de se repérer dans l'environnement à l'aide d'éléments certes altérés mais reconnaissables.

Pareillement à *Fallout 4*, le stade de la ville se retrouve transformé en camp d'habitation où se développe une véritable communauté. Cette fois-ci, le terrain est utilisé en tant qu'espace pour l'élevage du bétail et la culture agricole. Le stade, dénommé *Soundview* dans le jeu, est calqué sur le véritable Lumen Field, situé dans le quartier SoDo de Seattle. La découverte de ce lieu virtuel est une véritable claque tant la transformation du stade paraît réaliste et plausible, tout en étant la récréation précise du site.

Pièce architecturale remarquable, la bibliothèque centrale de Seattle est un bâtiment impressionnant tant par sa taille que sa structure imposante, que le jeu parvient à retranscrire au sein de son univers dévasté. L'édifice installe ainsi le joueur dans un environnement nostalgique et familier, aux édifices récents et contemporains. La ville étant la représentation quasi exacte de celle que nous connaissons, l'univers développé dans le jeu souligne en permanence le caractère éphémère de notre existence.



Fig. 89



Le Pinacle, issu de The Last of Us 2 (Fig. 89) et le Théâtre Paramount, à Seattle (Fig. 90)

Fig. 90

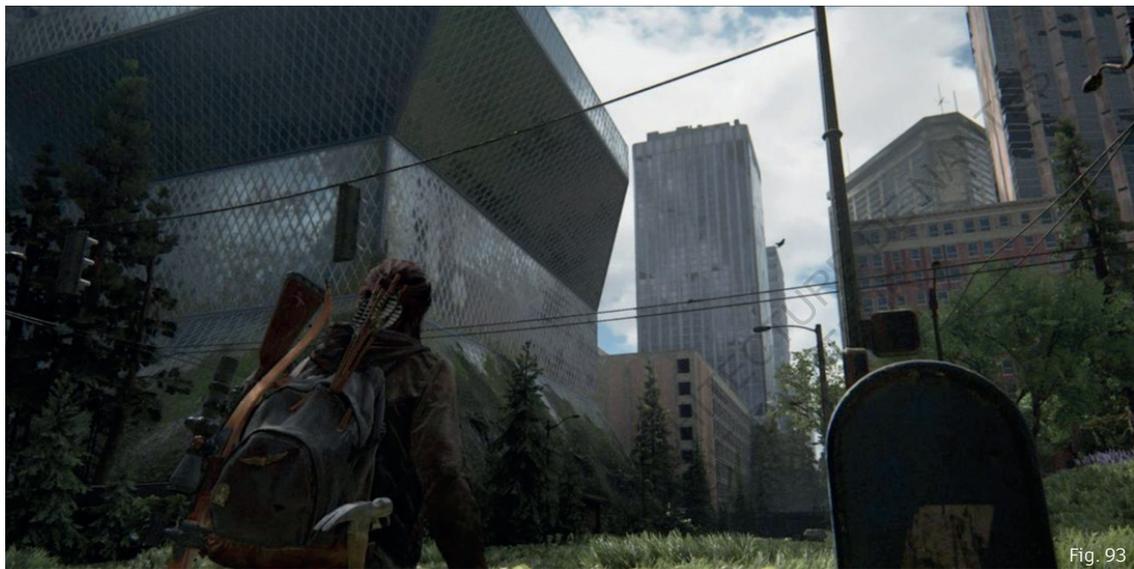


Fig. 91



Le Soundview, issu de The Last of Us 2 (Fig. 91) et le Lumen Field, à Seattle (Fig. 92)

Fig. 92



La bibliothèque centrale, issu de *The Last of Us 2* (Fig. 93) et à Seattle (Fig. 94)

La Daniels Recital Hall, simplement nommé «le dôme» dans le jeu, assiste non seulement au repérage du joueur mais aussi à la narration et aux dialogues. Dans l'univers virtuel, le bâtiment a été réaménagé en centre de distribution de rations. C'est ici que les protagonistes ont l'une de leurs premières conversations profondes sur la foi et l'état du monde.



Fig. 95

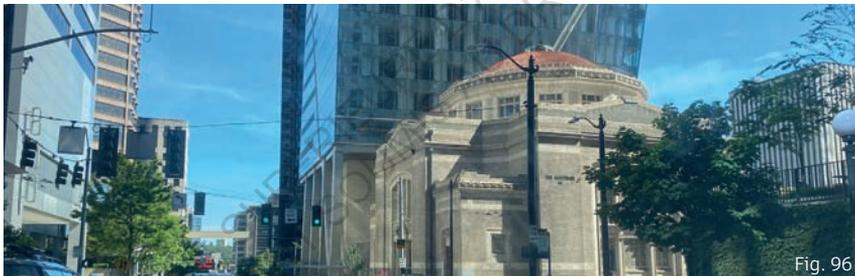
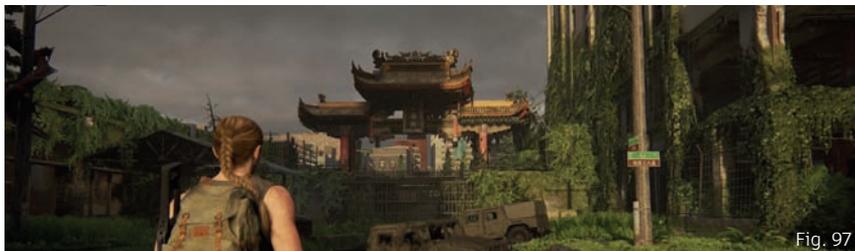


Fig. 96

La Daniel Recital Hall, issu de *The Last of Us 2* (Fig. 95) et à Seattle (Fig. 96)

Détail impossible à manquer dans la réalité, la porte de Chinatown signalant l'entrée du quartier Chinatown-International District de Seattle est minutieusement représentée dans le jeu. Cet élément provoque chez le joueur un sentiment de nostalgie face à ce qui était autrefois l'entrée d'un quartier animé de la ville. À notre époque, il est prévu de créer une seconde porte, or, le jeu n'en comporte qu'une, signifiant que ce serait la seule qui ait pu être construite avant les événements de l'histoire.



La porte de Chinatown, issue de *The Last of Us 2* (Fig. 97) et à Seattle (Fig. 98)

Le jeu entretient par ailleurs une relation très spécifique avec la ruine, cultivant tout un imaginaire et un attrait autour de celle-ci. Contrairement aux ruines du XXI^{ème} siècle, qui nous sont familières tels que les châteaux ou les forteresses, le jeu représente les restes futurs de nos bâtiments contemporains. Dans *Seattle, The Last of Us 2* nous invite à explorer les ruines de notre présent et cette uchronie nous met face à notre possible anéantissement, provoqué par les guerres, les problèmes écologique, sanitaires, ou devant le simple fait que nos sociétés sont de fait très fragiles, leur destruction potentielle peut survenir demain. Mais ces ruines nous obligent également à nous projeter, à nous questionner sur la reconstruction d'une ville, d'une société, ainsi que sur son fonctionnement.

ET SI C'ETAIT REEL ? NARRATION ENVIRONNEMENTALE ET PRISE DE CONSCIENCE

En termes de mécaniques de jeu et de décor, la ville post-apocalyptique s'attribue une énorme fonction en créant et en limitant des chemins dans un *open world*, par une végétation luxuriante, des ponts effondrés... Au détour d'une rue, si le joueur aperçoit un édifice effondré, il s'interrogera sur le pourquoi de ces ruines. En d'autres termes, la ville détruite permet de narrer une histoire et projette un futur éventuel : celui de l'effondrement. Le jeu aura alors vocation d'alerter et de responsabiliser le joueur devant ce qui peut provoquer la fin de notre monde.

Le monde fait aujourd'hui face à de multiples apocalypses potentielles et l'une d'entre elle est très souvent au cœur des débats : le dérèglement climatique. Beaucoup de jeux vidéo cherchent à livrer une morale écologique plus ou moins maladroitement au milieu des décors virtuels. Quoi qu'il en soit, dans l'esprit populaire, la ville passe pour le lieu où l'homme doit se préparer à la catastrophe. Mais dans les jeux post-apocalyptiques que nous venons de visiter, l'architecture actuelle représentée par les symboles patrimoniaux marquants, n'est définitivement pas préparée au cataclysme, quel qu'en soit son origine. Très justement illustré par la ville de Seattle dans *The Last Of Us 2*, l'urbanisme actuel se place en dominateur face à la nature, cas assimilable en réalité aux bâtiments haussmanniens, qui ne sont de fait pas du tout adaptés aux réalités environnementales d'aujourd'hui. L'univers vidéoludique nous pousse une fois de plus à réfléchir sur l'avenir de nos cités et par conséquent de notre société.

Certaines villes résilientes se mettent toutefois en place et forment un courant important en termes d'urbanisme actuel. Le principe repose sur une nouvelle façon de penser la ville et les infrastructures urbaines pour qu'elle puisse répondre en cas de crise. L'humanité saura-t-elle réagir ou connaîtra-t-elle ces paysages dévastés ?

POUR BEAUCOUP, LES
REPERES D'UNE VILLE
FONT CE QU'ELLE EST.

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

II. LES METROPOLES DU FUTUR, FORMES DE RESISTANCE ET RECONSTRUCTION

LE PATRIMOINE, PUISSANCE DE L'IDENTITE URBAINE

Nous avons constaté que les univers vidéoludiques s'implantent généralement au cœur d'environnements familiers comme les grandes métropoles dont la ville lumière, Paris sujet récurant aux interprétations fictives. Initialement envisagé au milieu d'un décor côtier, le paysage de *Remember Me* se déroule finalement dans la capitale française. Le scénario prend place en 2084 (en clin d'oeil à l'œuvre de George Orwell), après une guerre civile européenne qui a duré près de 40 ans. De multiples bombardements ont abîmé la ville, reconstruite quelques années plus tard sous le nom de *Neo Paris*. Les développeurs se sont appuyés sur un environnement urbain qui attise la curiosité du joueur, un lieu reconnaissable et emblématique par son architecture et son histoire. La capitale est un point d'entrée ancré dans la réalité permettant à la science-fiction de devenir crédible, en nous donnant l'impression de connaître ce monde. Mais le Paris que nous côtoyons est rendu à la fois familier et étranger. A mesure que le joueur progresse dans le jeu, un paysage disparate où s'entremêlent les boulevards bordés de cafés et des bidonvilles délabrés s'offre à nous.

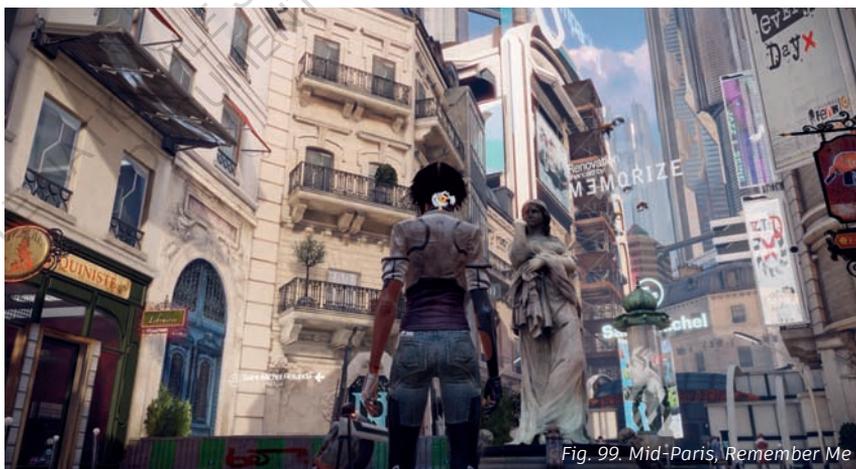


Fig. 99. Mid-Paris, *Remember Me*

PARIS UN JOUR, PARIS TOUJOURS

Neo-Paris est structuré en trois types d'environnements distincts : le Deep-Paris s'apparentant à des bidonvilles, le Mid-Paris qui projète au plus proche les rues d'aujourd'hui et le Hi-Paris composé essentiellement de tours ultra-modernes et autonomes. Le décor appelé le Mid-Paris, du fait de son rapprochement aux rues parisiennes actuelles, s'érige comme un point d'entrée idéal pour le joueur. Le mobilier urbain contemporain à notre époque, rend le lieu familier et nous installe en terrain connu, identifiable et crédible. Ces éléments permettent ensuite aux développeurs d'aller plus en avant dans la science-fiction tout en nous immergeant dans leur univers.

Destructions obligent, la ville reconstruite, en hauteur, fait fi des PLU en vigueur depuis le XIX^{ème} siècle. Mais l'univers urbanistique de *Remember Me* jongle avec plusieurs esthétiques dans un monde futuriste à l'imaginaire architectural d'avant-garde. Plutôt que de tout remplacer par un bâti fantasmé, les décors haussmanniens se voient «augmentés» par des greffons architecturaux, conférant au jeu sa couleur locale. Certains quartiers, conservent ainsi des caractéristiques de la «Belle Epoque» et les nouvelles constructions s'érigent sur un modèle similaire. Le nouveau bâtiment de la Rotonde de Saint-Michel reprend donc des éléments des grands magasins haussmanniens dans sa construction, de la voûte de verre en fer forgé aux murs en pierres de Saint-Maximin. Cette représentation de Paris est quelque peu critiquée, traitée même de «fétichisme de la capitale» par l'omniprésence de ces bâtiments haussmanniens, mais ce sont bel et bien ces architectures patrimoniales qui caractérisent la ville aux yeux du joueur. *Remember Me* illustre finalement un Paris qui sera toujours Paris. Métropole au grand passé historique, elle la ville à l'esthétique invariable, dont la reconstruction sera en permanence dans le plus pur style parisien.

POINTS DE REPÈRE

N'allons pas imaginer que l'industrie vidéoludique est à la recherche d'un certain réalisme, elle préfère donner l'illusion d'une réalité dans laquelle les joueurs ne remarqueront pas la mise en scène. Dans cette optique, l'équipe de développement de *Watch Dogs Legion* a élaboré une identité propre à chaque district de Londres, définis par des lieux symboliques : les «landmarks», que le joueur explore au cours de ses pérégrinations. Au nombre de huit, ils ne représentent qu'une

fraction parmi plus d'une trentaine en réalité. Seuls les plus célèbres et architecturalement représentatifs sont restitués.



Fig. 100. Landmarks, map, Watch Dogs Legion

Le jeu se déroule dans un futur proche, et à la différence de tant d'autres jeux, celui-ci s'assimile effroyablement à la ville. Le Londres de *Watch Dogs Legion* n'est pas si différent de celui que nous connaissons. Un grand nombre de points de repère avec la réalité sont livrés au joueur, comme le Barbican Centre, le Big Ben dans le quartier de Westminster, le Shard et le musée Tate Modern à Southwark. En bref, tous les quartiers emblématiques sont représentés dans le paysage londonien du futur sans oublier le Tower Bridge ou le Buckingham Palace. Certains objectifs guident même le joueur vers ces points de repère. La première mission consiste à se rendre directement dans un pub, situé en face du Palais de Westminster et de Big Ben, certainement les éléments les plus iconiques de la capitale britannique.

L'architecture générale de la ville se veut à la fois futuriste et actuelle, nourrie d'un métissage de bâtiments nouveaux et anciens. Nous retrouvons ici un procédé similaire à la restitution de l'esthétique parisienne de *Remember Me* comme espace familier, et de surcroît immersif. L'état d'esprit d'une fiction spéculative, ajouté au subtil mélange entre des éléments réalistes et d'autres qui le sont moins assurent une forme de crédibilité au jeu. De même, l'existence de liens avec la politique du monde réel au sein du jeu, comme le Brexit, permettent à l'univers de *Watch Dogs Legion* d'avoir un pied dans la réalité.



La représentation du London Eye et du Big Ben en 2040, Watch Dogs Legion

ANALYSE DES DONNEES URBAINE POUR UNE CREDIBILITE VIDEOLUDIQUE

Comme nous venons de le constater, la plupart des titres futuristes à succès donnent une approche réaliste à la restitution de la ville. *Watch Dogs Legion*, en est un cas flagrant, pour avoir collaboré avec le cabinet d'architectes Foster & Partners, obtenant ainsi une richesse de données et d'informations. Les plans pour la Battersea Station, ont constitué un élément clé quant à la création de sa version futuriste. Pour créer de la fiction spéculative, les développeurs observent les tendances sociales, politiques et technologiques en les extrapolant vers un futur fictif.

Le scénario de *Watch Dogs Legion* se déroule en 2040, au sein d'une Smart City hyperconnectée, miroir à peine déformant des mutations que vivent nos cités. Plus proche de la réalité que d'une dystopie, le jeu tente de faire prendre conscience au joueur de la manière dont sont traitées les informations inhérentes à l'espace urbain, et les problématiques éthiques et politiques qui en découlent. L'objectif de *Watch Dogs Legion* est précisément d'immerger le joueur dans cette nouvelle interprétation de la ville. C'est aussi celui du site *We are Data*, pendant communicationnel du jeu. Celui-ci donne accès à trois villes : Paris, Londres et Berlin, où sont cartographiées l'ensemble des données publiques en accès libre (taux de chômage, activités des réseaux ferrés en temps réel, localisation des équipements urbains et hotspots Wi-Fi, etc.).

L'ARCHITECTURE FUTURISTE, ILLUSTRATION MANIFESTE D'UNE STRATIFICATION SOCIALE

Beaucoup de jeux futuristes traduisent une forme de stratification sociale s'intensifiant au cours du temps. Ce phénomène est régulièrement illustré par des bâtiments verticaux, à plusieurs niveaux. L'architecture de *Remember Me* jongle entre bâtiments anciens et structures de verre, d'acier et d'hologrammes. De ces constructions verticales née également une forme stratification sociale : les pauvres et les parias dans les bas-quartiers, les riches en haut des tours, ou dans le luxueux quartier Saint-Michel. Cette image architecturale de notre société se reflète également dans d'autres mondes vidéoludiques

tel que *Dark Souls* et sa construction de level design vue précédemment, ou plus récemment *The Last of Us 2* et *Fallout 4* avec l'architecture des stades. Dans les domaines de la littérature, le cinéma, la peinture ou bien sûr les jeux vidéo, les univers futuristes sont fréquemment caractérisés par une critique aigüe de notre société et son fonctionnement au travers de formes architecturales.

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

III. CONSTRUCTION DE VILLES FICTIVES : PLONGEON DANS LA FAMILIARITE DE L'INCONNU

A l'inverse de *Watch Dogs Legion*, *The Last of Us 2* ou *Remember Me*, d'autres jeux tel *Cyberpunk* établissent un constat de notre société exposant un monde virtuel entièrement imaginé. Ici, le jeu ne dévoile pas simplement à quoi pourrait ressembler l'architecture du futur, en l'occurrence en 2077, mais illustre davantage une dystopie où elle n'est pas largement perçue comme outil libérateur, mais comme oppresseur manipulé par l'élite riche. Je m'explique : la ville fictive de *Night City*, une pseudo mégapole californienne surpeuplée aux couleurs de *Blade Runner*, pose la critique d'une société hyper-capitaliste poussée à son paroxysme, qui broie l'individu. Nous y voyons, par extensions, une critique évidente de notre société. Dans un cadre oppressant et anxiogène, l'univers du jeu est composé de multiples mouvements architecturaux, symbolant notre société et son évolution. Le jeu comporte ainsi des éléments du métabolisme japonais des années 1970, combinant croissance biologique et mégastructures, mais aussi d'autres mouvements tels que le brutalisme, l'art déco asiatique des années 1930 et les architectures commerciales. Alors, de quelle manière l'industrie vidéoludique invoque-t-elle des symboles patrimoniaux et architecturaux au coeur d'un univers complètement fictif, illustrant une critique de notre société ?

Malgré la présence d'une critique forte de notre société, certains univers vidéoludiques à vocation futuriste ne restituent pas obligatoirement une ville existante. Ils s'inspirent généralement d'éléments architecturaux marquants, de faits historiques, de l'actualité,...



Fig. 103. *Night City*, la ville de *Cyberpunk*

LES MOUVEMENTS ARCHITECTURAUX COMME REPRESENTATION D'UNE ETHIQUE SOCIETALE

L'architecture de certains jeux vidéo joue un rôle crucial pour véhiculer les informations sur la morale et les valeurs de la société fictive. Ainsi, la ville de la *Dunwall* dans *Dishonored*, majoritairement inspirée de l'architecture victorienne et industrielle de Londres et d'Edimbourg, résulte d'un mélange de différents styles pour un univers globalement steampunk. Cet éclectisme architectural offre à la ville son aspect mystérieux et pourtant toujours familier.

L'architecture du monde réel agit comme un reflet de l'histoire, de la culture et de la société de ceux par qui elle est conçue et pour laquelle elle est construite. De cette manière, l'architecture du jeu est une incarnation de la morale et des valeurs des personnes fictives qui l'habitent, cet aspect prend d'autant plus de valeur dans *Dishonored* où les décisions morales et éthiques sont fondamentales.

Au cours de certaines missions, le joueur traverse le quartier où réside la classe supérieure, rendant manifeste le contraste avec celui des plus démunis. Curieusement, l'architecture des deux quartiers utilise un style à prédominance jacobéen, mais la différence des matériaux, l'exposition au soleil et l'urbanisme manifestent indubitablement l'extrême stratification sociale à *Dunwall*. Similairement, le quartier des nantis se situe évidemment au plus haut, symbole notoire de la situation aristocratique. D'un autre côté, Le manoir de Boyle de style architectural Queen Anne, évident dans ses chaînes d'angle en pierre, ses fenêtres à guillotine peintes et son encadrement de porte en pierre sculptée, prédomine le reste de la ville, même sur les bâtiments luxueux qui l'entourent. Cette ostentive opulence se confirme dans l'architecture intérieure de style Renaissance, qui accroît ainsi le fossé économique et social entre l'aristocratie et le peuple.

La référence historique de la division des classes sociales de Londres à la fin du XIX^{ème} siècle, est incarnée dans l'architecture du quartier économiquement et socialement divergente de *Dunwall*. Ici, elle dépeint le cadre éthique de la ville, créant un environnement dystopique dans lequel le joueur peut réfléchir à la nature morale de ses actes.



Fig. 104



Fig. 105



Le manoir de Boyle, extérieur (Fig. 104) et intérieur (Fig. 105), et le Distillery District (Fig. 106)

Fig. 106

La métaphore architecturale est monnaie courante dans le cinéma pour souligner des idées spécifiques, c'est également le cas des jeux vidéo au sein desquels l'architecture reflète la morale de ceux qui la construisent et y habitent.

La structure de la tour de *Dunwall*, assimilable à un château, représente une rupture entre l'architecture résidentielle et industrielle dense, soulignant l'autorité et la domination de la famille royale. Son expression est un mélange éclectique de styles architecturaux du monde réel, dont elle tire principalement ses caractéristiques du style gothique anglais, bien que les éléments ornementaux tels que les voûtes et les arcs soient absents au profit d'une articulation rectiligne moderniste. Le grand escalier menant à l'entrée rappelle quant à lui l'époque de la Renaissance, tel l'escalier des Géants du Palais des Doges à Venise. Ici, l'architecture est affirmée et exprime à sa manière la souveraineté de la royauté, sur la classe laborieuse.

LES MOUVEMENTS ARCHITECTURAUX COMME REFERENCES VISUELLES

Il n'y a pas véritablement de mondes vidéoludiques qui n'utilisent aucune allusion, correspondance ou référence avec la réalité. L'architecture virtuelle s'inspire généralement de styles architecturaux existants pour la création de leur univers. Les exemples au sein de *Dishonored* illustrent la manière dont les développeurs tentent de tirer parti des connaissances du joueur sur l'architecture du monde réel pour éclairer son interprétation sur le monde virtuel, en lui donnant un sens et en travaillant comme un élément de narration.

La prison de *Coldridge*, par exemple, est un espace nettement vertical dans lequel l'éclairage, les colonnes, les murs et les fenêtres à barreaux renforcent la sensation d'emprisonnement et soulignent la situation d'impuissance. Tant l'intérieur que l'extérieur de la prison font référence au style architectural oppressif et totalitaire, notamment utilisé dans les bâtiments nazis tels que ceux conçus par l'architecte allemand Albert Speer. Ce style architectural – un néoclassicisme déformé – a détourné les idéaux traditionnels allemands et l'esthétique historique pour exprimer les valeurs nazies. Ce style architectural est vécu au travers de la connaissance du monde réel du joueur, mais aussi d'un large éventail d'expériences fictives qui empruntent la même référence pour dépeindre des gouvernements totalitaires. L'utilisation de ce style architectural au sein du jeu permet de transmettre des



Fig. 107



Fig. 108

La prison de Coldridge (Fig. 107) et le bureau du haut contrôleur (Fig. 108)

informations précieuses concernant la situation du personnage, l'état de la société et l'éthique potentielle du joueur dans ses choix. En d'autres termes, cette référence est un échafaudage permettant aux joueurs d'imaginer un monde plus vaste.

Dans une mission, le joueur doit s'infiltrer dans le bureau du haut contrôleur, le quartier général d'une secte religieuse dont le style architectural s'inspire fortement de l'architecture moderniste du début des années 1930. Ce style évoque notamment la montée du nationalisme, comme en témoignent son échelle, sa symétrie et son expression formelle. L'introduction d'éléments modernistes reflète en outre la nature de l'ordre religieux lui-même : strict, discipliné et hautement ordonné. Plus qu'un simple lieu de culte, il devient évident pour le joueur que l'Abbaye est une force omniprésente et puissante dans la vie de tous les habitants de la ville. Comme pour la prison, l'architecture fonctionne comme une référence qui s'appuie sur les connaissances et l'expérience du monde réel pour évoquer des connotations spécifiques.

Bien moins austère que *Dunwall*, la ville du deuxième opus nommée *Karnaca* incarne davantage des espaces aérés et chauds. Contrairement à *Dunwall* et son style industriel inspiré du nord, *Karnaca* possède de nombreuses références à l'hémisphère sud, par ses ornements organiques et ses matériaux naturels. L'utilisation de l'art nouveau pour son architecture s'accompagne de notes d'art déco, de couches de renaissance gothique, le tout au milieu de designs inspirés de l'industrie victorienne et de l'extravagance coloniale. Pour sa création, les développeurs se sont appuyés sur des références issues du monde entier. De Los Angeles à Bénarès en passant par la Havane ou encore Gibraltar, tous ces lieux partagent une identité clé : celle d'être ou d'avoir été une colonie. L'architecture de *Karnaca* possède ainsi un double sens. C'est à la fois une réinterprétation coloniale de *Dunwall* mais aussi un nouveau mélange imaginé du colonialisme occidental et des influences exportées vers d'autres villes comme La Havane.



Fig. 109



Fig. 110

La ville de Karnaca

LES MOUVEMENTS ARCHITECTURAUX COMME REPRESENTATION D'IDEAUX PHILOSOPHIQUES AU SEIN D'ENVIRONNEMENT CONTRE-UTOPIQUES

Le modèle d'immeuble-ville* issu des jeux vidéo, repose sur le principe de réunir toute la diversité sociologique d'une ville au sein d'un même bâtiment. La verticalité tend à s'organiser en différentes couches sociales qui ne se mélangent que très mal. *Rapture*, ville contre-utopique de *Bioshock* et clin d'œil à Ayn Rand, illustre parfaitement ce phénomène.

Atlantide moderne isolée sous l'océan, la ville sous-marine s'envisage comme une zone-franche à l'écart du gouvernement, de la religion, de l'éthique. Sa construction étant le reflet même de la philosophie de son fondateur, basée sur l'objectivisme, l'Art déco représente le mouvement par définition pour l'architecture de la mégalopole aquatique. L'utilisation de ce mouvement au sein des espaces extérieurs comme intérieurs est principalement responsable de leur aspect distinctif. Ce style de conception, prédominant dans les années 1930 et 1940, a adopté les progrès rapides de la technologie, mettant en évidence les formes géométriques et la symétrie dans des motifs aux couleurs vives et contrastées. La ligne d'horizon sous-marine de *Rapture* est en outre le reflet direct de celle de New York, avec ses imposants gratte-ciel Art déco comme le Chrysler Building, le Rockefeller Center et l'Empire State Building. Il n'est pas inconcevable de penser que les architectes de *Rapture*, Simon et Daniel Wales, auraient été massivement influencés par des contemporains tels que William Van Alen (Chrysler) et William F Lamb (Empire State) en plus du spécialiste de l'Art Déco Raymond Hood et de l'artiste/sculpteur Lee Lawrie.

Dans *Bioshock*, *Rapture* est un personnage à part entière, contant sa propre histoire. Outre son attrait visuel caractéristique, les espaces de *Rapture* sont également réalistes et fonctionnels ; comme s'ils faisaient partie d'une ville ouvrière. L'Art déco n'y est donc pas choisi uniquement pour ses qualités esthétiques mais aussi pour son passif historique et les valeurs qu'il défend, correspondant parfaitement à l'idéologie de son fondateur.



Fig. 111



Fig. 112

Rapture, Bioshock

« Mon nom est Andrew Ryan. Permettez-moi de vous poser une simple question : Ce qu'un homme obtient par le travail à la sueur de son front... Cela ne lui revient-il pas de droit ?

'Non,' répond l'homme de Washington. 'Cela appartient aux pauvres.' 'Non,' répond l'homme du Vatican. 'Cela appartient à Dieu.' 'Non,' dit à son tour l'homme de Moscou. 'Cela appartient au peuple.'

Pour ma part, j'ai choisi d'ignorer ces réponses. J'ai choisi une voie différente. J'ai choisi l'impossible. J'ai choisi... Rapture. Une cité où les artistes ne craindraient pas les foudres des censeurs. Où les scientifiques ne serait pas inhibés par une éthique aussi artificielle que vaine. Où les Grands ne seraient plus humiliés par les Petits.

Et, à la sueur de votre front, cette cité peut aussi devenir la vôtre. »

- Andrew Ryan, fondateur fictif de Rapture

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

CONCLUSION

La majorité des jeux vidéo s'appuie la réalité pour la création de leurs univers fictifs, tant en termes d'architecture que d'histoire ou de sociologie. Cette incorporation d'éléments familiers agit sur le joueur de manière à l'immerger dans un monde virtuel. Au cours de ce mémoire, nous avons retracé l'histoire au travers du patrimoine architectural et bien plus encore par des univers fantastiques et futuristes. La série *Assassin's Creed* nous a prouvé la puissance des restitutions historiques au coeur du virtuel, permettant à la fois une dimension ludique mais aussi pédagogique. Les recherches et les documentations effectuées pour chaque opus de la série constituent le socle de la crédibilité du jeu. Si la restitution des édifices est réaliste, l'objectif de l'industrie vidéoludique repose néanmoins sur le divertissement, venant déroger certains détails de l'histoire.

En créant l'illusion du réalisme, les développeurs parviennent également à déployer des univers fictifs qui tendent à refléter les conventions de notre société. Chaque édifice comporte une fonction et un usage qui lui est généralement propre et qui renvoie une image, un sentiment. Dans *Dark Souls*, l'architecture religieuse est souvent forme d'autorité tandis que les bâtiments en ruines nous rappelle que notre existence est éphémère. Ici, le patrimoine historique s'attribue plusieurs casquettes : il est à la fois l'élément narratif du jeu, mais aussi le générateur d'atmosphère et à fortiori d'émotions. En tant que symbole et reflet des codes de notre société, l'architecture est un personnage à part entière du jeu, venant éclairer notre lanterne.

Nous avons également vu que l'industrie vidéoludique tend à critiquer le fonctionnement de notre société au travers de ses univers fictifs. Dans les jeux post-apocalyptiques, les environnements visités illustrent une planète en ruines et une société effondrée. Le patrimoine architectural joue alors le rôle de marqueur temporel, indiquant le passage plus ou moins précis de la catastrophe. D'autres jeux à la vision futuriste s'attardent d'avantage sur des formes de résistances architecturales au milieu d'un paysage technologique, comme indicateur spatial. Une dernière catégorie de jeux s'appuie sur la construction d'une nouvelle ville, à partir de rien. Celle-ci contient néanmoins de nombreux codes et symboles de l'architecture d'aujourd'hui et du patrimoine historique.

Au coeur des différents jeux étudiés, un élément revient de manière récurrente lors du processus créatif : la pluridisciplinarité des équipes de développement. Les relations intimes qu'entretiennent les domaines de l'histoire, de la sociologie, de l'architecture et de l'urbanisme avec le jeu vidéo sont de plus en plus fortes. La représentation virtuelle se veut toujours plus crédible et donc réaliste, allant parfois jusqu'à fondre la frontière qui les sépare. Les interactions sociales entre les joueurs eux-mêmes favorisent le brouillage des limites entre ce qui est le jeu et ce qui est hors-jeu, faisant tomber la barrière déjà floue entre réel et virtuel. Ce phénomène s'est avéré d'autant plus évident durant les récentes périodes de confinement. Les jeux vidéo étant l'unique façon d'explorer le monde, ils sont devenus un lieu d'interaction spatiale et sociale. Il est alors tout à fait légitime de se questionner sur les futurs échanges entre l'industrie vidéoludique et les domaines de l'architecture.

BIBLIOGRAPHIE

Ouvrages

- Davies Paul. *Tout l'art de Assassin's Creed Origins*. Hachette Heroes, 2017, 208p.
- Konstantinos Dimopoulos. *Virtual Cities*. Unbound, 2020, 255p.
- Lacombe Pierre, Féraud Gabriel, Rivière Clément. *Écrire un scénario interactif : jeux vidéo, escape games, serious games*. Eyrolles, 2019, 264p.
- Mecheri Damien, Romieu Sylvain. *Dark Souls : Par-delà la mort, Volume I*. Third Editions, 2020, 320p.
- Mecheri Damien, Romieu Sylvain. *Dark Souls : Par-delà la mort, Volume II*. Third Editions, 2021, 400p.
- Mirc Sébastien, Collectif. *Les cahiers du jeu vidéo #3 - Légendes Urbaines*. Pix'N Love Editions, 2010, 224p.
- Nic Kelman. *Jeux vidéo : l'art du XXIème siècle*. Editions Assouline, 2005, 319p.
- Prévot Maryvonne et Buyck Jennifer. *Urbanisme, architecture et jeu vidéo : que fabrique le Game design ?* Éditions L'Harmattan, 2020, 186p.

Thèses de doctorat et écrits universitaires

- Lauquin Martin, Minvielle Nicolas, Wathelet Olivier. *Villes et jeux vidéo*. 2019.
- Zonaga Anthony. *Deconstructing Dunwall : Building an immersive imaginary world through dystopian video game architecture*. 2017.
- Zonaga Anthony, Carter Marcus. *The role of architecture in constructing game worlds : intertextual allusions, metaphorical representations and societal ethics in Dishonored*. 2019.

Articles Pop Culture

- Audureau William. *Assassin's Creed Odyssey : une carte postale de la Grèce, pas un cours d'histoire*. Le Monde, 2018
- Baldassi Margot. *We are data, par Ubisoft : l'ébauche d'un jeu vidéo enfin "urbain" ?* Pop-up urbain, 2013.
- Bridges Ryan. *How Dark Souls Uses World Design to Tell a Story (& What It Means for Elden Ring)*. 2022.
- Donnelly Joe. *The Ringed City's brilliantly incongruous architecture*. 2017.
- Fissier Emilie. *Play-Conférence : Assassin's Creed Odyssey - Compte-rendu enrichi*. 2019.
- Gargov Philippe. *Ville et Jeu vidéo #3 : Ville simulée, entre fantasme et réalité*. Pop-up urbain, 2012.
- Gargov Philippe. *New Vegas Parano et autres dystopies vidéoludiques*. 2010
- Hajdukowicz Thomas. *Londres dans les jeux vidéo : romantisme victorien ou urbanisme moderne ?* 2018.
- Hajdukowicz Thomas. *Paris dans les jeux vidéo : la ville-musée en fantasmes*. 2018.
- Joson Jullia. *How video game architecture is speaking to you*. Archdaily, 2022.
- McInnis Shaun. *Remember Me : Building a terrifying future in a familiar landscape*. 2013.
- Scavnick Ryan. *Cyberpunk 2077 is an architecture critique with nothing to say*. Archdaily,

2021

McMullan Thomas. *From Dark Souls To Manifold Garden: How Games Tell Stories Through Architecture*. 2016.

Moulin Louis. *Fallout 4 ou la ville subvertie : une exploration vidéoludique*. 2016.

Richard Philippe. *Entretien : Un historien raconte la création d'Assassin's Creed au temps des Vikings*. Ouest France, 2020.

Saga Manuel. *What it's like to be an architectural consultant for Assassin's Creed II*. Archdaily, 2015

Vidéos et sites web

ALT236. *Dark Souls*. 2020.

VaatiVidya. *Playlist : Dark Souls Lore*. 2013.

Festival Press Start, Gargov Philippe. *Urbanisme et jeux vidéo - La ville dans la tourmente*. 2020.

Reconstitution 3D de l'univers de Dark Souls. <https://noclip.website/>
<https://darksouls.wiki.fextralife.com/Places>

Jeux

Assassin's Creed II, Ubisoft

Assassin's Creed Black Flag, Ubisoft

Assassin's Creed Odyssey, Ubisoft

Assassin's Creed Origins, Ubisoft

Assassin's Creed Unity, Ubisoft

Battlefield 3, Electronic Arts

Bioshock, 2K Games

Bioshock 2, 2K Games

Bioshock Infinite, 2K Games

Bloodborne, From Software

Cyberpunk, CD Projekt

Dark Souls, FromSoftware

Dark Souls II, FromSoftware

Dark Souls III, FromSoftware

Demon's Souls, FromSoftware

Dishonored, Arkane Studios

Dishonored II, Arkane Studios

Elden Ring, FromSoftware

Fallout 4, Bethesda Softworks

Ico, Japan Studio, Team ICO

Prey, Arkane Studios

Remember Me, Dontnod

Resident Evil, Capcom

Shadow of the Colossus, Sony Computer Entertainment

The Last of Us, Naughty Dog

The Last of Us 2, Naughty Dog

Watch Dogs Legion, Ubisoft

ICONOGRAPHIE

Niveau 1

Figure 1. Assassin's Creed Odyssey, Ubisoft
Figure 2. Assassin's Creed II, Ubisoft
Figure 3. https://www.larousse.fr/encyclopedie/ville/San_Gimignano/143034
Figure 4. Assassin's Creed Valhalla, Ubisoft
Figure 5. Assassin's Creed Odyssey, Ubisoft
Figure 6 - 9. Assassin's Creed Origins, Ubisoft
Figures 10, 11. Assassin's Creed II, Ubisoft
Figures 12 - 17. Assassin's Creed Odyssey, Ubisoft
Figures 18, 19, 20. Assassin's Creed Unity, Ubisoft
Figure 21. <http://damienhypolite.fr/>

Niveau 2

Figure 22. <https://upsurgestudios.jp/projects/8PJ0Q>
Figure 24. Dark Souls, From Software
Figure 25. Ico, Japan Studio, Team ICO
Figure 26. Shadow of the Colossus, Sony Computer Entertainment
Figures 27, 28. Dark Souls, From Software
Figure 29. https://www.francetvinfo.fr/monde/turquie/turquie-premieres-prieres-a-sainte-sophie-reconvertie-en-mosquee_4055821.html
Figures 30 - 33. Dark Souls, From Software
Figure 34. <https://www.trace-ta-route.com/cathedrale-duomo-milan-italie/>
Figures 35 - 45. https://www.youtube.com/watch?v=BULFG1EPV94&t=1341s&ab_channel=ALT236
Figure 46. <http://voyager-comme-ulyse.com/>
Figures 47, 48. Dark Souls, From Software
Figure 49. <https://www.al-kanz.org/2020/12/03/la-kaaba-au-temps-du-covid-19/>
Figure 50. <https://www.gettyimages.at/detail/foto/myra-was-an-ancient-greek-town-in-lycia-the-tomb-lizenzfreies-bild/856297790>
Figure 51. Dark Souls, From Software
Figure 52. Le Pandemonium, John Martin
Figure 53. Dark Souls, From Software
Figure 54. <https://www.quora.com/Which-are-the-famous-caves-for-tourism-in-India>
Figure 55. Dark Souls, From Software
Figure 56. <https://www.nationalgeographic.fr/histoire/une-statue-antique-decouverte-pres-du-temple-dangkor-vat-au-cambodge>
Figures 57, 58. Capture du site <https://noclip.website/>
Figure 59. <https://imgur.com/a/4ZUAR>
Figures 60, 61. Dark Souls, From Software
Figure 62. https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Mont_Saint-Michel
Figures 63 - 66. <https://doshmanziari.tumblr.com/post/173813108491/real-world-ana>

logs-for-dark-souls-3s-architecture

Figure 67. Dark Souls, From Software

Figure 68. <https://academiaabc.ro/2020/08/06/pestera-cristalelor-gigantice-din-nai-ca-mexic/>

Figures 69 - 73. Dark Souls, From Software

Figure 74. https://en.wikipedia.org/wiki/Nuevo_San_Juan_Parangaricutiro

Figures 75 - 79. https://en.wikipedia.org/wiki/Nuevo_San_Juan_Parangaricutiro

Niveau 3

Figure 80. The Last of Us 2, Naughty Dog

Figure 81. Remember Me, Dontnod

Figure 82. Battlefield 3, Electronic Arts

Figures 83, 84. Fallout 4, Bethesda Softworks

Figure 85. <https://www.nps.gov/bost/learn/historyculture/preservation.htm>

Figure 86. Fallout 4, Bethesda Softworks

Figure 87. <https://www.parkwhiz.ca/orpheum-theatre-boston-parking/>

Figure 88. <https://gamerant.com/fallout-4-boston-historical-accuracy/>

Figures 89 - 98. <https://www.flickr.com/photos/189063081@N07/albums/72157714866046593/with/50046303578/>

Figure 99. Remember Me, Dontnod

Figures 100 - 102. Watch Dogs Legion, Ubisoft

Figure 103. Cyberpunk, CD Projekt

Figures 104 - 110. Dishonored, Arkane Lyon

Figures 111, 112. Bioshock, 2K Games

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

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

PATRIMOINE HISTORIQUE

X

JEUX VIDÉO

L'industrie vidéoludique nous a démontré que la Terre entière était un immense terrain de jeu, tant dans sa spatialité que dans sa temporalité. De la création du monde à son effondrement, les jeux vidéo s'appuient sur des réalités historiques et des théories futuristes sur le devenir de l'humanité, et même au-delà. Encore trop souvent perçu par le prisme de la violence et de l'abêtissement qui lui colle à la peau, si le jeu vidéo est bel et bien un support de divertissement, souvent, il n'en demeure pas moins pédagogique et cérébral.

Au travers de ce mémoire, nous retracerons l'histoire et le devenir de notre société par le biais de l'architecture, comme témoin d'une époque, au sein dans l'espace vidéoludique. Comment le patrimoine historique est-il représenté dans les jeux vidéo ? Sa restitution virtuelle est-elle une source certaine de connaissance et de transmission ? Quel est son rôle au travers des différents univers qui constituent l'industrie de jeux vidéo ? Comment les développeurs parviennent-ils à retranscrire l'histoire et les règles de notre société dans un monde virtuel ?