

Penser l'expérience architecturale avec l'image vidéoludique

Jeu, agentivité, orientation

CARNET D'IMAGES

Rosane Lebreton | Thèse de doctorat en architecture | 2025

Sous la direction de Catherine Grout et Björn-Olav Dozo

Université de Lille, ENSAP-Lille, ED SHS

Université de Liège, Art de bâtir et urbanisme, Faculté d'architecture

Table des matières

Présentations des enquêté·e·s 5

Gaël Bourhis

Jai Bunnag

Rosa Carbo-Mascarell

Fabien Duchene

David Fletcher

fleuryfontaine (Galdric Fleury et Antoine Fontaine)

Dhruv Jani

Gregorios Kythreotis

Vincent Levy

Moshe Linke

Gareth Damian Martin

Franck Morgand

Julian Palacios Gechtman

Oswald Pfeiffer

Luke Whittaker

Nicolaus Wright

Présentations des jeux du corpus principal 15

« Genius loci », Vincent Levy, 2021 17

a Museum of Dubious Splendors., Oleomingus, 2017 18

Bokida - Heartfelt Reunion, Rice Cooker Republic, 2017 20

Bound, Rosa Carbo-Mascarell, 2016 22

Brutalism: Prelude on Stone, Moshe Linke, 2017 24

Folds of a Separation, Oleomingus, 2022 26

Fugue in Void, Moshe Linke, 2018 28

<i>Gaze</i> , Clement Mezelle, Franck Morgand*, Grégoire Chamberland, Lothario A. Peon de Schuyter, 2017	30
<i>Genius loci</i> , Gaël Bourhis, 2016	32
<i>In Other Waters</i> , Jump Over the Age, Fellow Traveler, 2020	34
<i>Kristallijn</i> , Gaël Bourhis, 2020	36
<i>Les éléments tombent du ciel</i> , fleuryfontaine, 2018	38
<i>Lumino City</i> , State of Play Games, 2014	40
<i>Neo-Brutalism of Tomorrow</i> , Moshe Linke, 2019	42
<i>Promesa</i> , Julian Palacios, 2020	44
<i>Ruckball</i> , Arkrep, 2019 (accès anticipé)	46
<i>Sable</i> , Shedworks, 2021	48
<i>South of the Circle</i> , State of Play Games, 2020	50
<i>The Indifferent Wonder of an Edible Place</i> , Oleomingus, 2020	52
<i>The Witness</i> , Thekla Inc., 2016	54
<i>You can't stay up on the roof forever</i> , fleuryfontaine, 2016	58

Présentations des enquête·e·s

Gaël Bourhis

Gaël Bourhis est un concepteur de jeux vidéo français résidant en région parisienne. Il se définit à la fois comme artiste et *game designer*, adaptant également la façon dont il se présente selon son interlocuteur·rice. Formé à l'école d'arts de Paris-Cergy (ENSAPC), il s'intéresse d'abord à la peinture et à l'installation avant de se tourner vers le jeu vidéo. Le choix de travailler avec des formes interactives est influencé par le studio « Pratiques Algorithmiques » de l'école d'art et par des amis alors étudiants à l'ENJMIN (école publique de jeu vidéo et médias interactifs située à Angoulême), qui lui font découvrir la scène indépendante du jeu vidéo. Avec Simon Chauvin et Romain Enselme, il forme entre 2015 et 2019 le collectif de jeu indépendant Le chant du cygne, avec lequel il réalise des installations interactives. Il publie en parallèle un premier jeu en indépendant, *Genius Loci** (2016), issu d'un jeu de *game jam*, puis un second quelques années plus tard, *Kristallijn** (2020). Aujourd'hui, Gaël Bourhis poursuit ses expérimentations tout en enseignant dans la formation en *game design* de l'ICAN, école parisienne.

Jai Bunnag

Jai Bunnag est un *game designer* d'origine thaïlandaise et résidant à Londres. Il suit d'abord le cursus d'architecture de la Rhode Island school of design, aux États-Unis, durant lequel il commence à s'intéresser aux espaces virtuels et aux liens entre fiction et architecture. Il travaille ensuite pour quelques agences et pour des installations artistiques avant de se réorienter vers le jeu vidéo, en suivant le Master de *game design* du London College of Communications. Il réalise en 2016 pour son projet de fin d'études le jeu *Tacenda*, qui se base sur des extraits audio du BBC's Listening Project, et gagne quelques prix dans des festivals de jeux vidéo indépendant. Il crée alors avec Chun Long (Chris) Li son studio de développement de jeu vidéo FINIFUGU et se spécialise dans le jeu mobile.

Rosa Carbo-Mascarell

Rosa Carbo-Mascarell est une *game designer* d'origine espagnole résidant à Londres. Elle suit dans un premier temps, entre 2010 et 2013, le cursus d'architecture de la University for the Creative Arts, en Angleterre. Dès 2011, elle commence à expérimenter avec le média numérique et notamment le logiciel Unity, mais reçoit des réactions variées de la part de ses enseignants. Elle décide ensuite de se tourner vers le jeu vidéo en suivant le Master spécialisé « Digital Games: Theory and Design » de la Brunel University of London entre 2014 et 2015. Elle y rédige un mémoire croisant les théories de la psychogéographie et du *game design*, qu'elle présentera en 2016 au colloque international DiGRA, et y développe pour son diplôme de fin d'études le jeu *Bound**. Elle travaille par la suite en tant que *game designer* pour plusieurs studios, tout en créant ponctuellement en parallèle des projets personnels. Elle est membre BAFTA (British Academy of Film and Television Arts) et a reçu plusieurs prix, dont le Develop's 30 under 30 en 2017.

Fabien Duchene

Fabien Duchene est architecte, directeur de sa propre agence Archiclub (depuis 2008), développeur de jeux vidéo via le studio ArkRep (Architects Republic), qu'il a fondé en 2016, enseignant en école d'architecture (au moment de l'entretien) depuis 2009 et docteur en architecture depuis 2020. Les expérimentations de Fabien Duchene avec le jeu vidéo commencent dès ses études d'architecture, à l'ENSA-Toulouse, en 1999, alors qu'il réalise des rendus et vidéos de son projet de fin d'études avec le moteur de jeu Unreal Engine 1. Au milieu des années 2010, il décide de compléter sa pratique de l'architecture avec le développement de jeu vidéo, et monte un studio avec quelques uns de ses anciens étudiants de l'ENSA-Versailles. Il conçoit un jeu de sport multijoueur en ligne qui prendra le nom de *Ruckball** (publié en 2019 en accès anticipé), dont il décrit et analyse le développement en parallèle dans sa thèse de doctorat en architecture. En 2020, il crée également un enseignement de projet de Master à l'ENSA-Versailles intitulé PI (Projet Immatériel), dans lequel des groupes d'étudiant.e.s conçoivent de petits projets de jeu vidéo. Il poursuit actuellement ses projets d'architecture et de jeux vidéo.

David Fletcher

David Fletcher est un paysagiste états-unien résidant à San Francisco. Il a une expérience de la pratique du paysage de plus de 30 ans et a fondé son agence Fletcher Studio en 2004. Formé en arts et au paysage (il possède un Master de la Harvard University Graduate School of Design), il se décrit sur son site internet comme mélangeant dans sa pratique l'écologie urbaine, la pop culture et le paysage californien avec le quotidien. En 2008, son agence est contactée par Deanna Van Buren, architecte états-unienne résidant dans la région de San Francisco, pour travailler sur les environnements du jeu vidéo *The Witness** avec les équipes de développement de Jonathan Blow. Le studio travaillera environ 3 ans sur le projet, entre 2011 et 2014, et il s'agit de l'unique jeu vidéo auquel l'agence aura participé.

fleuryfontaine (Galdric Fleury et Antoine Fontaine)

Galdric Fleury et Antoine Fontaine forment le duo d'artistes fleuryfontaine, qui expérimentent avec différents médiums : installations, sculpture, performance, film et jeu vidéo. Diplômés en 2008 de l'école d'architecture ENSA-Paris Malaquais, où ils se rencontrent, ils travaillent ensuite séparément dans des agences d'architecture et de scénographie. Inspirés par les installations sonores d'un collectif auquel ils participent en parallèle, ils décident de reprendre leurs études en 2010 avec un cursus de l'école d'arts de Paris-Cergy (ENSAPC). Intégrant le studio « Pratiques Algorithmiques » de l'école d'art, ils apprennent alors les bases de la programmation et du moteur de jeu Unity et s'intéressent de près à la création numérique. Ils développent ainsi par la suite, entre 2014 et 2018, une série d'expérimentations qu'ils nomment « jouets vidéo » dont notamment *You can't stand up on the roof forever** et *Les éléments tombent du ciel**. Entre 2018 et 2020, ils suivent le cursus de création du Fresnoy – Studio national des arts contemporains, à Tourcoing, où ils réorientent leur travail vers la production de court-métrages,

continuant cependant ponctuellement d'utiliser des outils ou thématiques issues du jeu vidéo. Ils travaillent aujourd'hui dans cette direction, traitant notamment du sujet des violences policières. Leur démarche actuelle est en lien avec Index, extension autonome mais tout de même liée au laboratoire d'investigation Forensic Architecture, qui réalise des enquêtes et rapports d'expertise sur des faits allégués de violence, de violations des libertés fondamentales ou des droits humains.

Dhruv Jani

Dhruv Jani est un artiste concepteur de jeux vidéo indien résidant dans la région de Daman, Gujarat. Formé à l'architecture et à la scénographie d'expositions au National Institute of Design d'Ahmedabad, il commence cependant dès ses études à expérimenter avec le numérique et la représentation d'architecture. Pour son projet de fin d'études, il travaille également avec un processus mettant particulièrement en avant les récits de vie et expériences vécues de résident-e-s. C'est ce qu'il essaye par la suite de remobiliser dans une série d'expérimentations narratives réalisées lors d'une résidence artistique à Delhi, organisée par la Khoj International Artists Association et intitulée « Of Games: Theatre in Code ». Il décide alors de se focaliser sur la création de jeux vidéo et fonde son studio Oleomingus en 2015 avec le programmeur Sushant Chakraborty, résidant à l'autre bout de l'Inde, à Cooch Behar, dans le Bengale-Occidental. A l'époque de l'entretien, le studio se présente notamment de cette manière : « We practice at the intersection of Post Colonial Literature, Speculative Architecture and Games. Creating stories that seek to understand how spaces, histories and languages respond when expressed within interactive mediums. » Il mène également le projet *Somewhere*, un projet mêlant récits et représentation architecturale prenant la forme d'un ensemble de courts jeux vidéo, pour lequel il obtient entre 2016 et 2017 une subvention de la India Foundation for the Arts. Ses jeux ont été exposés en Europe et aux États-Unis et il obtient en 2020 le Humble New Talent Award du festival A MAZE. Berlin. Parmi ses créations, nous avons étudié principalement *The Indifferent Wonder of an Edible Place** (2020), *a Museum of Dubious Splendors.** (2017), ainsi que *Folds of a Separation* (2022).

Gregorios Kythreotis

Gregorios Kythreotis est un concepteur de jeux vidéo britannique d'origine chypriote résidant à Londres. Il est directeur créatif du studio Shedworks, qu'il a co-fondé en 2014 avec Daniel Fineberg. Il possède une licence d'architecture de la Bartlett School of Architecture de Londres (2011-2014), où il suit l'enseignement de Luke Caspar Pearson et participe à l'un de ses projets de jeux vidéo. Juste après sa licence, il décide de se lancer avec Daniel Fineberg dans le développement de jeux vidéo. Après quelques petits projets dont ils ne sont pas entièrement satisfaits, ils commencent à travailler sur *Sable**, dont les premières images attirent l'attention du public et d'éditeurs de jeux indépendants. Un premier prototype est produit en 2017, le jeu final sera ensuite publié en 2021.

Vincent Levy

Vincent Levy est un *game designer* français résidant en région parisienne. Son parcours académique est au départ un peu haché : après deux années de classe préparatoire en mathématiques, il entame un cursus en école d'architecture qu'il abandonne par deux fois (à l'EAVT, Marne-La-Vallée puis à l'ENSA-Paris La Villette). Il fait alors la rencontre fortuite du directeur pédagogique de l'ICAN (école parisienne dédiée notamment à la conception de jeux vidéo) et décide de se réorienter vers le jeu vidéo. Il suit la licence de l'ICAN entre 2010 et 2013 puis un Master aux États-Unis entre 2014 et 2015 avant de revenir en France, où il commence à enseigner à l'ICAN. Avec un groupe d'anciens étudiants de l'ICAN, il poursuit en parallèle le développement de leur jeu étudiant, *Bokida - Heartfelt Reunion** qui sera publié en 2017. Il travaille par la suite en tant que *game designer* sur différents projets, dont un en collaboration avec la chaîne franco-allemande ARTE (éditeur de jeux indépendants depuis 2017). Au moment de l'entretien, il cherche des financements pour un projet de jeu vidéo auquel il a donné le nom de code « Genius Loci »*, un projet qui n'aura pas pu aboutir. Il travaille actuellement toujours en tant que *game designer* et continue d'enseigner à l'ICAN.

Moshe Linke

Moshe Linke est un concepteur de jeux vidéo allemand résidant à Hambourg. Autodidacte, il apprend seul les divers aspects de la création de jeu et expérimente très vite avec de petits projets de jeux vidéo, inspiré notamment par le jeu *NaissanceE* (Limasse Five, 2014). Se formant petit à petit une communauté et une reconnaissance sur la scène indépendante, il abandonne les études pour se consacrer entièrement au développement de jeux vidéo. Passionné par l'architecture et l'art moderne et contemporain de manière générale, le mouvement brutaliste en particulier, ses créations vidéoludiques se concentrent sur la représentation d'expériences architecturales et atmosphériques. Il se décrit par ailleurs, au moment de l'entretien, comme un artiste et un « architecte d'atmosphères ». Parmi ses créations, nous avons retenu notamment *Brutalism: Prelude on Stone**, publié en 2017 et son pendant *Neo Brutalism of Tomorrow**, publié en 2019, ainsi que *Fugue in Void** (2018).

Gareth Damian Martin

Gareth utilise les pronoms *they/them* en anglais. Nous utiliserons le pronom « iel » en français ainsi que la forme neutre.

Gareth Damian Martin est un·e développeur·euse de jeux vidéo, écrivain·e et artiste britannique résidant à Londres, au parcours atypique et pluriel, à la fois dans ses études et dans son expérience professionnelle. Iel a étudié tout d'abord le théâtre (notamment le théâtre de marionnette) à la Royal Central School of Speech and Drama de Londres, avant de poursuivre avec un Master en littérature moderne et contemporaine et un doctorat en littérature expérimentale à la Royal Holloway de Londres. Iel a également déployé une posture d'analyste des jeux vidéo au travers d'un travail de journaliste (Eurogamer, Rock Paper Shotgun, Edge Magazine, Frieze Magazine, etc.) et de la direction de la revue non scientifique *Heterotopias*, qu'iel

fonde en 2017 et qui traite de l'architecture et du jeu vidéo. Entre 2018 et 2019, iel enseigne l'histoire et la théorie des jeux vidéo à la Bartlett School of Architecture dans le programme de Master Videogames and Urbanism dirigé par Luke Caspar Pearson, où iel encadre notamment des recherches et mémoires d'étudiant-e-s sur le sujet. Iel lance à peu près à la même période le financement participatif de son premier jeu *In Other Waters**, qu'iel développe majoritairement seul-e. Celui-ci remporte le prix du jury à l'Indiecade Europe 2019 et sera publié en 2020. Iel fonde son studio Jump Over the Age et poursuit alors dans cette voie, son second jeu, *Citizen Sleeper**, est publié deux ans plus tard et sa suite, *Citizen Sleeper 2*, en 2025.

Franck Morgand

Franck Morgand est un *game designer* français résidant en région parisienne. Il s'oriente d'abord vers un bac pro technicien d'études du bâtiment option assistant en architecture avant de se diriger finalement vers le jeu vidéo. Il suit entre 2013 et 2018 la formation en *game design* (licence+master) de l'ICAN, école parisienne formant à la conception de jeux vidéo. Avec Clément Mezelle, Grégoire Chamberland et Lothario A. Peon de Schuyter, il poursuit le développement de leur jeu étudiant *Gaze**, un jeu hybride mêlant installation et dispositif numérique, qui sera exposé dans divers festivals de jeux vidéo indépendants, ainsi que dans des lieux alternatifs. Sous le nom While True Play, le collectif co-organise également en 2019 une exposition d'installations ludiques au Mexique, à Querétaro et à Xalapa. La pandémie de Covid-19 a cependant raison de leurs autres projets et les membres poursuivent individuellement leur carrière. Franck Morgand travaille aujourd'hui principalement sur le développement de jeux mobiles.

Julian Palacios Gechtman

Julian Palacios Gechtman est un concepteur de jeux vidéo d'origine italo-argentine résidant au moment de l'entretien dans la région milanaise, et actuellement à Cracovie. Il se décrit comme développeur de jeu, *game designer* et *technical artist*. Il est formé en art à la Brera Academy of Fine Arts de Milan, avec une spécialisation dans les nouveaux médias et le multimédia, où il apprend également la modélisation 3D et la programmation. Après quelques expérimentations, il se lance en 2016 dans la création de *Promesa**, qui sera publié en 2020 et recevra un très bon accueil critique ainsi que des récompenses dans des festivals de jeu vidéo indépendant. Il fait à l'époque parti du collectif d'artistes multimédia milanais Eremo, co-fondé en 2017 avec Domiziano Maselli. Il publie en 2021 un second jeu *Cucchi*, qui revisite les travaux du peintre italien Enzo Cucchi. Aujourd'hui, il poursuit la création de jeux vidéo dans des projets personnels ou pour d'autres studios.

Oswald Pfeiffer

Oswald Pfeiffer est un *game designer* français résidant en région parisienne. Formé à l'architecture à l'ENSA-Paris Malaquais, il y expérimente déjà avec le médium numérique et le design paramétrique dans le département *Digital Knowledge*. Diplômé en 2016, il travaille principalement pour le développement d'applications interactives et de plateformes web, ayant recours notamment à de la modélisation 3D, de la programmation et des moteurs de jeu. Il participe également ponctuellement au Virtual Dream Center, réalisant certains espaces d'expositions pour les œuvres numériques exposées et animant des workshops en ce sens. Lors du Design Modelling Symposium Paris 2017, qui se déroule à l'ENSA Versailles, il propose un workshop intitulé « VIRTUAL IMMERSIVE ARCHITECTURE » — auquel j'ai participé — qui consiste à créer sur le logiciel Unreal Engine 4 une œuvre collective qui sera ensuite rendue accessible en ligne dans la galerie du Virtual Dream Center. Lors de l'entretien, Oswald Pfeiffer est en train d'effectuer sa transition vers le développement de jeux vidéo, se spécialisant dans le jeu mobile, et fondera son studio en 2024.

Luke Whittaker

Luke Whittaker est un concepteur de jeux vidéo britannique résidant à Cambridge. Il est directeur créatif du studio State of Play, qu'il a co-fondé avec Katherine Bidwell en 2008. Il se forme à la peinture, au médium du film, à l'animation et aux nouveaux médias entre 2000 et 2003 à la Bournemouth University, dans le sud de l'Angleterre. Il y expérimente avec le jeu vidéo et, en sortant de l'Université, développe une série de jeux Flash. À la fin des années 2000, alors que la bulle Flash explose, il n'est plus satisfait du modèle et se tourne vers un autre mode de diffusion de ses jeux en créant son propre studio. Il propose des jeux pour l'Apple Arcade et crée en parallèle des animations et/ou petits jeux pour des associations caritatives ainsi que pour la BBC. Il travaille la plupart du temps en associant dessins et peintures à la main avec de l'animation par ordinateur. Il publie en 2011 le jeu vidéo *Lume*, qui constitue le prototype de *Lumino City**, publié en 2014. Alors qu'il réfléchit à la création de ce jeu, qu'il souhaite réaliser en maquettes de papier et carton filmées ainsi qu'en animations stop-motion, il découvre par hasard les dessins de l'architecte Catrina Stewart pour son projet de fin d'études à la Bartlett School of Architecture de Londres, et décide de travailler avec elle pour concevoir les environnements du jeu. Elle travaille sur le projet pendant 2 ans, entre 2012 et 2014, mais fonde également en parallèle son agence d'architecture Office S&M avec Hugh McEwen en 2013, pratiquant toujours aujourd'hui l'architecture. Luke Whittaker, quant à lui, poursuit la création de jeux vidéo avec la publication en 2020 de *South of the Circle**.

Nicolaus Wright

Nicolaus Wright est un paysagiste et architecte états-unien résidant dans la région de San Francisco, pratiquant depuis une dizaine d'années. Après une licence d'arts, il se forme à l'architecture entre 2008 et 2011 à la University of Oregon. Il réalise un stage étudiant dans l'agence Fletcher Studio puis, après son diplôme, est embauché par David Fletcher pour travailler sur les environnements du jeu vidéo *The Witness** avec les équipes de développement de Jonathan Blow et l'architecte Deanna Van Buren. Il travaille un peu plus de deux ans sur le projet, entre 2011 et 2013, avant de reprendre cependant par la suite son activité de paysagiste. Au moment de l'entretien, il travaille dans l'agence Snøhetta, à San Francisco.

Présentations des jeux du corpus principal

« Genius loci » - projet de jeu, phase pré-production Vincent Levy, 2021 France

Il s'agit d'un concept de jeu sur lequel Vincent Levy* travaille en parallèle d'autres projets. En 2021, lors de l'entretien, le projet est en phase de pré-production : Vincent Levy* définit les grands principes du jeu et prépare des demandes de financement. À ma connaissance, il n'a cependant pas poursuivi le projet par la suite. Ce jeu destiné principalement à la VR aurait du permettre aux joueur·euse·s de circuler au sein de plusieurs représentations 3D de certaines pièces de bâtiments faisant partie de l'histoire de l'architecture (La Villa Cavrois, la cathédrale de Bourges, le Barbican Center, etc.). Il aurait été potentiellement possible par certaines actions d'y faire apparaître de courtes scènes de dialogue entre des personnages se tenant dans les lieux, montrant l'usage de ces bâtiments et évoquant des questions de rapport à l'existence, l'être-au-monde et l'habiter. Ces personnages n'auraient cependant été représentés que de manière abstraite sous la forme de silhouettes translucides. Les différentes pièces auraient ensuite été disposées de manière labyrinthique, et connectées entre elles par des motifs similaires ou des éléments ressemblants. Seules certaines actions spécifiques des joueur·euse·s dans les différents lieux devaient permettre de passer d'un lieu à un autre (se pencher, se rapprocher de quelque chose, etc.).

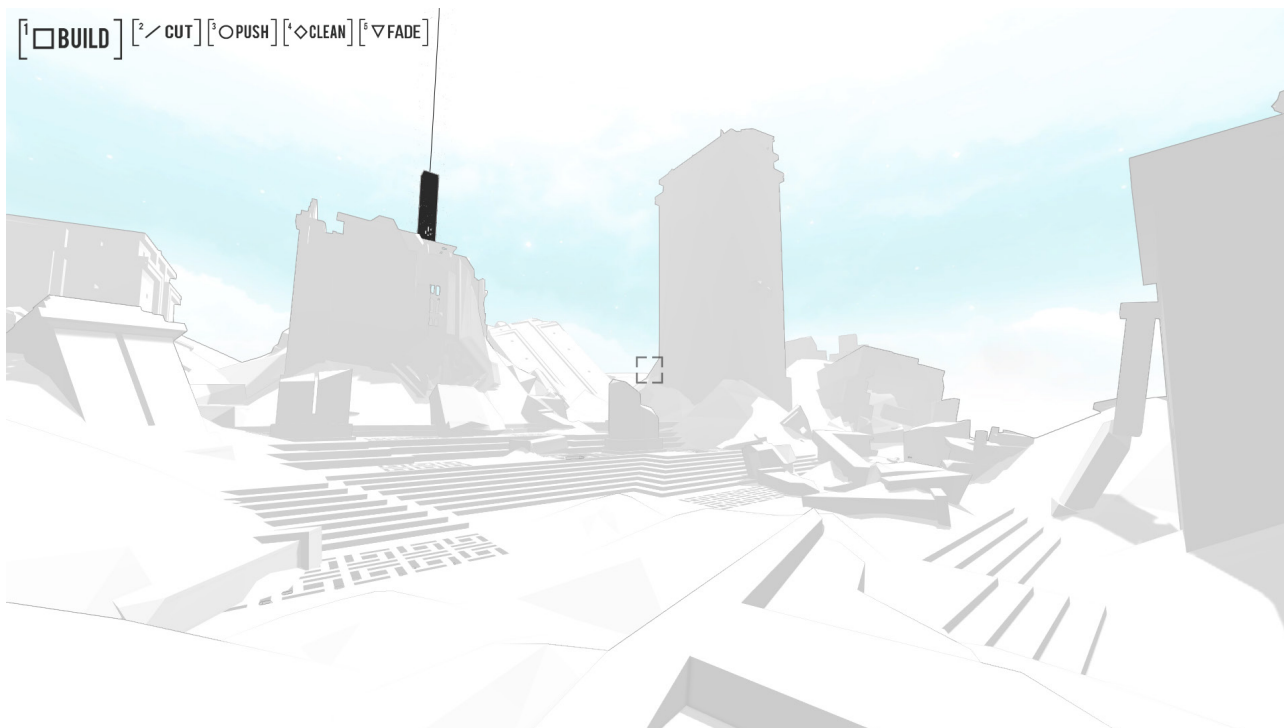
a Museum of Dubious Splendors.
 Oleomingus, 2017
 Inde

a Museum of Dubious Splendors. invite les joueur·euse·s à parcourir en vue à la première personne les salles d'un musée atypique. Chaque salle possède un plan identique en forme de croix et quatre portes possibles à emprunter, qui mènent à une nouvelle salle au plan identique. Cependant, chacune des salles est décorée de manière différente et contient un assemblage d'objets qui lui est propre. Avant de pénétrer dans une salle, un petit texte raconte l'histoire et la légende attachée aux objets qui y seront présentés. Le jeu joue alors avec le ton épique des histoires et la mondanité des objets présentés (tube de dentifrice, ventilateur électrique, etc.). L'ensemble est présenté dans un réalisme absurde très coloré, exagérant les dimensions des objets. Les murs du musée sont habillés d'un soubassement bois et d'un papier aux motifs expressifs. Ce jeu a été créé dans le cadre du programme Arts Practice de l'India Foundation for the Arts et fait partie du projet *Somewhere* porté par Dhruv Jani* et Sushant Chakraborty, co-fondateurs du studio. Il est présenté comme l'adaptation d'une série d'essais et de récits du poète (fictif) gujarati Mir UmarHassan.



Bokida - Heartfelt Reunion **Rice Cooker Republic, 2017** **France**

Bokida est à l'origine imaginé en 2013 par un groupe d'étudiants de 3^{ème} année de l'ICAN (Damien Fangous, Gautier Jacquet, Vincent Levy*, Romain Péchot, Arnaud Vannier). Après leur licence, ils décident de poursuivre son développement et le jeu sera publié dans sa version finale en 2017. La joueuse ou le joueur y est chargé-e d'aider à la réunion de deux astres-amants, dans une inspiration de la cosmogonie taoïste. Les volumes sont représentés de manière abstraite, en noir et blanc avec quelques ombres pour donner du contraste et des touches de couleurs vives représentant les interventions des joueur·euse·s dans le monde. Le joueur ou la joueuse a à sa disposition un ensemble de quatre outils permettant de créer, manipuler et découper de la matière (sous forme de cubes) pour se déplacer et résoudre les petites épreuves des temples. Iel peut ainsi utiliser les cubes pour se propulser dans une direction et effectuer de grands sauts. *Bokida* se déroule dans un environnement 3D en vue à la première personne en monde ouvert, avec quelques phases plus mises en scènes. Les temples représentés ont des inspirations diverses, présentant un collage éclectique de références allant de la cité de Pétra en Jordanie aux temples en bois coréen.



Bound**Rosa Carbo-Mascarell, 2016****Royaume-Uni**

Bound est un jeu étudiant que Rosa Carbo-Mascarell* conçoit en 2015 pour son diplôme de Master spécialisé «Digital Games: Theory and Design», à la Brunel University of London. Il s'agit d'une proposition expérimentale qu'elle imagine en parallèle de son mémoire sur la filiation entre le *walking simulator* et les pratiques esthétiques de la marche. *Bound* est un jeu de type Point&Click avec des composantes d'enquête et une inspiration venant des *walking simulators*. Pensé à l'origine pour être joué sur tablette, il se joue pour se déplacer en inclinant la tablette de gauche à droite (la version sur ordinateur peut être jouée en utilisant les touches «A» et «L»). Cette mécanique est pensée pour représenter le rythme de la marche dans les déplacements. Du fait de ce caractère expérimental, le point de vue sur l'espace du jeu est à mi-chemin entre la vue en coupe et la vue à la première personne. Représentant les Alpes Suisses dans les années 1920, les joueurs et joueuses inspectent un pavillon moderne isolé, à l'architecture inspirée de Mies Van Der Rohe, pour y enquêter sur la mort de son habitante. L'enquête se base principalement sur la récolte d'indices et d'éléments dans le décor, incluant des lettres et des journaux intimes. L'ensemble des graphismes a été peint ou dessiné à la main, avec des effets de collage.



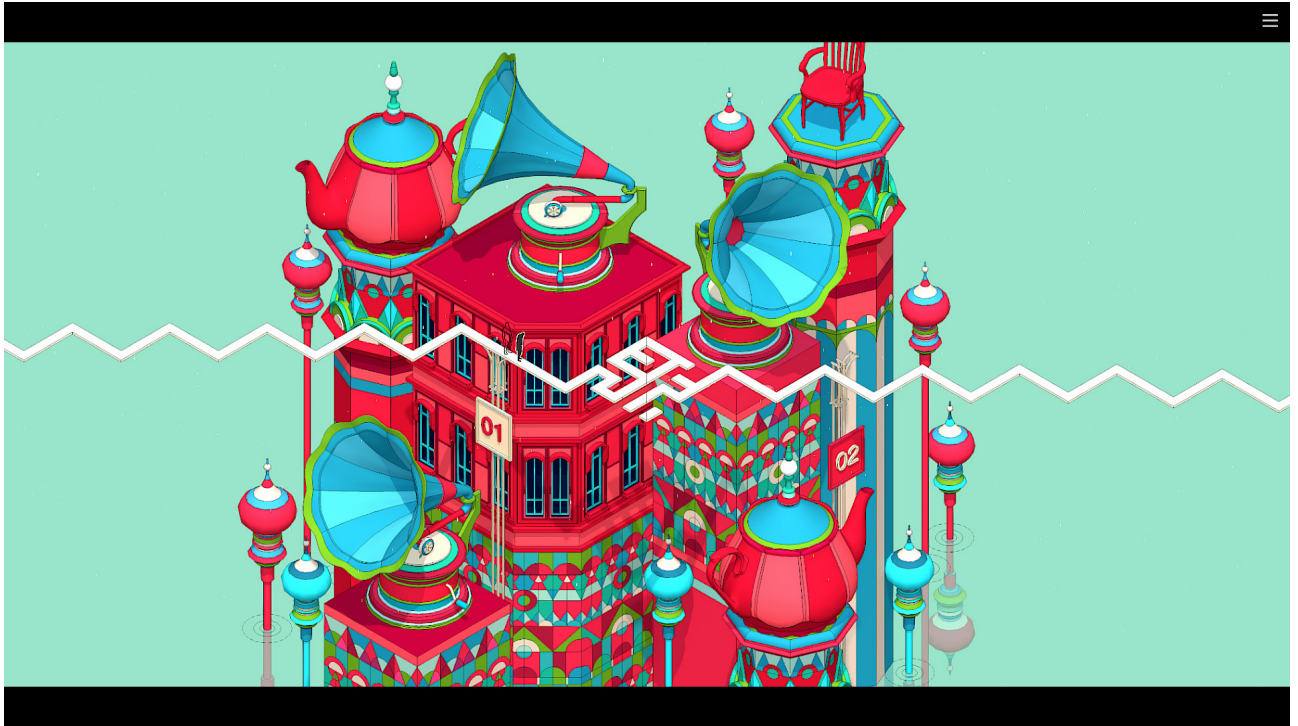
Brutalism: Prelude on Stone
Moshe Linke, 2017
Allemagne

Également décrit comme une expérience artistique audiovisuelle inspirée par le thème « *Forces* », ce jeu conçu entièrement par Moshe Linke* présente un complexe architectural d'inspiration brutaliste dans lequel déambuler en vue à la première personne. Celui-ci fonctionne également comme une galerie d'art, exposant un ensemble d'installations artistiques autour des éléments naturels. L'une des pièces montre par exemple des monticules de terre sur lesquels tombent à intervalles réguliers de nouveaux morceaux de terre, une deuxième intègre une ouverture au plafond laissant s'écouler une fine pluie, tandis qu'une troisième place le·a joueur·euse au milieu d'un orage. Le son est très travaillé et permet de mettre en valeur les différentes installations. L'image est en nuances de gris et le cadre de vue sur les lieux est plus large que haut, exagérant une horizontale qui contraste avec certaines pièces du complexe accentuant les verticales par d'importantes hauteurs sous plafond. Le bâtiment travaille aussi les volumes et les épaisseurs de poutres, ainsi que la lumière et la signalétique au travers de néons lumineux.



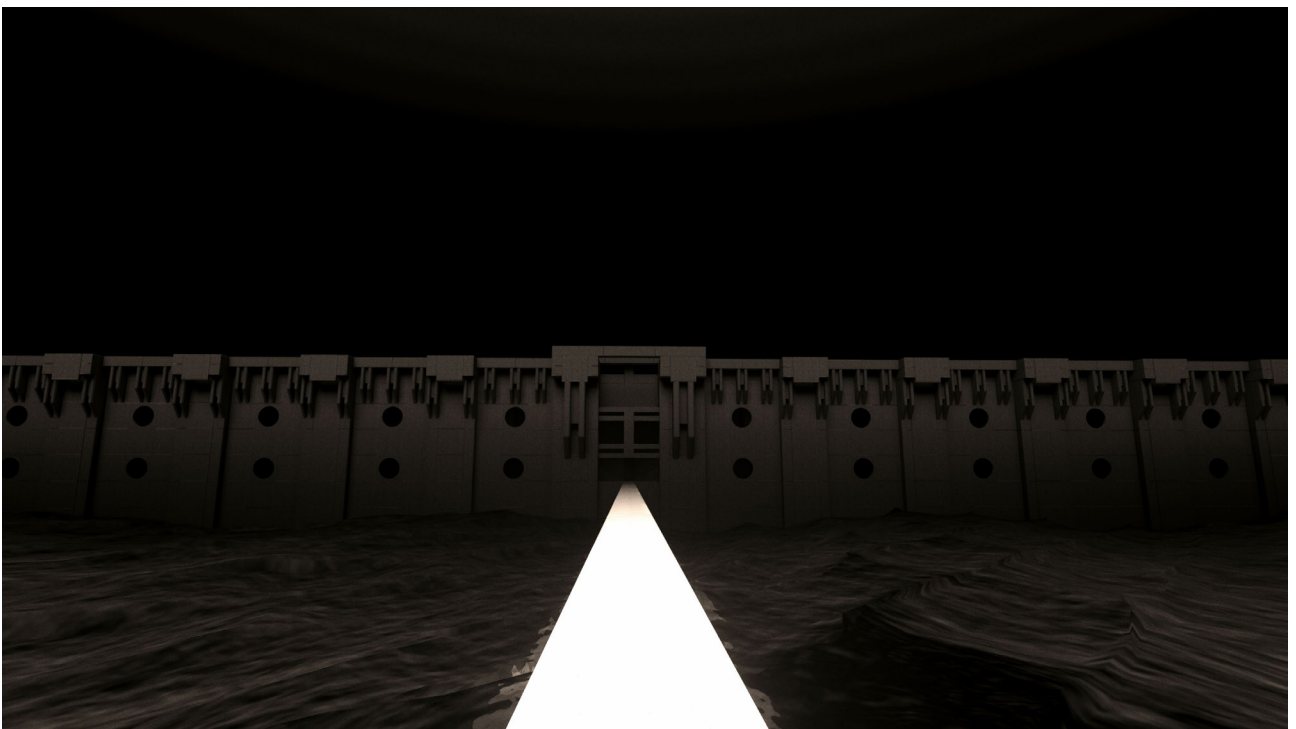
Folds of a Separation Oleomingus, 2022 Inde

En vue axonométrique, le·a joueur·euse dirige deux personnages représentés sous la forme de petites silhouettes — l'une pochée, l'autre transparente — au sein d'un labyrinthe. L'image est divisée en deux parties, qui peuvent être changées pour modifier le labyrinthe et ainsi faire progresser les personnages de l'autre côté de l'écran. Le labyrinthe est représenté par un sol blanc et abstrait se détachant sur un fond montrant des architectures absurdes et démesurées aux couleurs vives et très contrastées. *Folds of a Separation* joue sur la lisibilité des silhouettes et leur dynamique, portant les thèmes du contrôle des corps et du deuil associé à l'incarcération. Entre chaque niveau du jeu, des extraits d'une lettre à un ami sont affichées à l'écran, un texte présenté comme la traduction des troisième et cinquième chants d'une chanson contestataire apocryphe, écrite par le poète (fictif) gujarati Mir UmarHassan. Le jeu a été créé à l'origine pour la performance *Fantasia Malware Presents*, à l'ACUD MACHT NEU Berlin, en 2022.



Fugue in Void **Moshe Linke, 2018** **Allemagne**

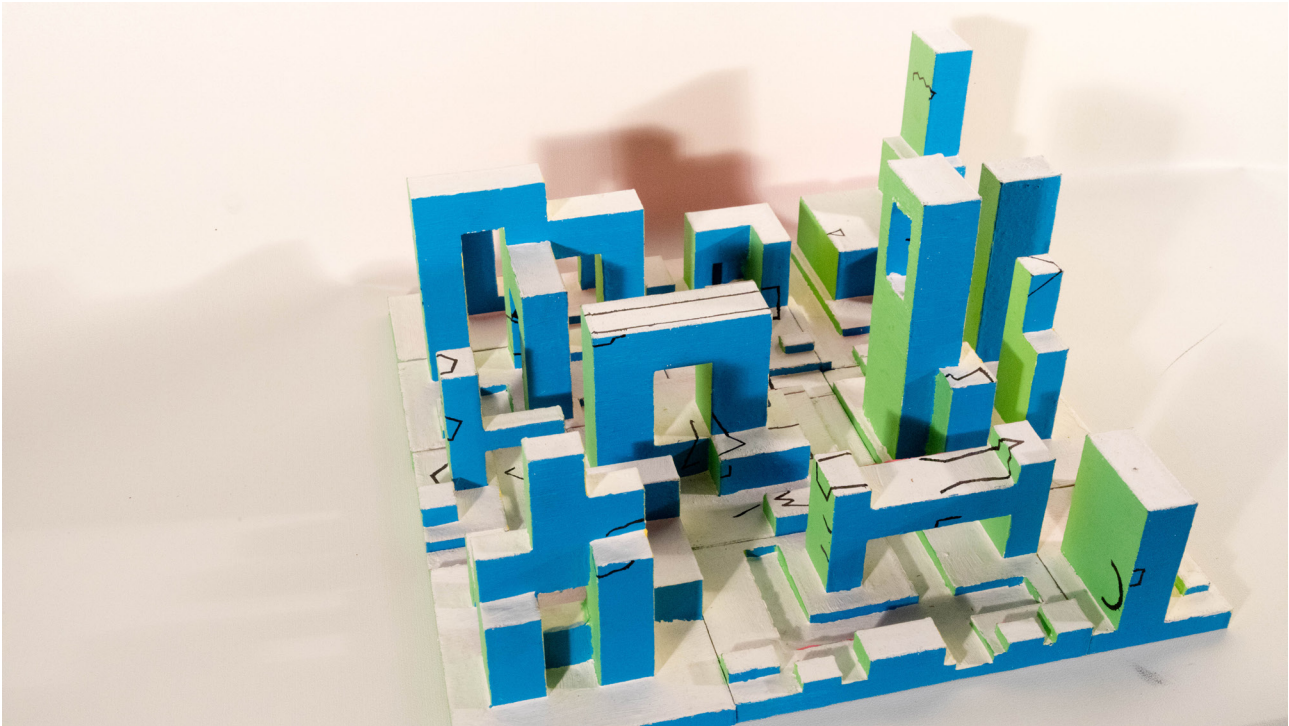
Ce projet très personnel de Moshe Linke*, publié après *Brutalism: Prelude on Stone**, en reprend certains éléments (vue à la première personne, complexes architecturaux d'inspiration brutaliste, travail du son et de la lumière) tout en proposant quelque chose de différent. Il s'agit d'une expérience linéaire de 45 min (à la différence du précédent qui laissait librement déambuler dans un complexe) alternant marche dans des environnements ambigus et des bâtiments surdimensionnés, avec des séquences présentant des éléments modélisés en mouvement. L'univers sonore est de nouveau très travaillé et l'ensemble se veut une expérience atmosphérique et émotionnelle unique. Sur son site internet, l'artiste et concepteur de jeux vidéo indique entretenir le mystère afin que chaque joueur·euse puisse y trouver sa propre interprétation, et livrer avec ce jeu une représentation de son univers et de sa créativité. Plusieurs éléments semblent cependant directement inspirés du jeu *NaissanceE* (Limasse5, 2014), qui constitue pour Moshe Linke* le jeu qui lui a donné envie de se lancer dans la conception de jeux vidéo.



Gaze

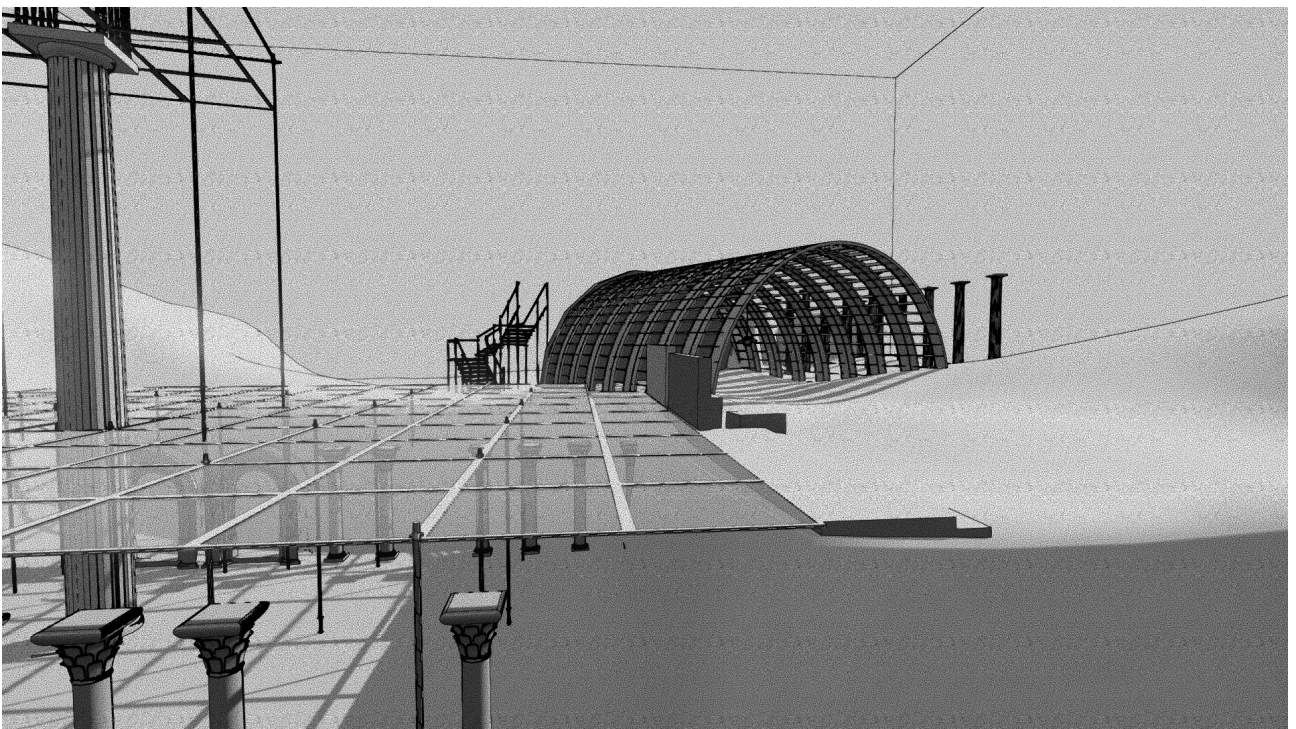
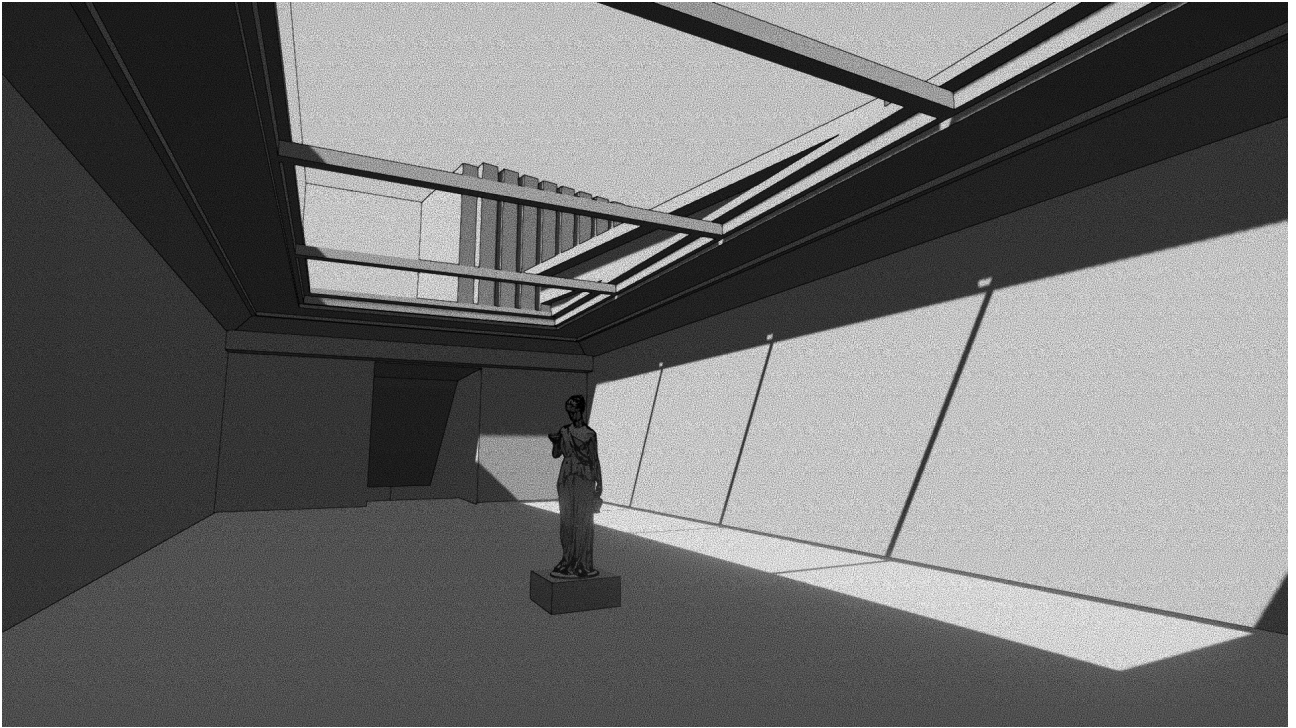
**Clement Mezelle, Franck Morgand*, Grégoire
Chamberland, Lothario A. Peon de Schuyter, 2017
France**

Gaze voit le jour en 2017 sous la forme d'un projet d'étudiants de Master de l'ICAN — auquel participe Franck Morgand* — et sera exposé dans divers festivals de jeux vidéo indépendants (Indiecade Europe 2017 à Paris, A MAZE. Berlin 2018, Indie Prize Londres 2019), ainsi que dans des lieux alternatifs en France et au Mexique. Il s'agit d'un jeu hybride mêlant installation et dispositif numérique. Se jouant à plusieurs autour d'un objet en forme de maquette et muni d'un téléphone, le jeu consiste à repérer le plus rapidement possible diverses anamorphoses cachées dans la maquette. Les joueur·euse·s doivent donc tourner autour de l'objet, se déplacer et se positionner correctement pour prendre en photos les symboles indiqués sur une application. Concernant la réalisation de la maquette, les concepteurs se sont tournés après différents prototypes vers l'impression 3D à dépôt de fil, peinte à l'acrylique, sur laquelle les anamorphoses ont ensuite été dessinées à l'aide de pochoirs. Les volumes rectangulaires aux couleurs vives évoquent la représentation abstraite d'un cœur de métropole dense aux immeubles élancés.



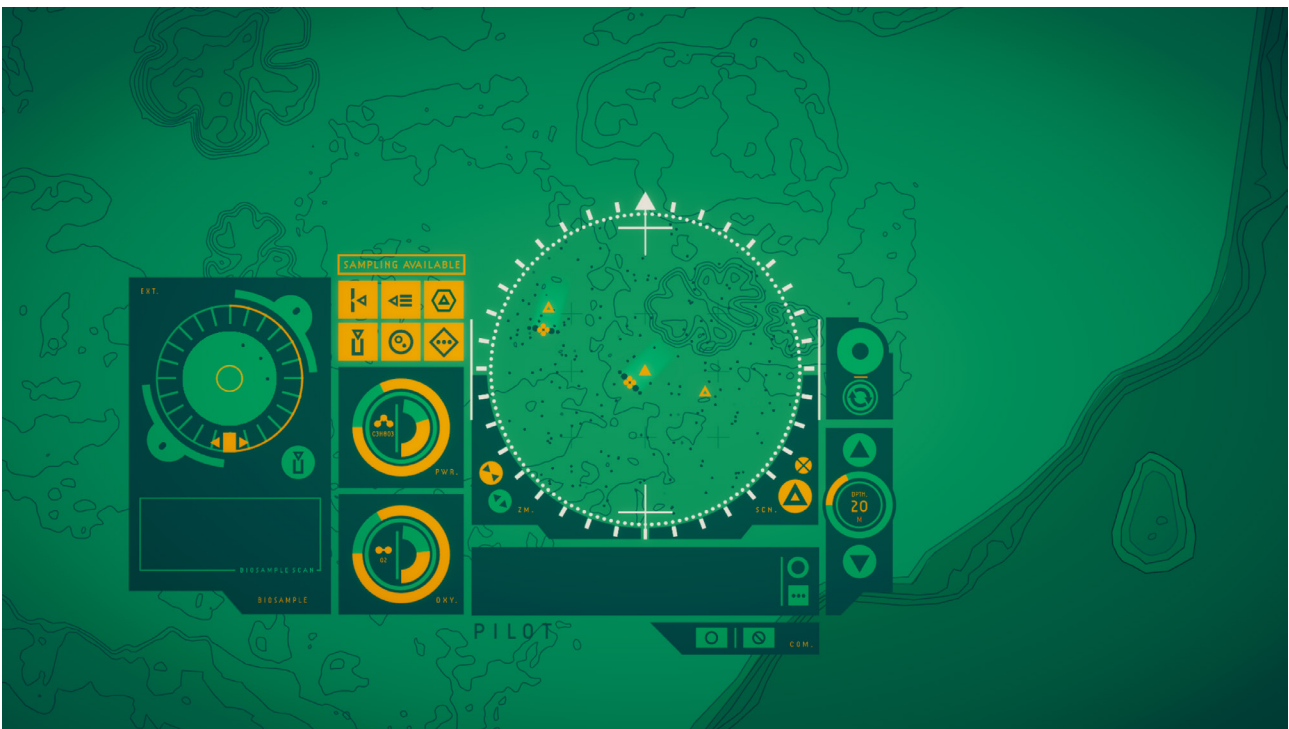
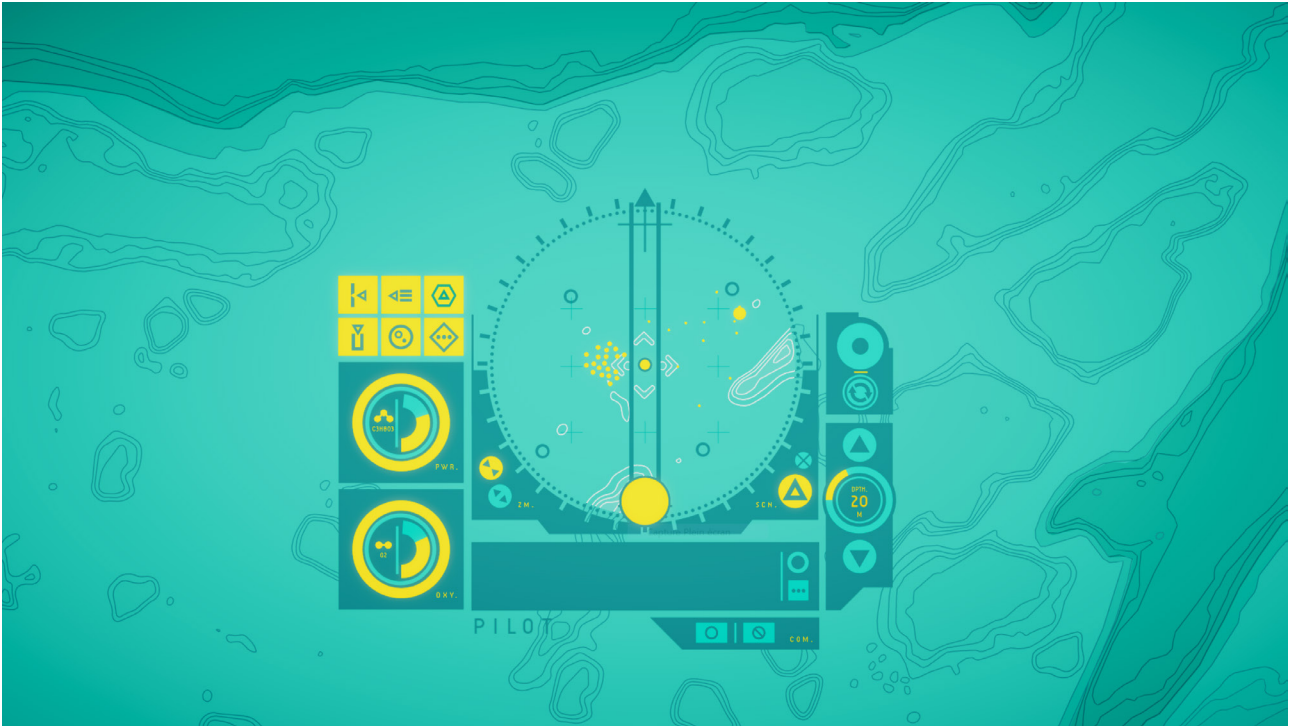
Genius loci
Gaël Bourhis, 2016
France

Conçu au départ pour une *game jam* de 48h (Ludum Dare n°35, thème *shapeshift*, métamorphose), ce jeu de Gaël Bourhis* propose une courte expérience linéaire de déambulation en vue à la première personne dans un lieu représenté à différentes époques. Divisé en quatre zones parcourues successivement sous différents aspects, l'espace est également contenu dans un cube, comme s'il avait été extrait et encadré. Plusieurs architectures sont représentées, allant des colonnes antiques en ruines à l'appartement contemporain en passant par une salle de musée à l'architecture moderne et un échafaudage. L'ensemble est en nuances de gris et l'image présente un grain assez marqué tandis que les textures sont assez abstraites. Dans chaque zone parcourue, une position spécifique permet de passer d'une temporalité à une autre au travers d'un fondu de l'image durant lequel l'espace et les architectures se confondent. L'artiste et *game designer* souhaitait en effet d'une part expérimenter avec le fondu pour ce jeu, d'autre part mettre en jeu des émotions liées au passage du temps et aux transformations de la ville.



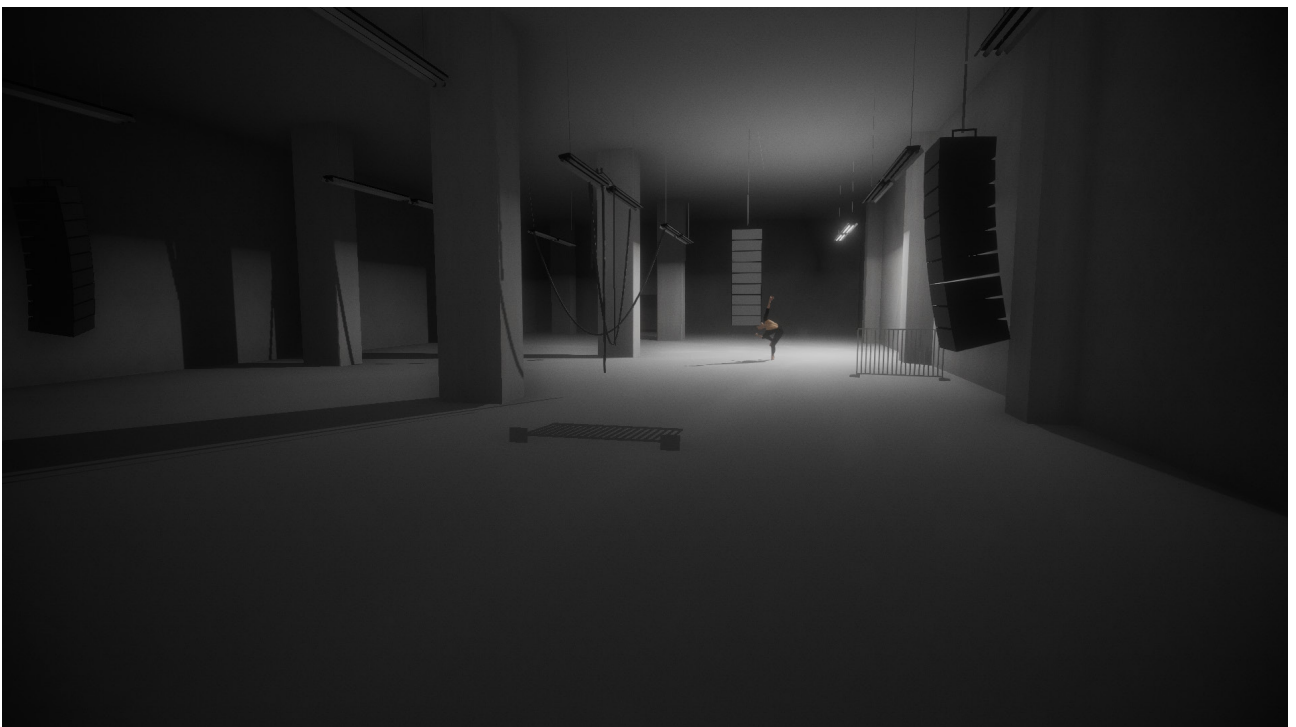
In Other Waters **Jump Over the Age, Fellow Traveler, 2020** Royaume-Uni

Situé dans un univers de science-fiction, ce premier jeu de Gareth Damian Martin* propose de suivre le travail de Dr Ellery Vas, une xénobiologiste (biologiste étudiant les espèces extraterrestres) répertoriant et analysant la faune et la flore d'une planète inconnue, Gliese 677Cc, alors qu'elle tente de retrouver une ancienne collègue et amie. Observant méthodiquement chaque élément composant l'environnement qu'elle parcourt, elle émet des hypothèses sur son fonctionnement et met petit à petit à jour un écosystème qui a su résister et s'adapter malgré les conditions de vie difficiles. La scientifique y révèle ainsi les symbioses qui ont lieu, les échanges entre plantes, insectes et animaux, leur moyen de déplacement, leur manière de se nourrir ou de communiquer entre eux, etc., mais également les étranges événements qui s'y sont déroulés. La principale image donnée de ce monde est une carte topographique constellée de symboles géométriques abstraits représentant les différents éléments de l'environnement. Ce choix est justifié par le fait que le·a joueur·euse n'incarne pas directement Ellery mais plus spécifiquement l'intelligence artificielle de sa combinaison de plongée, chargée de guider la xénobiologiste dans son travail, en analysant l'environnement. Sont confiés au·à la joueur·euse les déplacements points par points, ainsi que la gestion des échantillons prélevés, des paramètres d'oxygène et de carburants à travers une interface abstraite qu'il doit s'approprier. Les environnements sont ensuite suggérés par des croquis annotés et les notes de la scientifique dans son journal, constituant la narration du jeu. S'inspirant du *Champignon de la fin du monde* d'Anna Tsing, le jeu aborde les thèmes de l'écologie et du rapport au non-humain, à la machine et à la technique. Il a gagné le prix du jury de l'Indiecade Europe 2019 et a été nommé à l'Independent Games Festival 2021 (San Francisco) dans les catégories narration et arts visuels.



Kristallijn
Gaël Bourhis, 2020
France

Ce jeu en vue à la première personne propose une expérience linéaire d'une quinzaine de minutes expérimentant avec l'effet stroboscopique. Après *Genius Loci** où l'artiste et *game designer* Gaël Bourhis* avait travaillé le fondu, celui-ci souhaitait pour ce second jeu travailler le *cut* dans l'image vidéoludique. *Kristallijn* se présente en effet comme une déambulation dans un complexe architectural de béton brut et métal évoquant l'entrepôt ou le complexe souterrain, parcouru de flashes lumineux rapides rappelant la lumière stroboscopique. L'intervalle entre ces flashes lumineux occasionne un passage au noir qui permet le *cut* de l'image vidéoludique. Au centre de certaines pièces, une danseuse contemporaine vêtue de noir danse au son d'une musique techno, composée par Romain Enselme, ou bien se déplace dans le champ. Le *cut* permet dans un premier temps d'observer la décomposition des mouvements de cette danseuse, puis par la suite impacte l'architecture et l'organisation de l'espace en elles-mêmes. Inspiré d'une expérience vécue par l'auteur en 2015 à Gand durant un concert de musique électronique, le jeu travaille la (dis)continuité des mouvements et des perceptions. L'expérience est résumée dans la description du jeu de cette manière : qu'advient-il entre deux flashes lumineux ? Le jeu a été nommé au Digital Moment Award de l'A MAZE. Berlin 2020, ainsi qu'au Nuovo Award de l'Independent Games Festival 2022 (San Francisco).



Les éléments tombent du ciel **fleuryfontaine, 2018** **France**

Produit pour le Virtual Dream Center 2.1, centre d'art contemporain en ligne diffusant des expositions téléchargeables d'œuvres d'art numériques et virtuelles, il fait partie des «jouets vidéo» de fleuryfontaine* et constitue le second volet de leur expérimentation avec la génération procédurale après *You can't stand up on the roof forever**. Le paysage généré est constitué cette fois-ci de modules de béton préfabriqués, de cages d'escalier étroites ne desservant rien, de dalles et de voiles imposants. Ici et là, des phrases écrites sur les murs comme des tags décrivent l'expérience en reprenant l'analyse effectuée par le collectif Data Rhei pour l'exposition de la pièce dans le cadre du Virtual Dream Center 2.1 : «L'expérience principale a lieu dans la grille», «La grille éclipse les agents», «Les châteaux sont faits de silicium», «Ici et maintenant s'étendent à perte de vue», etc. Le déplacement en vue à la première personne dans cet environnement est constamment entravé et rendu difficile par l'assemblage semi-aléatoire et labyrinthique des volumes. Le jeu se veut un commentaire sur le dispositif moderne de l'urbanisme de dalle.



Lumino City State of Play Games, 2014 Royaume-Uni

Lumino City a d'abord fait l'objet d'un premier prototype, *Lume*, publié en 2011, et développe le concept. Il est réalisé à partir de maquettes de papier, lumières et moteurs miniatures, filmés et animés en stop-motion. La vue adoptée sur ces décors est relativement extérieure, alternant vues de côté, vues intérieures, plongée et contre-plongée. On y déplace un petit personnage du nom de Lumi superposé à l'image en post-production. À la recherche de son grand-père, gardien du village de Lumino City et disparu soudainement, celui-ci parcourt le village en réactivant au passage divers mécanismes qui l'alimente (des occasions pour les joueur·euse·s de résoudre de petits puzzles). Les maquettes sont très colorées, conçues avec beaucoup de soin et parfois très détaillées. L'ensemble possède un aspect fantastique et enfantin. Pour la conception des maquettes et des lieux traversés, sous l'impulsion du co-fondateur Luke Whittaker*, le studio s'est associé avec une architecte, Catrina Stewart, qui a influé sur la méthode de conception (lasercut) et certaines idées de bâtiments représentés. Le village montre un assemblage éclectique de maisons diverses, pouvant parfois pivoter, s'avancer et se rétracter, tourner autour d'une roue, etc., prenant parfois la forme de bulles ou d'appareil photo. Le jeu a gagné le BAFTA « artistic achievement » en 2015.

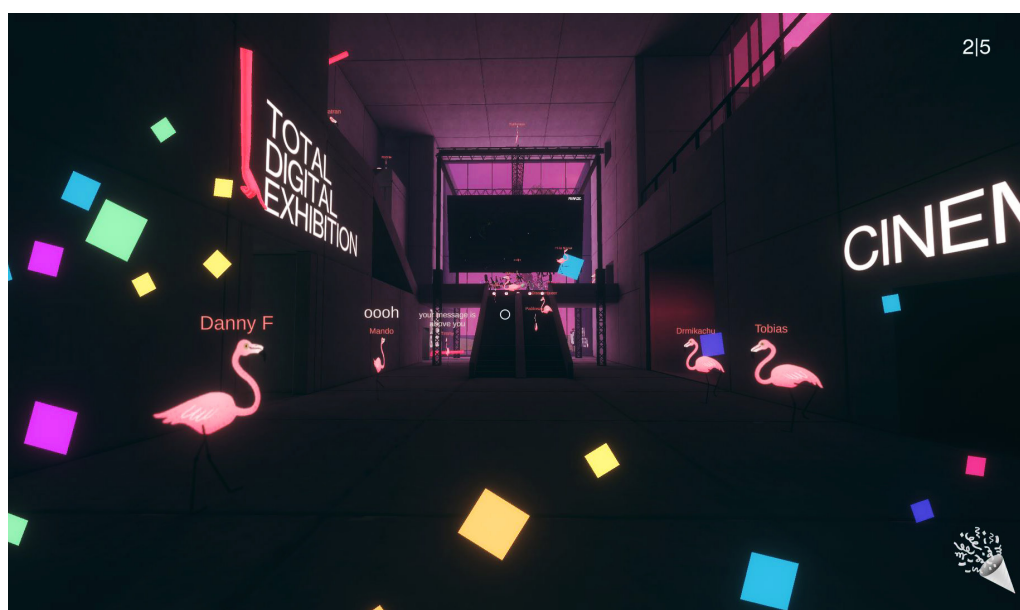


Photographies du processus de fabrication du jeu, ©Images Copyright State of Play Games Ltd. ^
Captures d'écran du jeu, ©Images Copyright State of Play Games Ltd. >



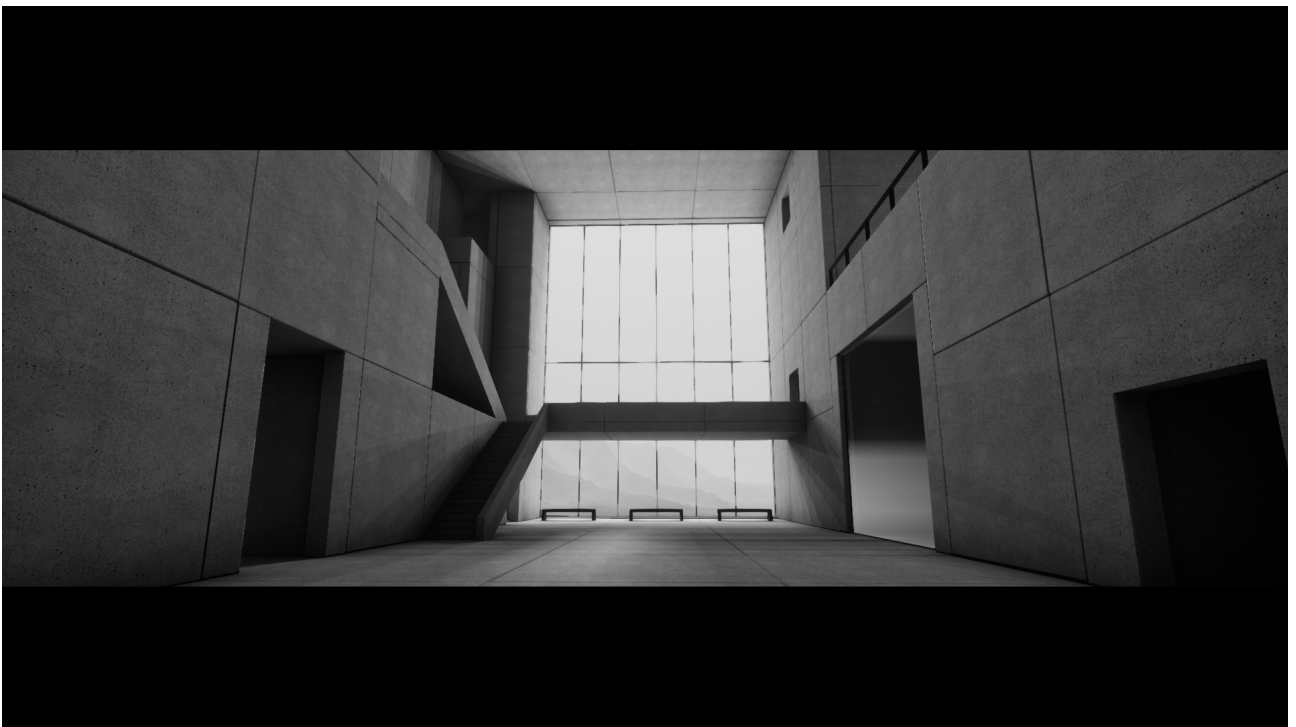
Neo-Brutalism of Tomorrow Moshe Linke, 2019 Allemagne

Conçu selon le même principe que *Brutalism: Prelude on Stone** (2017), Moshe Linke* y développe des idées similaires. Décrit comme une galerie d'art virtuelle, il s'agit également d'un complexe architectural d'inspiration brutaliste intégrant un ensemble d'installations artistiques, présenté en vue à la première personne au travers d'un cadre exagérant l'horizontale. L'architecture et la lumière y sont cependant plus travaillés que dans son jeu précédent, et l'artiste indique dans la description du jeu vouloir «explorer l'idée de l'espace constituant lui-même l'expérience principale». En 2020, les environnements du jeu sont réemployés et transformés pour accueillir en ligne le festival de jeux vidéo indépendants et *arthouse games* A MAZE. Berlin, qui, du fait de la pandémie de COVID-19, n'a pas pu se tenir sur les lieux habituels à Berlin. La signalétique a été réadaptée, des écrans ainsi qu'un jardin ont été ajoutés. Durant les quelques jours du festival, les participant·e·s pouvaient s'y déplacer sous la forme de flamants roses pour découvrir la sélection annuelle de jeux, assister aux conférences en direct, échanger ou simplement explorer la structure.



[vid 34]

Capture d'écran personnelle de l'A MAZE. Space 2020 ^
Captures d'écran personnelles du jeu >



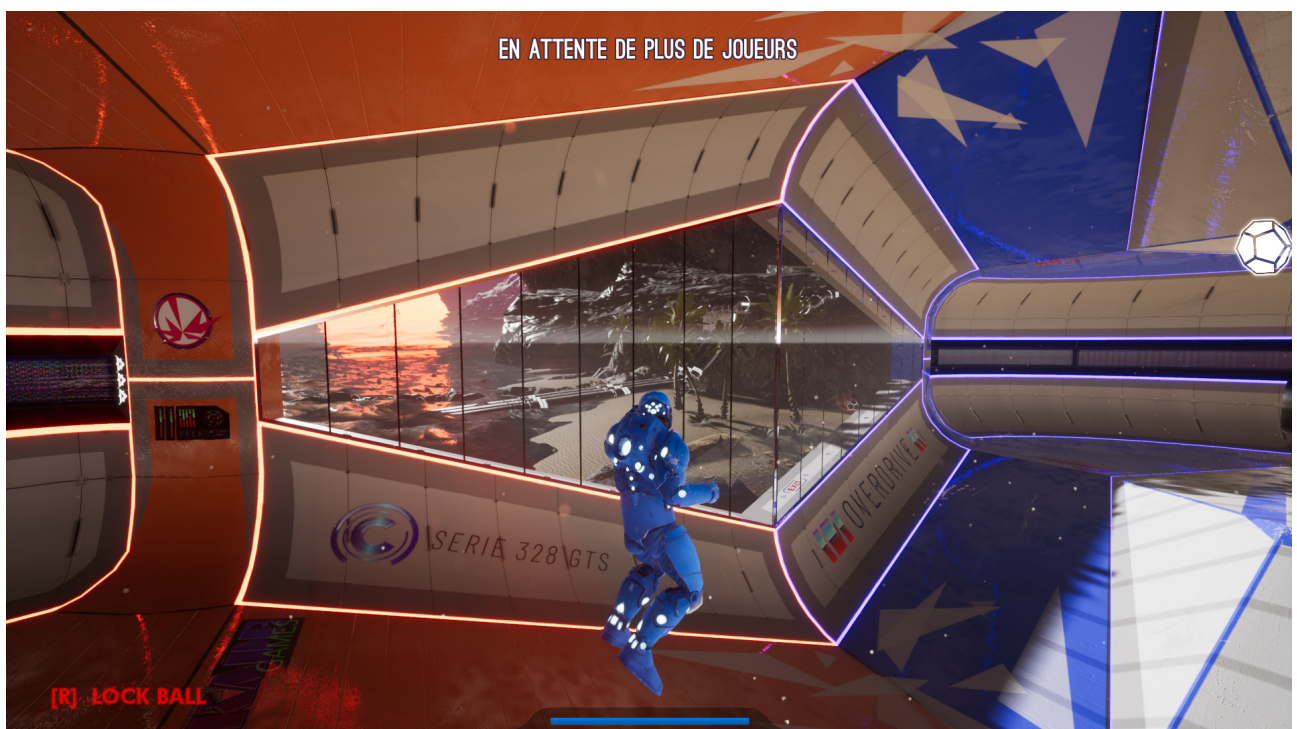
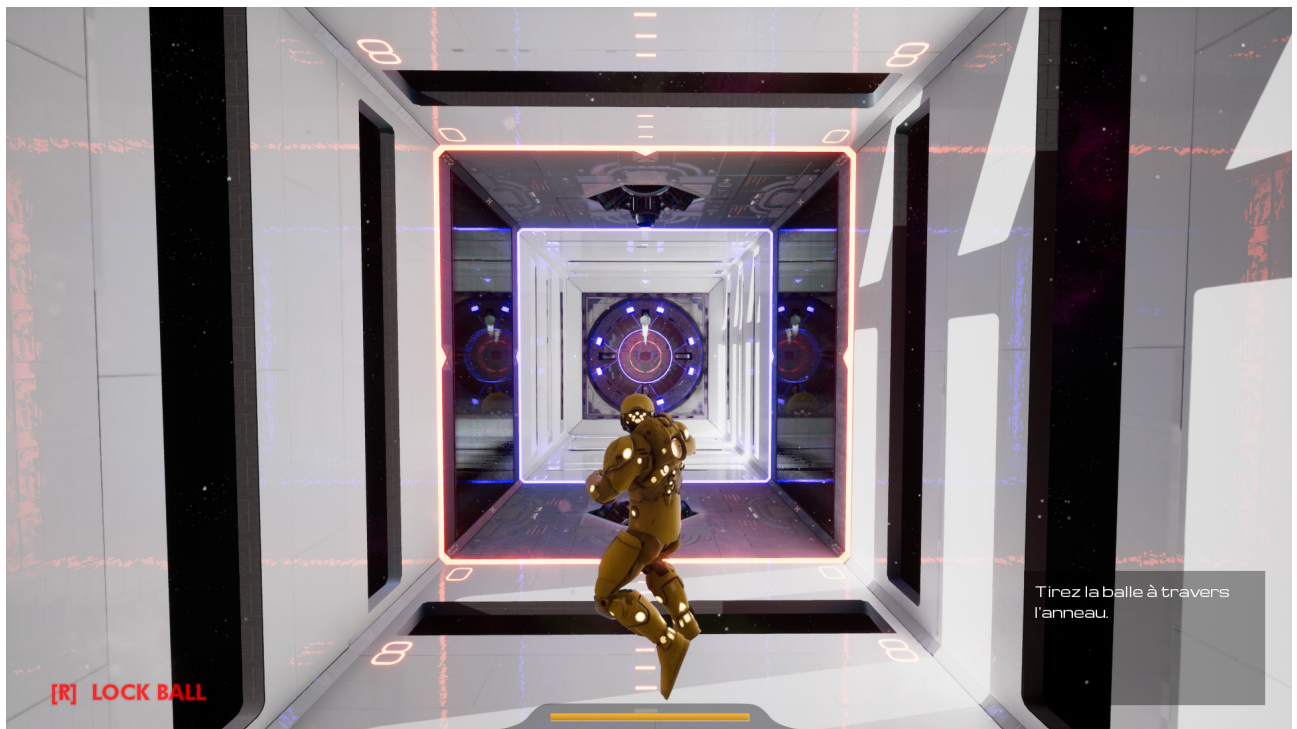
Promesa **Julian Palacios, 2020** **Italie**

Premier jeu de Julian Palacios*, *Promesa* se présente comme une suite d'extraits de lieux à parcourir en vue à la première personne. L'idée naît d'une discussion de l'auteur avec son grand-père, et de l'expérience forte qu'il en a : lors de celle-ci lui vient un ensemble de souvenirs de lieux d'enfance, de lieux rêvés et de projections de lieux. Les espaces de *Promesa* présentent cette même diversité et une ambiguïté de leur appartenance du rêve, de l'imaginaire ou de la réalité. La direction artistique oscille également entre le réalisme et l'onirisme, présentant des images avec plus ou moins de grain, de couleurs vives ou de transparence. Les lieux s'inspirent à la fois de l'Italie de l'artiste et de l'Argentine contée par son grand-père, d'où celui-ci est originaire. Les lieux montrés sont parfois des intérieurs, de logements ou de commerces, parfois des patios ou des cours d'immeubles, parfois des morceaux de rue ou de villages. Entre chaque scène parcourue, des extraits des mots de son grand-père sont affichés sur un écran noir en anglais et en espagnol. Le récit n'est pas imposé mais est formé de l'interprétation des relations entre les phrases et les lieux parcourus, évoquant les thèmes de la mémoire, des migrations et de l'héritage familial. Le jeu a reçu le Digital Moment Award de l'A MAZE. Berlin 2020.



Ruckball
Arkrep, 2019 (accès anticipé)
France

Ruckball — intitulé à l'origine *Sumocrats* — est un jeu de sport compétitif multijoueur en ligne, se déroulant en zéro gravité en vue à la troisième personne dans des arènes évoquant les vaisseaux spatiaux. Deux équipes représentant des méga-corporations s'affrontent dans de courts matchs pour tenter de marquer le plus de buts possible en frappant une balle afin qu'elle rentre dans le but adverse, qui a la forme d'un grand cercle situé à mi-hauteur. La direction artistique se veut hyperréaliste et l'univers tire son inspiration de la science-fiction et de l'imaginaire de la conquête spatiale. La difficulté majeure concerne la gestion des déplacements dans l'espace, entre le flottement et la propulsion, et le repérage dans cet espace voulant à l'origine rendre équivalent haut et bas. Fabien Duchene*, architecte et directeur du studio Arkrep, décrit et analyse le développement du jeu dans sa thèse de doctorat en architecture, soutenue en 2020.



Sable **Shedworks, Raw Fury, 2021** **Royaume-Uni**

Sable est un jeu d'exploration en vue à la troisième personne, sans affrontements et en *open world*, présentant un environnement majoritairement désertique. Il s'agit également d'un récit de *coming of age*, les joueur·euse·s incarnant une jeune femme appelée Sable effectuant un rite de passage, le «*gliding*», lors duquel celle-ci est amenée à quitter son clan nomade et découvrir seule le monde. Elle doit également au cours de ce voyage se choisir un «masque», correspondant plus ou moins à la fonction qu'elle souhaite exercer dans ce monde, ou encore à sa représentation, son image. Le jeu consiste donc à découvrir les différents environnements du jeu, ainsi que les différentes cultures et fonctions qui y sont représentées. Si quelques tâches peuvent être données à Sable, aucune n'est obligatoire et il n'y a pas d'étapes imposées : l'accent est principalement mis sur la libre exploration. Le mode de déplacement principal est un petit engin appelé «*hoverbike*», flottant au-dessus des dunes de sable, mais le déplacement se fait également beaucoup à pied ainsi qu'en grimpant, le personnage pouvant escalader n'importe quelle surface. Quelques outils de repérage sont intégrés, notamment un compas indiquant la direction à suivre pour résoudre une quête, ainsi qu'une carte, dont les morceaux ne se dévoilent cependant qu'après avoir effectué une action spécifique. Une mécanique de téléportation a été intégrée, plutôt dans un souci technique que par choix. Les graphismes du jeu sont principalement inspirés de la bande dessinée française et belge, notamment de la technique de la ligne claire et des dessins de Moebius (Jean Giraud), mais l'univers est inspiré plus généralement de la science-fiction, des films *Star Wars* et des films d'animation du Studio Ghibli. Le jeu est imaginé au départ par Gregorios Kythreotis* et Daniel Fineberg, constituant le studio Shedworks. S'ils commencent le développement à 2 personnes, réalisant un premier prototype en 2017, ils seront vers la fin entre 6 et 10 personnes à travailler sur le jeu.



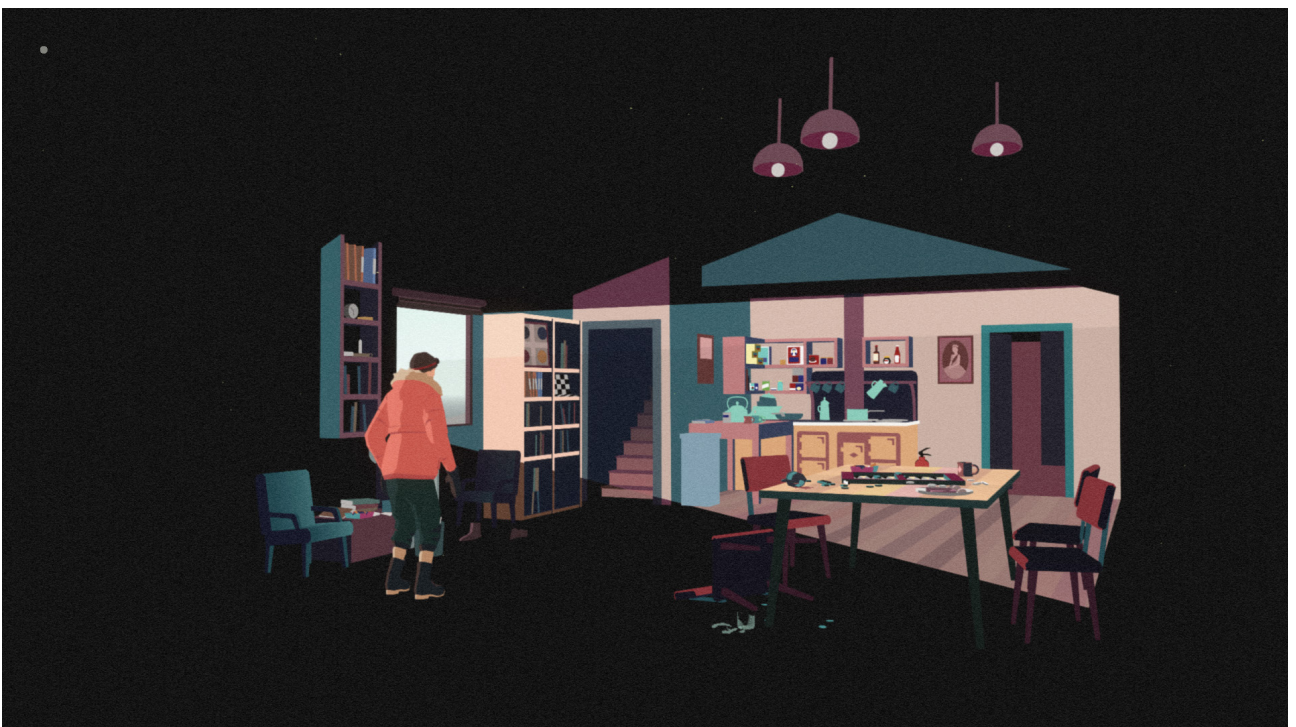
South of the Circle State of Play Games, 2020 Royaume-Uni

Axé majoritairement sur la narration, ce jeu emprunte à la fois au *walking simulator* et au film interactif, certaines scènes se déroulant même si le joueur ou la joueuse n'interagit pas. Il suit l'histoire de Peter, jeune climatologue de l'Université de Cambridge, qui tente de faire avancer ses recherches, sa relation avec Clara, une autre universitaire, et sa carrière académique dans un contexte de guerre froide. Deux temporalités de récit sont imbriquées : après un crash d'avion en Antarctique, Peter tente de trouver de l'aide dans les baraquements désertés des équipes de différents pays. En parallèle de son périple, divers *flash backs* montrent les événements et les choix qui l'ont mené jusqu'à cette situation. En vue à la troisième personne, le·a joueur·euse dirige le personnage à pied ou au volant de véhicules en Antarctique ou au Royaume-Uni, et peut également choisir quel ton donner à ses répliques, selon une palette d'émotions disponibles (effrayé, enjoué, en colère, etc.). Cependant, les équipes ont favorisé le rythme du récit et une réponse prédéfinie est choisie si le·a joueur·euse ne prend pas le choix assez vite. L'ensemble des dialogues sont doublés par des acteur·rice·s professionnel·le·s, apportant aux conversations un caractère vivant. Les graphismes 3D empruntent quant à eux à la sérigraphie, ce qui donne un effet dessiné et un peu de grain à l'image. Les volumes sont suggérés par les aplats de couleurs et les ombres. Luke Whittaker*, co-fondateur du studio, a voyagé en Antarctique avec un autre membre de l'équipe, en charge des graphismes, afin de s'inspirer directement de son expérience sur place. Il a également été aidé par une connaissance, ancien directeur du British Antarctic Survey, ayant vécu sur le continent dans les années 1960. Le jeu a été nommé au Long Feature Award de l'A MAZE. Berlin 2023 et a obtenu un prix au 24th Annual D.I.C.E. Awards.



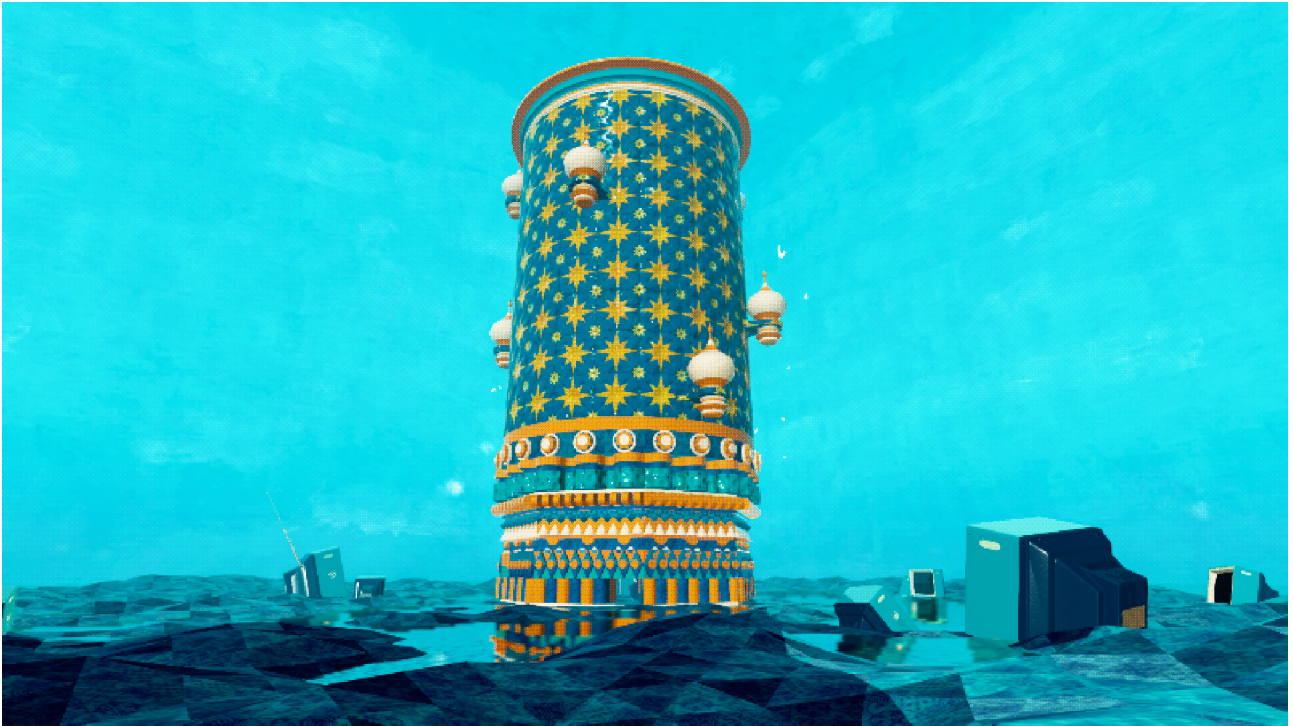
[vid 25]

Photographies du voyage de recherche effectué en Antarctique pour la conception du jeu, ©Images Copyright State of Play Games Ltd. ^
Captures d'écran du jeu, ©Images Copyright State of Play Games Ltd. >



The Indifferent Wonder of an Edible Place Oleomingus, 2020 Inde

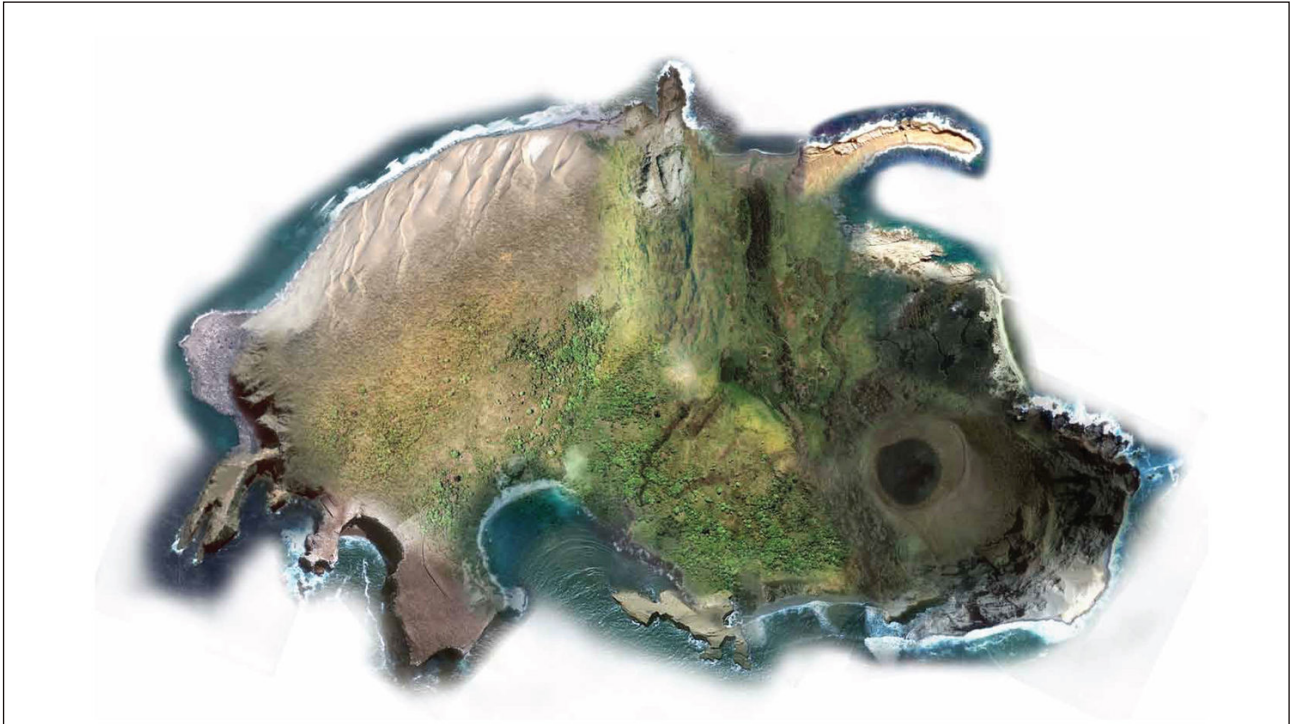
Faisant partie du projet *Somewhere* porté par le studio (Dhruv Jani* et Sushant Chakraborty), *The Indifferent Wonder of an Edible Place* place les joueur·euse·s dans le rôle d'un «dévoreur municipal de bâtiments», chargé de manger l'une des dernières tours d'un village. Ses instructions lui sont données sur un ensemble de vieux moniteurs de télévision, affichant les numéros des pièces du bâtiment qu'il doit manger dans l'ordre, sous peine de tomber malade. Entre chaque morceau dévoré, les pensées du mangeur sont affichées à l'écran, prenant la forme de réflexions poétiques. Le jeu joue avec le décalage entre l'absurde de la situation et la gravité des événements évoqués, faisant référence à différentes tragédies ayant eu lieu en Inde. Le texte est présenté comme une traduction et réinterprétation d'un poème du poète (fictif) gujarati Mir UmarHassan. La direction artistique tient du réalisme absurde, la tour présentant un ensemble d'éléments éclectiques rappelant ponctuellement le minaret et de motifs très colorés. Le reste de l'environnement est assez abstrait, mis à part les moniteurs de télévision disposés ici ou là. Ponctuellement, certaines scènes montrent des pièces reprenant la direction artistique caractéristique du studio (couleurs vives et contrastées, motifs variés), présentant des objets mondains disproportionnés qui ici sont brusquement brisés en différents morceaux. Le jeu évoque le deuil des lieux, notamment des bâtiments associés à la mémoire collective, la violence de la destruction et de l'effacement. Il a été conçu à l'origine en tant que commission pour la Phoenix gallery à Leicester.



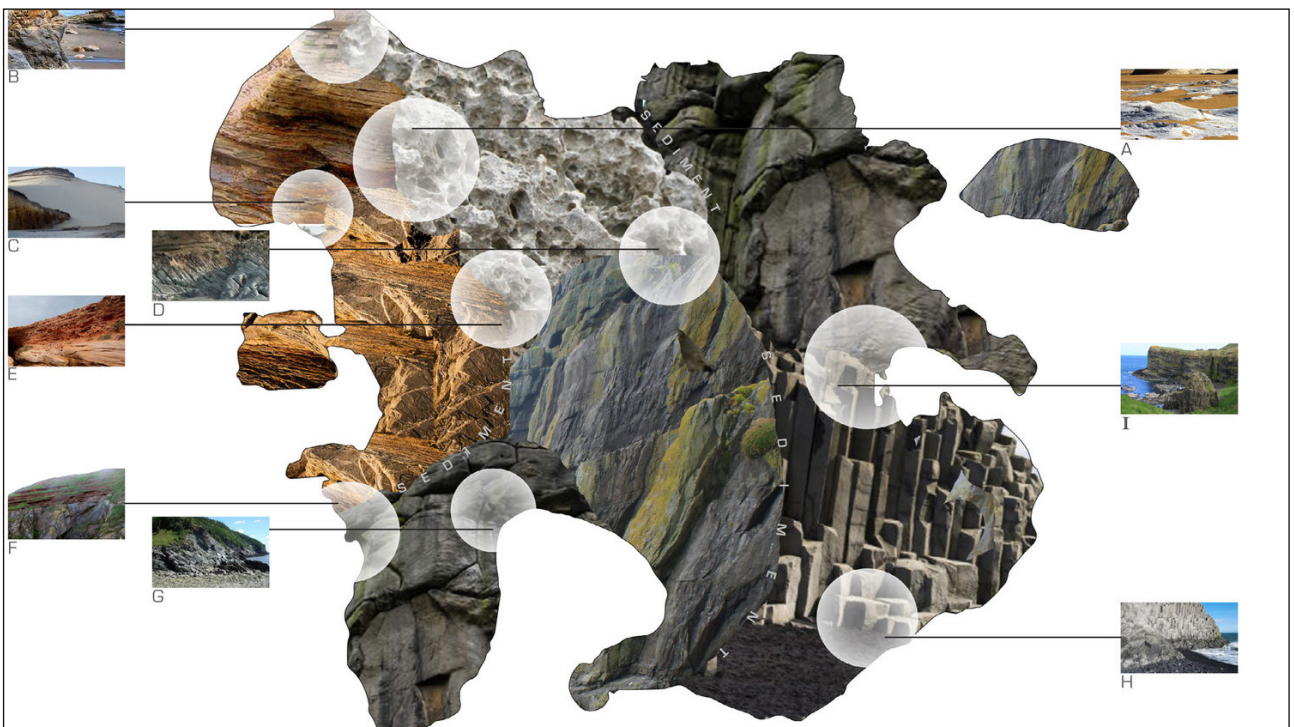
The Witness **Thekla Inc., 2016** **USA**

The Witness est un jeu en vue à la première personne axé sur l'observation de l'environnement, la réflexion et la résolution de puzzles. Publié après un développement de 8 ans, la direction générale du jeu a été impulsée par le *game designer* indépendant Jonathan Blow, qui s'est fait connaître avec le succès de son premier jeu *Braid*, publié en 2008. Pour la conception de *The Witness*, Blow s'est entouré d'une équipe plus importante, comprenant notamment une architecte Deanna Van Buren, qui lui conseille d'associer au projet les paysagistes du Studio Fletcher. Le directeur du studio David Fletcher* travaille notamment sur le projet, ainsi que Beth Bokulich, Nicolaus Wright* et Digo Lima. Alors que l'équipe de *game designers* et de graphistes était chargée de la conception des puzzles, de la modélisation et de la direction artistique, les architectes et paysagistes ont conçu les environnements et les architectures de l'île. Le jeu débute dans un couloir dont l'unique porte possède le premier « puzzle » à résoudre présentant le principe de *game design* : il s'agit de tracer une ligne sur un panneau joignant un début et une fin. Après une première zone plus restreinte où les puzzles forment de petits labyrinthes à résoudre, une porte s'ouvre donnant accès au reste de l'île, où *The Witness* y décline ensuite ce principe de puzzle, ajoutant différentes contraintes selon des symboles codés dont le·a joueur·euse devra trouver intuitivement le fonctionnement par essais et erreurs. Les puzzles jouent aussi beaucoup avec l'environnement et se situent également directement dans le paysage, rappelant parfois le principe de l'anamorphose. L'île est divisée en différentes zones, auxquelles correspondent un principe de puzzle, un environnement naturel (désert, forêt de bambous, carrière de pierre, mangrove, marais, etc.) et parfois une architecture spécifique (bunker, temple, maisons perchées dans les arbres, etc.). La direction artistique s'appuie sur des volumes épurés, des textures suggérées et des couleurs douces avec quelques touches plus vives. Quelques enregistrements audios disposés ici ou là déroulent par ailleurs des citations littéraires ou philosophiques. Le jeu a été nommé dans plusieurs catégories à différents prix, dont les BAFTA games award 2017.

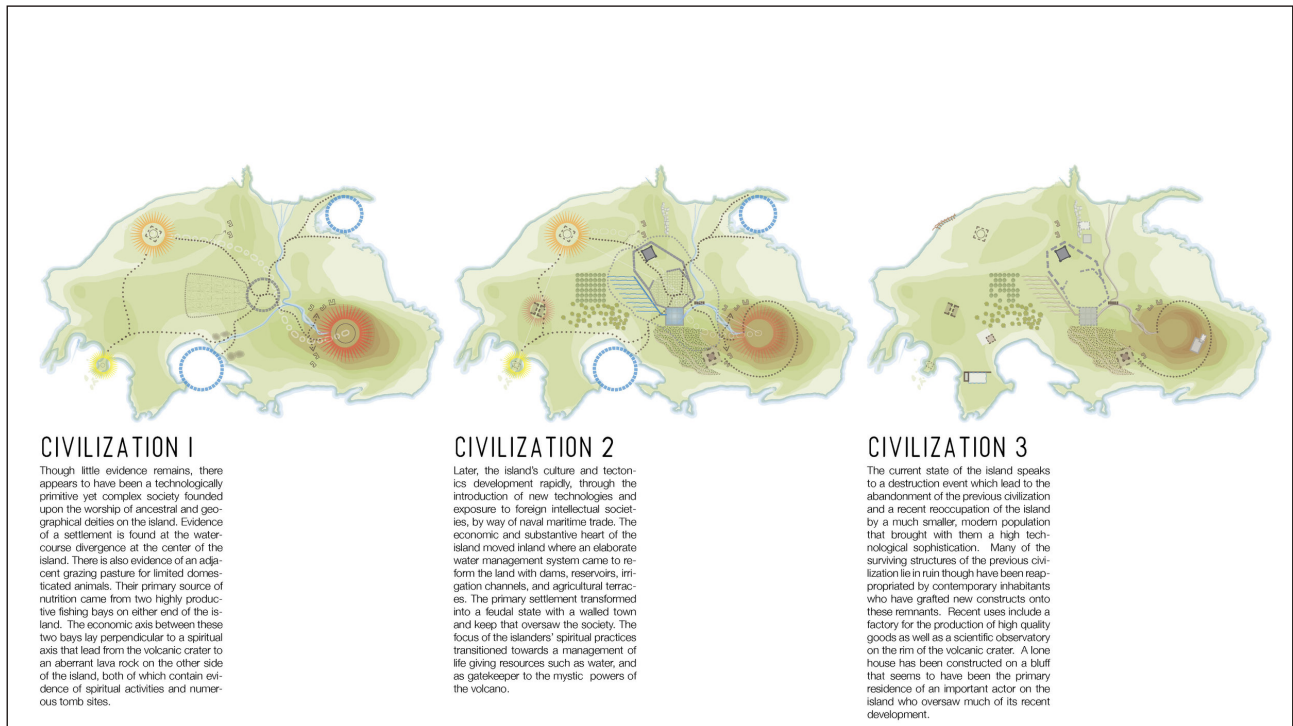




Collage représentant les premières études en termes de géologie et paysage, ©Fletcher Studio, 2011



Géologie de l'île, ©Fletcher Studio, 2011



Cartes et descriptions des trois civilisations fictionnelles de l'île, ©Fletcher Studio, 2011



Evolution de l'île au fur et à mesure de la conception, ©Fletcher Studio/Thekla, 2010-2014

You can't stay up on the roof forever
fleuryfontaine, 2016
France

Fonctionnant en diptyque avec *Les éléments tombent du ciel** de par son expérimentation avec la génération procédurale, il fait également partie de la série des «jouets vidéo» de fleuryfontaine*. Ces objets se placent en marge de la production vidéoludique, dans une continuité avec la production d'art contemporain, et se situent donc au croisement de différents cadres de médiatisation et de sphères de représentation, au sein desquelles ils ont du mal à se fixer. *You can't stay up on the roof forever* présente un paysage généré de manière procédurale et constitué de pavillons génériques aux murs de crépi rose, à la toiture à double pente en tuiles à l'aspect plastique, associées de pelouses tondues à ras et de piscines. La disposition aléatoire les fait se superposer et s'intersecter afin de créer un champ ininterrompu de toits que le·a joueur·euse parcourt en vue à la première personne en sautant de l'un à l'autre. Le jeu se veut un commentaire sur l'étalement pavillonnaire et les *gated communities*.

