

Ecole Nationale Supérieure d'Architecture de Strasbourg
Années 2024-2025

NOM D'UN SCRIPT : LA CONSTRUCTION DE LA NARRATION DANS L'OEUVRE DE FICTION

Alexandra PIGNOL-MROCZKOWSKI
Mathieu TREMBLIN

LE DEAUT Agathe

Ecole Nationale Supérieure d'Architecture de Strasbourg
Années 2024-2025

NOM D'UN SCRIPT : LA CONSTRUCTION DE LA NARRATION DANS L'OEUVRE DE FICTION

Alexandra PIGNOL-MROCZKOWSKI
Mathieu TREMBLIN

LE DEAUT Agathe

<u>SOMMAIRE</u>	
<u>REMERCIEMENTS</u>	07
<u>INTRODUCTION</u>	08
<u>METHODOLOGIE</u>	14
<u>I/ FICTION ET GENRES</u>	17
<u>II/ NARRATOLOGIE ET SCHEMA NARRATIF</u>	22
a. Découverte et destruction	28
b. <i>Found family</i>	36
c. Révoltes sociales	40
d. Arrachées à leur foyer	46
<u>III/ FORME/SEQUENCAGE ET ARCHITECTURE</u>	55
a. Mondes perdus et secrets	61
b. Les villes hautes et basses	67
c. Futur et surpopulation	73
<u>IV/ DIFFUSION/ACCES ET COLORIMETRIE</u>	79
a. 1980 – 2000 : couleurs vives et technologies	83
b. Ciel et Terre	91
c. En dehors du monde occidental	97
<u>V/ ACTEURS ET PROTAGONISTES</u>	99
a. Deux ordres opposés	103
b. Antagoniste tyrannique	104
c. Antagoniste : corporation	106
d. Antagoniste avare de puissance	108
<u>VI/ RYTHME DU RECIT ET LUTTES POLITIQUES ET SOCIALES</u>	111
a. Science au-delà de l'humanité et corruption	113
b. Corruption et ségrégation	115
c. Ségrégation et gouvernement xénophobe	118
d. Pillages des ressources	120

VIII/ POP CULTURE ET OCCIDENTALITE

123

CONCLUSION

128

BIBLIOGRAPHIE

132

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier mes directeurs de mémoire, Mathieu TREMBLIN et Alexandra PIGNOL-MROCZKOWSKI qui ont toujours su suivre mes idées et m'accompagner au mieux dans la réalisation de ce mémoire.

Merci à ma famille pour leur soutien, pour les rires et les pleurs, mais surtout, pour leurs conseils sages et précieux qui m'ont fait garder les pieds sur terre.

Enfin, merci à mes amies, celles qui me poussent toujours vers l'avant et qui m'ont permis d'avancer quand je n'y arrivais plus.

INTRODUCTION

Les mondes imaginaires ont traversé les époques: d'abord esquissés dans les peintures rupestres, puis transmis par la narration orale, avant de prendre forme dans la littérature, ils se sont ensuite déployés au cinéma, à la télévision et dans les jeux vidéo. Porteur d'univers qui déplacent les frontières du réel en convoquant l'inédit, le merveilleux, l'impossible, la fiction est un outil de recherche, de conceptualisation et de partage.

Dans la littérature, la fiction a permis de satisfaire un large public grâce à une pluralité de sujets, mais aussi comme moyen d'explorer des univers imaginaires, allant de l'utopie au cauchemar, et peuplés de créatures surnaturelles. Ainsi, la fiction engendre des univers qui s'affranchissent des règles tangibles du réel afin de créer des espaces dont l'architecture obéit aux lois propres à chaque monde fictif. Cette construction repose sur le développement d'un récit, lui-même constitué d'une narration dont les procédés organisent et structurent une histoire. Dans une œuvre de fiction, l'histoire se déploie au sein d'un espace-temps spécifique (la diégèse) et admet que les événements qui s'y déroulent sont cohérents avec les règles qui la régissent. Cependant, les procédés narratifs s'articulent selon la nature du mode de diffusion comme la littérature, le cinéma ou le jeu vidéo, dont chacun dispose de ses propres codes. Si la littérature en est le précurseur, la diversité des médias permet aujourd'hui de répondre à une pluralité de publics. Ainsi, les processus de création propres à chaque médium dialoguent avec les structures de la narration pour produire un récit cohérent, au sein duquel l'histoire trouve pleinement son sens.

Afin de comprendre les structures du récit, certains se sont penchés sur l'histoire et d'autres sur la narration. En ce qui concerne la construction de l'histoire, *Le héros aux mille et un visages*¹ de Joseph Campbell développe la théorie du monomythe, l'idée qu'un protagoniste de narrations fictives, mythiques ou de légendes correspond le même archétype. Selon Campbell, le héros est le support d'une typologie d'histoire, un schéma narratif qui utilise l'évolution du personnage principal comme structure du récit. Entre autre, le héros sert la narration grâce à ses structures sociales et culturelles qui lui donnent le rôle de protagoniste, celui que le public suit durant la narration. Les structures narratives qui forment le récit sont analysées par Gérard Genette dans *Figures III*² où il développe la théorie sur les principales structures qui fabriquent la narration. Joseph Campbell analyse les structures internes du récit et les façons dont les individus habitent les univers fictifs et interagissent avec ces derniers, soit l'intradiégétique. Gérard Genette analyse l'extérieur de la narration, les structures qui fabriquent le récit, soit l'extradiégétique. Les deux auteurs ne se croisent pas dans leur recherche. La question étant de comprendre comment les deux structures, internes et externes de la narration, interagissent afin de créer les œuvres de fiction et les mondes imaginaires qu'elles renferment.

La narration, d'abord liée à la littérature, s'étend vers d'autres médias comme le cinéma ou le jeu vidéo. Ces deux domaines culturels possèdent leurs propres structures

1 CAMPBELL, J. (2010). *Le héros aux mille et un visages*. Editions Oxus.

2 GENETTE, G. (1972). *Figures III*. Editions du Seuil.

et il est nécessaire de comprendre leur fonctionnement afin d'analyser la diffusion de la fiction qu'ils opèrent. Dans *Faire un film*³, Sydney Lumet analyse les structures cinématographiques qui créent la fiction. Là encore, l'analyse est adaptée au mode de diffusion et à la façon qu'il a de délivré l'histoire de fiction. De la même façon, le jeu-vidéo possède une façon unique de partager la fiction, surtout par son interactivité. Alors, si la narration possède autant de possibilité dans sa façon d'être délivrée au public, l'analyse structurelle du récit doit être faite selon son médium.

Les narratologues, ludologues et filmologues analysent tous les structures narratives de leur média respectif, mais ne croisent pas leurs résultats. En effet, bien qu'ils soient tous d'accord avec le principe de relation entre narration et récit et sur la façon dont est racontée une histoire, les méthodes divergent. Si Gérard Genette dans *Figures III*⁴ se concentre sur la narration dans la littérature, Sydney Lumet dans *Faire un film*⁵, et Robert Bresson dans *Notes sur le cinématographe*⁶ se concentrent sur les structures du film grâce à leurs expériences dans l'industrie ainsi sur les méthodes employées lors du processus de création. Cela reste malgré tout réservé aux films en prises de vues réelles et non à l'animation. C'est pourquoi, dans *Anime architecture – mondes imaginaires et mégalopoles infinies*⁷ Stefan Riekeles

3 LUMET, S. (2016). *Faire un film*. Capricci.

4 GENETTE, G. *Op. cit.*

5 LUMET, S. *Op. cit.*

6 BRESSON, R. (1975). *Notes sur le cinématographe*. Editions Gallimard.

7 RIEKELES, S. (2022). *Anime architecture – mondes imaginaires et mégalopoles infinies*. Mana Books.

parle des étapes qui mènent la narration dans l'animation à son terme avec tout le processus créatif et visuel. L'avènement des nouvelles technologies a permis l'émergence du jeu vidéo et, bien que plus récent que la littérature et le cinéma, reprend la narration et y ajoute l'interactivité qui devient une nouvelle façon de raconter une histoire en faisant participer son public, le joueur. Gabriele Aroni dans *The Semiotics of Architecture in Video Games*⁸ aborde la sémantique du jeu vidéo et l'identité que ce médium possède face aux industries littéraires et cinématographiques. Aujourd'hui, le jeu vidéo a pris en ampleur et s'est créé une légitimité dans les milieux culturels, aux côtés du roman et du cinéma. Bien qu'elles soient développées en parallèle, l'architecture du médium et celle dans l'œuvre de la fiction, n'est pas prise en compte comme analyse comparative.

C'est pourquoi le développement de notre récit se fait au travers de dix œuvres de fictions dans les genres de la fantasy et de la science-fiction.

Trois romans :

CHAKRABORTY, S. A. (2017). *Daevabad trilogy*. Harper voyager. (ETATS-UNIS).

MEYER, M. (2011). *Lunar Chronicles – Cinder*. Feiwel & Friends. (ETATS-UNIS).

SHANNON, S. (2013). *Bone season*. Bloomsbury. (ANGLETERRE).

8 ARONI, G. (2022). *The Semiotics of Architecture in Video Games*. Bloomsbury.

Trois franchises de cinq jeux vidéo :

GEARBOX SOFTWARE (développeur). (2012). *Borderlands 2* [jeu vidéo]. CHARLES, M. REARDON, S. (ETATS-UNIS).

IRRATIONAL GAMES (développeur). (2013). *Bioshock Infinite* [jeu vidéo]. MURPHY, A. (ETATS-UNIS).

NAUGHTY DOG (développeur). (2010). *Uncharted 2 : Among Thieves* [jeu vidéo]. SONY COMPUTER ENTERTAINMENT. (ETATS-UNIS).

NAUGHTY DOG (développeur). (2011). *Uncharted 3 : Drake's deception* [jeu vidéo]. SONY COMPUTER ENTERTAINMENT. (ETATS-UNIS).

2K MARIN (développeur). (2007). *Bioshock* [jeu vidéo]. MILLER, M. (ETATS-UNIS).

Quatre productions animées :

FORTICHE (réalisateur). (2022-2024). *Arcane* [série animée]. Riot Games. (FRANCE & ETATS-UNIS).

IMAISHI, H. (réalisateur). (2022). *Cyberpunk edgerunners* [série animée]. Studio Trigger, CD Projekt. (JAPON & POLOGNE)

OTOMO, K. (réalisateur). (1988). *Akira* [long-métrage animé]. AKIRA Committee. (JAPON).

RINTARO (réalisateur). (2001). *Métropolis* [long-métrage animé]. Madhouse, Tezuka Pro. (JAPON).

Au regard de ces considérations, nous pouvons légitimement nous demander :

Pourquoi les structures narratives sont-elles primordiales dans l'élaboration d'œuvres de fictions ?

Comment mobilisent-elles l'architecture afin de véhiculer des messages sociaux et politiques ?

Quelles sont les résonnances des univers imaginaires avec la réalité tangible ?

Afin de répondre à ces questions, nous établissons un plan en tandem. D'une part, autour du développement de l'analyse extradiégétique qui repose sur les structures des médiums du roman, des productions animées et du jeu vidéo, et, d'autre part sur l'analyse intradiégétique de la fiction qui développe les univers imaginaires.

Tout d'abord, nous nous intéresserons à la fiction et aux genres qui traversent les œuvres retenues. Ensuite, nous développerons les notions de narratologie et de schéma narratif, avant d'aborder les formes propres à chaque médium, leurs modes de séquençage et l'architecture de leurs diégèses. Puis, nous examinerons les méthodes de diffusion, les modalités d'accès du public ainsi que la colorimétrie des mondes fictionnels. Par la suite, nous analyserons les acteurs impliqués dans les processus de création des œuvres, ainsi que les personnages qui habitent les univers imaginaires. Nous poursuivrons avec l'étude du rythme narratif selon les médiums et des luttes politiques et sociales qui traversent les fictions. Enfin, nous interrogerons les morales véhiculées par la pop culture et la dimension d'occidentalité présente dans les œuvres et leurs univers.

METHODOLOGIE

Méthodologie intradiégétique :

Afin de comprendre les procédés narratifs qui construisent les différentes œuvres de fiction il faut préciser la recherche. Parmi les œuvres, et pour concevoir un corpus varié sur les médiums utilisés, il est important d'y trouver des romans, des films et séries animées, et des jeux vidéo. Pour cela, nous avons recours à une carte mentale sur laquelle sont disposées des œuvres de fiction, dont les points communs des univers fictifs permettent une analyse par thématiques, soit : le schéma narratif, l'architecture, la colorimétrie, les personnages principaux et les luttes politiques et sociales. C'est une analyse multiscalaire qui permet de découper la fiction afin de faire émerger leurs structures diégétiques.

Une fois les thématiques établies, il faut les étoffer en convoquant les ressources nécessaires à chacune d'entre elles dans les différents univers de fiction des œuvres du corpus.

En croisant les fiches créées qui résument les œuvres par thématiques, s'en dégagent des concepts communs. Grâce à cela, l'analyse intradiégétique se déploie autour de ces concepts tels que, pour le schéma narratif : découverte et destruction, *found family*, révoltes sociales, arrachée à leurs foyers, (cf sommaire).

Méthodologie extradiégétique :

L'analyse des procédés structurels du récit est fait selon les caractéristiques de chacun des médiums : le roman, les productions animées et les jeux vidéo. A l'image de l'analyse intradiégétique, une organisation d'un ensemble thématique imbriqué est faite à travers la forme et le séquençage, la diffusion et l'accès, les acteurs puis le rythme.

Méthodologie confrontation des deux :

Les outils de la narratologie permettent d'étudier la relation du discours extradigétique et intradiégétique afin de comprendre les mécanismes du récit du corpus. De ce fait, les analyses précédentes peuvent être isolées et la narration devient le support des différents récit des œuvres choisies. Cette logique analytique permet alors de constituer la forme du récit de ce mémoire.

Méthodologie de lecture :

Quatre principales lectures de ce mémoire sont alors possibles :

- La première concerne la lecture de l'ensemble grâce au déroulé du plan incluant l'intra et l'extradiégétique.
- La deuxième ne touche qu'à l'extradiégétique qui, dans la mise en page, est indiqué par un fond blanc.
- La troisième porte sur l'analyse intradiégétique uniquement et concerne les pages au fond noir.
- La quatrième, liée à la précédente, suit le récit d'une seule œuvre au fil du mémoire et est indiqué par un logo.

a. Découverte et destruction

OTOMO, K. (réalisateur). (1988). *Akira* [long-métrage animé]. AKIRA Committee. (JAPON).

GEARBOX SOFTWARE (développeur). (2012). *Borderlands 2* [jeu vidéo]. CHARLES, M. REARDON, S. (ETATS-UNIS).

NAUGHTY DOG (développeur). (2010). *Uncharted 2 : Among Thieves* [jeu vidéo]. SONY COMPUTER ENTERTAINMENT. (ETATS-UNIS).

NAUGHTY DOG (développeur). (2011). *Uncharted 3 : Drake's deception* [jeu vidéo]. SONY COMPUTER ENTERTAINMENT. (ETATS-UNIS).

b. Found family

IMAISHI, H. (réalisateur). (2022). *Cyberpunk edgerunners* [série animée]. Studio Trigger, CD Projekt. (JAPON & POLOGNE).

MEYER, M. (2011). *Lunar Chronicles – Cinder*. Feiwel & Friends. (ETATS-UNIS).

c. Révoltes sociales

IRRATIONAL GAMES (développeur). (2013). *Bioshock Infinite* [jeu vidéo]. MURPHY, A. (ETATS-UNIS).

2K MARIN (développeur). (2007). *Bioshock* [jeu vidéo]. MILLER, M. (ETATS-UNIS).

FORTICHE (réalisateur). (2022-2024). *Arcane* [série animée]. Riot Games. (FRANCE & ETATS-UNIS).

RINTARO (réalisateur). (2001). *Métropolis* [long-métrage animé]. Madhouse, Tezuka Pro. (JAPON).

d. Arrachées à leur foyer

SHANNON, S. (2013). *Bone season*. Bloomsbury. (ANGLETERRE).

CHAKRABORTY, S. A. (2017). *Daevabad trilogy*. Harper voyager. (ETATS-UNIS).

I/ FICTION ET GENRES

Selon le Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, la narration est définie par une « relation détaillée, écrite ou orale (d'un fait, d'un événement).¹». Autrement dit, l'action de raconter une suite d'évènements principalement dans une œuvre littéraire. Alors, bien que les œuvres littéraires soient une part de notre corpus, nous aurons aussi l'occasion de parler de la narration d'autres médiums car prélevant des œuvres dans le jeu vidéo et la production animée. La narration qui nous intéresse ici concerne les œuvres de fiction² de l'imaginaire à travers la science-fiction et la *fantasy*.

1 Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales. *Définition/narration*. (<https://www.cnrtl.fr/definition/narration>).

2 « Produit de l'imagination qui n'a pas de modèle complet dans la réalité. » (CNRTL). (<https://www.cnrtl.fr/definition/fiction>).

La fantasy est un genre littéraire qui se popularise au XIX^{ème} siècle en Angleterre et n'arrive en France qu'au début des années 2000. En l'occurrence, ce n'est pas la fantasy qui se popularise mais son appellation en proposant un classement plus adéquat des œuvres de l'imaginaire qui tournent autour d'univers inventés et peuplés d'êtres surnaturels, mythiques et légendaires. En réalité, la fantasy n'est que l'héritage des différentes croyances passées et partagées par les récits qui ont traversé l'histoire allant des œuvres antiques³ au romantisme anglais⁴, qui répondait au mouvement réaliste du XIX^{ème} siècle.

La science-fiction est un genre littéraire dont le terme, inventé en 1929, nous vient d'Hugo Gernsback, un auteur et éditeur luxembourgeois, qui publiait en feuilleton dans le magazine *Modern Electrics* qu'il éditait⁵. Tout comme la fantasy, il existait déjà des réalisations de science-fiction avant que le terme ne regroupe toutes les œuvres qui mettent la science au cœur de l'histoire comme l'auteur Jules Verne en France. Le désir d'anticipation scientifique donne lieu à des œuvres fictives qui tendent à penser le futur autour de progrès techniques et scientifiques.

Selon Gérard Genette, auteur, sémiologue et

3 BRETON, J. et PROVINI, S. (2020). « De la Grèce antique à la fantasy ». *BNF Fantasy*. (<https://fantasy.bnf.fr/fr/comprendre/de-la-grece-antique-la-fantasy/>).

4 BESSON, A. (2020). « L'Angleterre victorienne, berceau de la fantasy ». *BNF Fantasy*. (<https://fantasy.bnf.fr/fr/comprendre/langleterre-victorienne-berceau-de-la-fantasy/>).

5 WILLMANN, F. (2025). « Introduction ». *Germanica*. N°72, 07-13. (<https://journals.openedition.org/germanica/19580>).

théoricien de la littérature française, qui s'appuie sur l'article de Roland Barthes « Introduction à l'analyse structurale des récits⁶ », le public destinataire d'une narration est appelé narrataire⁷. Dans la fiction de l'imaginaire, les univers inventés demandent au narrataire de croire aux règles qui les régissent et d'abandonner la logique contraignante de son propre monde. Le poète Samuel T. Coleridge nommera ce phénomène la suspension consentie de l'incrédulité [*the willing suspension of disbelief*]⁸ comme un pacte que le narrataire engage avec l'œuvre, et par extension l'auteur et/ou le narrateur, qui lui permet de suspendre sa méfiance face aux mensonges de la fiction.

C'est à travers les médiums du roman, de la production animée et du jeu vidéo qu'il est question d'analyser la narration dans des œuvres de *fantasy* et de science-fiction.

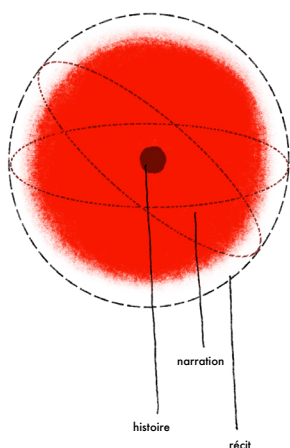


fig. 1. Univers du récit, de la narration et de l'histoire

6 BARTHES, R. (1966). « Introduction à l'analyse structurale des récits ». *Communications*, n°8, pp. 1-27. (https://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1966_num_8_1_1113#comm_0588-8018_1966_num_8_1_T1_0018_0000).

7 GÉNETTE, G. (1972). *Figures III*. Editions du Seuil. p. 227.

8 POETRY FOUNDATION. (2009) COLERIDGE, S. T., *Essay on poetic theory* : Biographia literaria, Chapter XIV (1817). POETRY FOUNDATION. (<https://www.poetryfoundation.org/articles/69385/from-biographia-literaria-chapter-xiv>).

a. Découverte et destruction

OTOMO, K. (réalisateur). (1988). *Akira* [long-métrage animé]. AKIRA Committee. (JAPON).

GEARBOX SOFTWARE (développeur). (2012). *Borderlands 2* [jeu vidéo]. CHARLES, M. REARDON, S. (ETATS-UNIS).

NAUGHTY DOG (développeur). (2010). *Uncharted 2 : Among Thieves* [jeu vidéo]. SONY COMPUTER ENTERTAINMENT. (ETATS-UNIS).

NAUGHTY DOG (développeur). (2011). *Uncharted 3 : Drake's deception* [jeu vidéo]. SONY COMPUTER ENTERTAINMENT. (ETATS-UNIS).

b. Found family

IMAISHI, H. (réalisateur). (2022). *Cyberpunk edgerunners* [série animée]. Studio Trigger, CD Projekt. (JAPON & POLOGNE).

MEYER, M. (2011). *Lunar Chronicles – Cinder*. Feiwel & Friends. (ETATS-UNIS).

c. Révoltes sociales

IRRATIONAL GAMES (développeur). (2013). *Bioshock Infinite* [jeu vidéo]. MURPHY, A. (ETATS-UNIS).

2K MARIN (développeur). (2007). *Bioshock* [jeu vidéo]. MILLER, M. (ETATS-UNIS).

FORTICHE (réalisateur). (2022-2024). *Arcane* [série animée]. Riot Games. (FRANCE & ETATS-UNIS).

RINTARO (réalisateur). (2001). *Métropolis* [long-métrage animé]. Madhouse, Tezuka Pro. (JAPON).

d. Arrachées à leur foyer

SHANNON, S. (2013). *Bone season*. Bloomsbury. (ANGLETERRE).

CHAKRABORTY, S. A. (2017). *Daevabad trilogy*. Harper voyager. (ETATS-UNIS).

II/ NARRATOLOGIE ET SHEMA NARRATIF

Les structures narratives, comme son nom l'indique, possèdent une logique constructive analysée par la narratologie. Cette théorisation de la narration permet d'en ressortir les régularités, les similitudes, autrement dit, le squelette d'un récit. En France, nous devons la venue de la discipline à Gérard Genette⁹ durant les années 1970, mais elle a été popularisée par Tvevtan Todorov¹⁰, auteur, sémiologue, historien, et critique littéraire, dans son livre *Théorie de la littérature*¹¹ publié en 1965, et qui condense les pensées et écrits des auteurs formalistes russes. Le récit a, alors, déjà eu le temps de s'étendre avant de voir apparaître une forme d'analyse, et ses structures narratives suivent un schéma précis avant l'arrivée de sa théorisation.

L'analyse faite démontre qu'il existe un mode d'emploi donnant au récit une forme conventionnelle. Gérard Genette opère une dissection du récit et offre une boîte à outils qui permet de le rendre cohérent par l'explication des notions principales qui le structurent. Cette cohérence devient l'élément centrale de la fiction et articule un dialogue fluide et logique entre le narrateur et le narrataire.

La définition de Gérard Genette sur le récit est sensiblement la même que celle du CNRTL sur la narration puisque le récit, selon lui, « désigne l'énoncé narratif, le discours oral ou écrit qui assume la relation d'un évènement ou d'une série d'évènements.¹² ». En réalité, les notions de

9 (1930-2018).

10 (1939-2017).

11 TODOROV, T. (2016[1965]). *Théorie de la littérature*. Points.

12 GENETTE, G. *Op.cit.* p. 71.

récit et de narration, même si les définitions de Genette et du CNRTL se ressemblent, seront abordées différemment durant le développement de ce mémoire. Puisque le développement de cet écrit se base sur une analyse multiscalaire, la distinction des notions de narration, de récit et d'histoire permettront de circuler entre les différents plans. Tout d'abord, la définition de Genette sur le récit correspond au plan le plus large désignant l'ensemble narratif. La narration, d'après la définition du CNRTL, est à l'intérieur du récit et correspond aux procédés structurelles grâce auxquelles les événements sont mis en relation. L'histoire désigne ce que la narration raconte, les événements en eux-mêmes, et représente le dernier plan. Autrement dit, l'histoire existe grâce aux procédés narratifs qui eux-mêmes sont compris dans le récit.

L'histoire renferme une diégèse : un espace spatio-temporel qui lui est propre¹³. Bien que Genette l'utilise de nombreuses fois dans son récit, Alain Boillat dans son article « La “diégèse” dans son acception filmologique. Origine, postérité et productivité d'un concept¹⁴ » s'insurge sur l'appropriation qu'en fait Genette dans son analyse de la littérature puisque le terme a d'abord été utilisé par Etienne Souriau en 1951 dans l'article « La structure de l'univers filmique et le vocabulaire de la filmologie¹⁵ ». Son usage a d'abord été exploitée dans l'analyse cinématographique

13 *Ibid.* p. 48.

14 BOILLAT, A. (2009). La « diégèse » dans son acception filmologique. Origine, postérité et productivité d'un concept. *Cinémas*, 19(2-3), pp. 217–245. (<https://doi.org/10.7202/037554ar>).

15 SOURIAU, E. (1947). « Nature et limite des contributions positives de l'Esthétique à la Filmologie », *Revue internationale de filmologie*, n° 1, pp. 47-64.

et démontre de l'entrelacement des médias dans leur exploitation de la narration, bien que la forme de leur récit leur soit propre.

Pour en revenir à Genette et sa boîte à outils, il la découpe en cinq éléments principaux : l'ordre (le temps du récit), la durée (les différents mouvements narratifs), la fréquence (le rythme du récit), le mode (la distance du narrateur et du récit) et la voix (le narrateur et sa place)¹⁶. Lors de son analyse, Gérard Genette utilise le terme de diégèse comme point d'appui afin de lier ses propos à un seul squelette, celui qui lie l'histoire à sa narration pour former le récit. En l'occurrence, ce qui nous intéresse ici ce sont les analyses intra et extradiégétique, la première concerne la structure narrative et la seconde celle du récit. L'utilisation de ces deux termes permet de comprendre comment les deux structures (interne et externe) s'assemblent et dialoguent. Ce que critique Alain Boillat sur l'utilisation que fait Genette des notions d'extradiégétique et d'intradiégétique c'est l'absence d'entre-deux, de transposition diégétique¹⁷, un espace de transition entre la structure extérieure à la diégèse et celle qu'elle forme.

La narratologie consiste en l'analyse sémiotique des structures narratives dans des œuvres littéraires. La discipline est assez récente ayant eu un essor dans les années 1970, mais elle permet de mieux comprendre la structure narrative et diégétique des œuvres de fiction. Dans

16 GENETTE, G. *Op.cit.* p. 285.

17 BOILLAT, A. *Op.cit.*

son article « Des virtualités du monde de l'histoire à la mise en intrigue : une alternative au schéma narratif.¹⁸ », Raphaël Baroni étudie la narratologie avec un autre modèle d'analyse qui est souvent utilisé dans le milieu scolaire : le schéma narratif¹⁹. Il s'agit d'une forme de segmentation de l'histoire en cinq sections dans une œuvre narrative. Bien qu'il existe d'autres formes de compréhension du récit, la dissection systématique et invariable du schéma narratif nous permet de garder une certaine clarté durant le développement de ce récit.

Baroni nous explique que le schéma narratif exclut l'analyse cognitive et rhétorique que la narration provoque sur le lecteur²⁰ et fait un *distinguo* entre actions (analysées par le schéma narratif) et intrigue (tension développée durant la lecture)²¹. Cependant, il permet de compléter l'analyse du récit que fait Genette, qui ne se penche pas sur l'analyse de l'histoire en elle-même.

Par définition, le schéma narratif induit que l'histoire possède une situation initiale et doit aboutir à une situation finale donnant une séquence temporelle²². Entre ces deux situations nous retrouvons l'élément déclencheur, les péripéties et l'élément de résolution. La narration se développe, selon ce schéma, de manière symétrique : La

18 BARONI, R. (2023). Des virtualités du monde de l'histoire à la mise en intrigue : une alternative au schéma narratif. *Pratiques*, n°197-198. (<https://journals.openedition.org/pratiques/12755>).

19 *Ibid.*

20 BARONI, R. *Op. cit.*

21 *Ibid.*

22 *Ibid.*

situation initiale et l'élément déclencheur face à l'élément de résolution et la situation finale. Les péripéties fabriquent le lien entre ces mécanismes narratifs.

Nous pouvons, ainsi, appliquer ce schéma narratif à chacune des œuvres du corpus permettant d'en éclairer les mécanismes et d'ouvrir la voie à leur analyse détaillée.

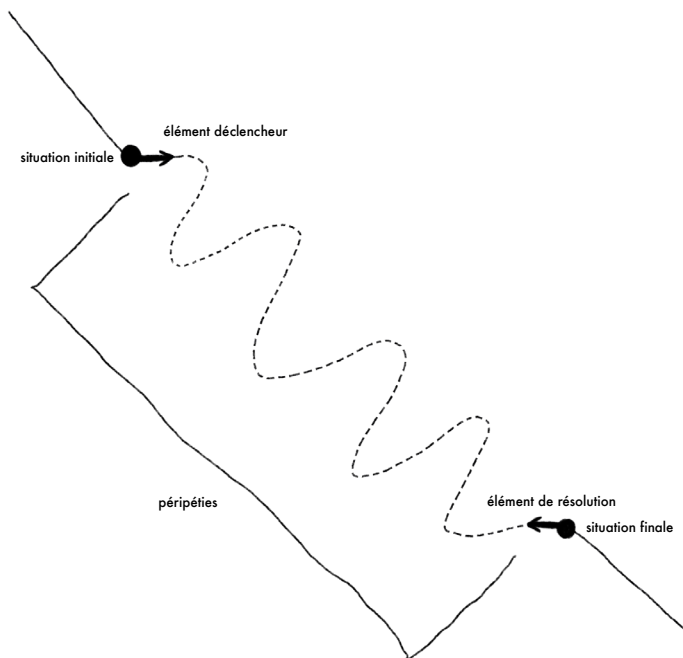


fig. 2. Schéma du schéma narratif.

a. Découverte et destruction

Akira, 1988

Durée : 124min – tiré du manga éponyme AKIRA de Katsuhiro Otomo publié dans Young Magazine, Kodansha Ltd.

Réal. : Katsuhiro Otomo

Scén. : Katsuhiro Otomo, Izo Hashimoto

Art. : Toshiharu Mizutani

Anim. : Takashi Nakamura

Mus. : Geinoh Yamashirogumi

Prod. : AKIRA Committee.

Mots-clefs : Dystopie. Science-fiction. Stigmates de la reconstruction d'après-guerre. Séquelles des bombes nucléaires qui ont touché le Japon.

Synopsis : 1988, Tokyo est rasé par une explosion. En 2019, elle renaît de ses cendres et devient Néo-Tokyo. Bien que la ville ait retrouvé une forme de stabilité, la criminalité sillonne ses rues. Tetsuo roule à moto avec ses amis contre un gang rival lorsqu'il a un accident en essayant d'éviter un enfant à la tête de vieillard.

Emmené par l'armée et utilisé comme cobaye, Tetsuo découvre qu'il possède des pouvoirs psychiques insoupçonnés qui permettraient au programme gouvernemental de répliquer Akira, la cause de l'explosion de 1988. Il découvre qu'Akira est gardé dans un sommeil artificiel et décide d'aller à sa recherche afin d'y trouver de l'aide. Malheureusement, Tetsuo perd le contrôle de ses pouvoirs et se transforme en masse d'énergie destructrice.

Akira est réveillé afin de contrer Tetsuo et crée un champ de force qui n'est pas sans rappeler le halo d'une explosion. Lorsque la sphère s'évanouit, la ville est détruite et inondée et Tetsuo a disparu.

Situation initiale : Adolescents au sein de gangs dans la ville de Néo-Tokyo.

Élément déclencheur: Accident de moto causé par un enfant à la tête de vieillard.

Péripéties : Tetsuo utilisé comme cobaye. Perte de contrôle de ses pouvoirs.

Élément de résolution : Réveil d'Akira.

Situation finale : Néo-Tokyo est de nouveau détruite.

Durée de jeu : 30h estimé – tir à la première personne.

Hack'n'Slash. Action-RPG.

Playstation 3 et Xbox 360.

Dév. : Gearbox Software

Edit. : 2K Games

Réal. : Paul Hellquist

Scén. : Anhtony Burch

Mus. : Cris Velasco, Jesper Kyd, Sonic Mayhem

Prod. : Matt Charles, Sean Reardon

Mots-clefs : Dystopie. Science-fiction. Fantasy. Bandits. Hors-la-loi. Colonisation.

Synopsis : L'Arche promet à ceux qui la découvrent de grandes richesses. Dans le premier opus, les chasseurs de l'Arche l'ont trouvée et le trésor qu'elle était sensé renfermer n'est autre qu'une créature puissante appelée le Destructeur capable

d'anéantir l'univers. La créature finit par être vaincue par les chasseurs.

Le deuxième opus se déroule cinq ans après la destruction de l'Arche, lorsqu'une homonyme est découverte, bien plus grande que la première. Président de la société Hypérion, fabricant de diverses technologies et d'armes, Beau Jack veut extraire tout l'éridium contenu dans l'Arche. Ce mystérieux métal est prisé grâce à l'énergie qu'il prodigue mais la manœuvre signifie d'ouvrir l'Arche et de libérer une créature plus puissante que la précédente. L'avidité du Beau Jack l'amène à utiliser sa propre fille comme clef afin de l'ouvrir, mais cette dernière décide d'aider les chasseurs de l'Arche, nouvelle équipe qui entre dans la résistance afin d'arrêter Beau Jack. Malgré les efforts des chasseurs, l'Arche est ouverte et en sort une créature destructrice qu'ils finissent par vaincre avant d'achever Beau Jack. Leur repos est de courte durée lorsque l'ordinateur sur place affiche toutes les Arches disséminées dans l'univers.

Situation initiale : Planète remplie de bandits et de créatures.

Élément déclencheur : Découverte de l'Arche.

Péripéties : Missions afin d'atteindre l'Arche pour vaincre Beau Jack.

Élément de résolution : Combat contre la créature de l'Arche et mort du Beau Jack.

Situation finale : Découverte de toutes les autres Arches à travers l'univers.

Uncharted 2 : Among Thieves, 2010

Durée de jeu : 10h estimé – tir à la troisième personne.

Action-Aventure. Plateformes.

Playstation 3 et 4

Dév. : Naughty dog

Edit. : Sony Computer Entertainment

Réal.: Amy Henning, Bruce Straley et Justin Richmond

Scén. : Amy Henning, Josh Sherr, Neil Druckmann

Mus. : Greg Edmonson

Mots-clefs : Fantasy. Action. Villes mystérieuses et cachées.

Chasseurs de trésors.

Synopsis : (*Uncharted 2*) En 2009, Nathan Drake découvre

que l'explorateur Marco Polo aurait trouvé la mythique cité de Shamballa, mais il n'est pas le seul. Zoran Lazarevic, un criminel serbe que l'ONU pense mort, recherche le trésor de Shamballa, la pierre de Chintamani qui octroierait d'incroyables pouvoirs à ceux qui la trouvent. C'est avec l'aide de Sullivan, son collaborateur de toujours, que Nathan arrive à trouver une dague tibétaine qui l'amène à comprendre que la ville mythique se trouverait dans les montagnes de l'Himalaya. Arrivé tant bien que mal sur les lieux, Zoran et Nathan, ainsi que leurs équipes respectives, s'engagent sur le chemin de la ville. Nathan comprend alors que la pierre de Chintamani est en réalité la sève de l'arbre sacré sur lequel la ville est bâtie, mais il arrive trop tard pour empêcher Zoran de la boire. Ses blessures guéries, ce dernier se lance à la poursuite de Nathan qui n'a d'autres choix que de tirer sur la sève contenue dans les racines de l'arbre sacré pour affaiblir son ennemi. Lorsque les racines se rétractent, les fondations de Shamballa s'effondrent et Nathan et ses alliés s'enfuient in extremis abandonnant Zoran et les siens qui disparaissent avec la ville.

Uncharted 3 : Drake's deception, 2011

(Uncharted 3) 2 ans plus tard, Nathan Drake est à la poursuite de la mystérieuse cité d'Iram que le corsaire sir Francis Drake aurait découvert. S'envolant pour la France afin de récupérer les notes du pirate, Nathan et Sullivan sont retrouvés par Marlowe et ses hommes qui poursuivent le même but. Ils parviennent à s'échapper et à rejoindre l'autre partie de leur équipe en Syrie afin de lier leurs découvertes. Ces dernières les amènent au Yémen, et plus précisément, dans le désert de Rub Al-Khali. Une fois entré dans la cité d'Iram, Nathan boit l'eau encore potable des fontaines sans réaliser qu'elle est polluée par la jarre dans laquelle des djinns²³ ont été enfermés. C'est cette jarre que Marlowe recherche et, après les avoir empêché de la récupérer, Nathan et Sullivan s'enfuient de la ville pendant qu'elle s'effondre éteignant la menace de leurs ennemis avec celle de la jarre maudite.

Situation initiale : recherche d'un objet historique rare.

Élément déclencheur : découverte d'un indice dans l'objet menant à une plus grande découverte.

Péripéties : voyages dans le monde à la poursuite d'indices. Combats avec les ennemis ayant le même but.

Élément de résolution : Combat contre l'ennemi principal dans la ville mythique découverte.

Situation finale : Villes mythiques détruites avec leurs ennemis.

23 Créatures surnaturelles présentes dans le Coran et légendes musulmanes.

b. *Found family*

Cyberpunk Edgerunners, 2022

Durée : 1 saison de 10 épisodes d'une durée de 25 min chacun – tiré du jeu-vidéo éponyme Cyberpunk 2077.

Réal. : Hiroyuki Imaishi

Scén. : Mike Pondsmith, Rafal Jaki, Bartosz Sztybor, Masahiko Ostuki, Yoshiki Usa

Art. : Sébastien Kalembe, Yoh Yoshinari

Anim. : Studio Trigger

Mus. : Akira Yamaoka

Prod. : Studio Trigger, CD Projekt

Mots-clefs : Dystopie. Science-fiction. Cyberpunk. Mercenaires. Corporations.

Synopsis : Après avoir tragiquement perdu sa mère dans un accident de voiture causé par des tirs illégaux de gangs rivaux, David Martinez se retrouve seul et sans le sou dans la ville de Night City. Dans les affaires de sa mère, David découvre le Sandevistan, un implant cybernétique qu'elle a volé pour le revendre à un gang afin de pouvoir continuer à payer les études de son fils à l'université d'Arasaka. Suite à un combat contre l'un de ses camarades, David se fait poser le

Sandevistan malgré les avertissements du Doc concernant la haute probabilité de tomber dans la cyberpsychose²⁴.

Le gang à qui la mère de David a vendu le Sandevistan le retrouve et l'enrôle dans l'équipe lorsqu'il découvre qu'il porte l'implant. David prend peu à peu ses marques au sein du groupe ne sachant pas qu'un cadre d'Arasaka, après avoir découvert que le jeune homme supportait l'implant, le recherche afin de mener des tests. L'équipe l'apprend et enlève l'homme, mais les événements mènent le chef de la bande, Maine, à sa perte. David devient son successeur et se fait poser de nombreux implants.

Le jeune homme finit par montrer des signes de cyberpsychose après s'être fait installé un cybersquelette, projet militaire secret d'Arasaka. C'est lors d'un ultime combat contre les forces d'Arasaka que David succombe pour sauver sa petite-amie.

Situation initiale : Vie précaire de David et sa mère à Night City.

Élément déclencheur : Mort de la mère de David.

Péripéties : Pose de l'implant. Entrée dans un gang. Missions durant lesquelles il utilise son implant. Mort des membres du gang. Luttres contre Arasaka.

Élément de résolution : Mort de David.

Situation finale : Sa petite-amie, Lucy, sur la lune, dernière survivante du gang.

²⁴ Terme désignant la maladie qui atteint les porteurs d'implants cybernétiques lorsqu'ils les ont trop utilisés.

contre la létumose, maladie incurable et mortelle, et cela après que l'une de ses deux demi-sœurs l'ait attrapée. Lorsque le médecin en chef découvre que Cinder est immunisée contre la maladie, il décide d'approfondir ses recherches afin de découvrir les mystères qui l'entoure.

Au même moment, l'empereur décède de la létumose faisant de son fils, Kai, le nouveau dirigeant. Profitant de l'occasion, la reine lunaire Levana lui propose un mariage en lui promettant l'accès à l'antidote contre la maladie.

Après avoir enlevé la puce provenant de la lune qui était responsable de la panne du robot de Kai, Cinder découvre qu'il était à la recherche de la princesse lunaire disparue, la seule à pouvoir prendre le pouvoir contre Levana. Elle est malheureusement arrêtée lorsqu'elle essaie de faire part de ses découvertes à l'empereur Kai. C'est en prison que le médecin en chef lui annonce qu'elle est la princesse disparue, lui donnant les outils nécessaires à son évasion. Une fois sortie, elle entre dans une course contre la montre afin de sauver la population de la létumose tout en luttant contre le règne de Levana.

Situation initiale : La vie de Cinder à Néo-Beijing.

Élément déclencheur : Le robot du prince Kai confié à Cinder.

Péripéties : Développement de la létumose. Cinder trouve des alliés. Recherchés comme des hors-la-loi. Echapper aux forces de la reine.

Élément de résolution : La reine Levana vaincue.

Situation finale : Chute de Levana et de sa tyrannie. Fin de la létumose.

c. Révoltes sociales

Bioshock, 2007

Bioshock Infinite, 2013

Durée de jeu : 10h estimé – tiré de *La Grève*²⁵, Ayn Rand - tir à la première personne. Aventure.

Xbox 360 et Xbox One, Playstation 3 et 4, PC.

Dév. : 2K Marin et Irrational Games

Edit. : 2K Games

Réal. : Jordan Thomas et Ken Levine

Scén. : Jordan Thomas et Kern Levine

Mus. : Garry Schyman

Prod. : Mélissa Miller et Adrian Murphy

Mots-clefs : Science-fiction. Dystopie. Steampunk. Luites politiques et sociales. Révolution. Ville secrète en marge de la société.

25 GRANT, A. (2011[1957]). *La Grève*. Belles Lettres.

Synopsis : (*Bioshock*) En 1960, Jack est passager d'un avion qui s'abîme dans l'océan Atlantique à proximité d'un phare, la porte d'entrée vers une ville de style art déco sous-marine, Rapture. Inaugurée en 1946 par Andrew Ryan, riche homme d'affaires qui instaure une société profondément capitaliste, la ville finie, en 1958, par entrer dans une révolution violente et meurtrière menée par la classe ouvrière. Jack cherche à trouver une sortie à travers la ville et sera contacté par différentes personnes dont la tête pensante de la révolution, Atlas. Après avoir vaincu Andrew Ryan, il découvre qu'il est manipulé par Atlas qu'il finit aussi par abattre.

(*Bioshock Infinite*) En 1912, Booker DeWitt, ancien soldat ruiné, doit retrouver une jeune fille à Columbia, ville volante créée par Zachary Comstock. Après avoir accédé au phare qui le transporte directement dans la ville, Booker voit les rues de celles-ci engagées dans des luttes sociales profondes. La fille qu'il doit retrouver, Elizabeth, n'est autre que celle du créateur de la cité autoproclamé « Le Prophète ». Celle-ci est capable d'ouvrir des portails sur des dimensions parallèles les menant, Booker et elle, à s'allier afin de destituer Comstock. Après l'avoir vaincu, Booker découvre grâce à Elizabeth que le prophète et lui sont la même personne de réalités différentes.

Situation initiale : passager d'un avion / criblé de dettes.

Élément déclencheur : crash d'avion / mission donnée.

Péripéties : traverser la ville / rechercher Elizabeth.

Élément de résolution : Mort d'Atlas / Mort de Comstock.

Situation finale : au choix du joueur.

Arcane, 2022 - 2024

Durée : 2 saisons de 9 épisodes d'une durée de 40 à 50min chacun – tiré du jeu-vidéo *League of Legends* (MOBA²⁶).

Réal. : Fortiche

Scén. : Ash Brannon, Christian Linke, Amanda Overton, Conor Sheehy, Alex Yee

Art. : Julien Georgel

Anim. : Fortiche

Mus. : Alexander Temple, Alex Seaver, Andrew Kierszenbaum

Prod. : Riot Games

Mots-clefs : Science-fiction. Fantasy. Luites sociales. Progrès technique. Luites politiques et sociales. Ségrégation. Révoltes et révolution.

Synopsis : Deux jeunes sœurs orphelines, Vi et Powder, vivent à Zaun, la basse ville. Leur bande d'amis et elles s'adonnent à de petits larcins et décident d'aller jusqu'à Piltover, la haute ville, afin de voler un riche appartement. C'est durant cette infraction qu'ils finissent par déclencher une explosion retentissante qui va accentuer les tensions déjà existantes entre les deux villes.

Le jeune scientifique prodige qui habite l'appartement est en train d'élaborer une nouvelle énergie qui va bénéficier à toute la ville de Piltover, l'hextech. Point centrale de la politique, les dirigeants vont profiter de ce rayonnement économique bienvenue qui ne touchera pas la population de Zaun, déjà pauvre.

C'est dans cette atmosphère que les jeunes sœurs vont être tragiquement séparées et seront obligées de survivre l'une sans l'autre en se liant avec des pouvoirs qui les dépassent alors que la société est déjà aux prémices de soulèvements.

Situation initiale : Deux orphelines de Zaun.

Élément déclencheur : Vol d'un appartement à Piltover.

Péripéties : Progrès technique. Tensions sociales et politiques. Ségrégation et révolte. Nouvelle drogue dans les rues de Zaun. Luttres pour l'obtention du pouvoir octroyé par l'hextech. Perte de contrôle de la technologie.

Élément de résolution : Combat finale avec les forces de Piltover et de Zaun alliées et destruction de l'hextech.

Situation finale : nouvel ordre en place entre Zaun et Piltover. Paix nouvelle et fragile.

Metropolis, 2001

Durée : 107min – tiré du manga éponyme de Osamu Tezuka, publié pour la première fois en 1949.

Réal. : Rintaro

Scén. : Katsuhiro Otomo

Art. : Shuichi Kusamori

Anim. : Yasuhiro Nakura

Mus. : Toshiyuki Honda

Prod. : Madhouse, Tezuka Pro.

Mots-clefs : Dystopie. Science-fiction. Luttres sociales. Ville dirigée par une politique corrompue et avare.

Synopsis : Métropolis est une ville dans laquelle cohabitent humains et robots, chacun dans des quartiers distincts. Le docteur Laughton, un scientifique, crée un robot militaire à la demande de l'homme le plus riche et influent de la ville. Le robot, aux traits de la défunte fille du riche homme, est en réalité une arme qui doit lui permettre d'atteindre et de contrôler la Ziggurat, haute tour centrale du pouvoir de la ville. Le détective Ban et son neveu Kenichi sont à la poursuite du docteur Laughton, recherché pour trafic d'organes.

Après le meurtre du scientifique, la jeune robot, Tima, nouvellement éveillée se retrouve alliée au neveu du détective. Entre la révolte des travailleurs envers la gestion de la cité, la conscience des robots qui se savent abusés dans la société et l'utilisation de Tima afin de corrompre la Ziggurat, Métropolis connaît de lourdes pertes matérielles et vivantes.

Situation initiale : Vie entre robots et humains.

Élément déclencheur : Détective Ban à la recherche du docteur Laughton.

Péripéties : Navigation dans la ville de Métropolis. Humain et robot, tous deux enfants, qui s'entraident. Avarice d'un homme riche et corrompu qui manipule afin d'arriver à ses fins.

Élément de résolution : Destruction de la Ziggurat qui entraîne celle de la ville.

Situation finale : Robots et humains se retrouvent au même niveau dans les ruines de la ville.

d. Arrachée à leur foyer

The Bone Season, 2013

667 pages – Editions Bloomsburry.

Autrice : Samantha Shannon.

Mots-clefs : Dystopie. Fantasy. Science-fiction. Luttres politiques. Ségrégation. Facultés spirituelles. Manipulation mentale.

Synopsis : En 2059, Paige Mahoney est une clairvoyante

habitant à Scion-Londres. Elle travaille pour Jaxon Hall, le chef du gang des 7 cadrans. Malgré sa condition de marcherêve, qui la fait apparaître comme une criminelle par le gouvernement, elle vit paisiblement au sein du gang et utilise ses facultés pour remplir des missions pour Jaxon. Un jour, alors qu'elle rentre chez elle en métro, elle se retrouve contrainte de se défendre et d'utiliser ses capacités. Paige sait qu'elle n'a qu'une infime chance d'échapper aux autorités de Scion et, malgré ses efforts, finit par être arrêtée et amenée dans un centre de détention réservé aux clairvoyants. Les réphaïms, les êtres qui dirigent ces centres, ne sont pas humains et possèdent de fortes affinités avec la clairvoyance utilisant Paige et ses semblables comme source d'énergie. Leur puissance leur a permis de manipuler l'histoire et les gouvernements européens afin de diriger dans l'ombre. Paige va donc tout faire pour sortir de cet endroit et retourner à Londres afin de prévenir les clairvoyants de la machination qui dirige Scion.

Situation initiale : Vie au sein de la pègre londonienne.

Élément déclencheur : Meurtre de deux gardes dans le métro.

Péripéties: Arrestation. Envoyée dans un camp de clairvoyants. Découverte des réphaïms. Fuite du camp. Prise de pouvoir de la pègre et création d'une coalition des différents gangs. Luttres politiques et sociales.

Élément de résolution : Rejoindre toutes les pègres européennes pour créer un soulèvement de clairvoyants contre leur gouvernement.

Situation finale : Inconnue.

Daevabad – La cité de laiton, 2017

626 pages – Editions Harper voyager.

Autrice : S.A. Chakraborty.

Mots-clefs : Fantasy. Légendes et mythes du Moyen-Orient.
Luttes sociales, religieuses et politiques. Cité mythique cachée.
Ségrégation.

Synopsis : Au XVIIème siècle, Nahri est une jeune escroc qui opère dans les rues du Caire en Egypte. Elle possède une capacité de guérison qui lui permet de jouir d'une certaine popularité, surtout auprès de clients ottomans. Un jour, elle invoque sans le savoir un djinn du nom de Darayavahoush. Il lui annonce qu'elle appartient à une civilisation légendaire, l'éclairant sur l'origine de ses pouvoirs de guérison, et qu'il doit la mener dans une cité cachée dans laquelle se mélangent diverses civilisations mythiques aux capacités magiques variées. Elle apprend là-bas que la civilisation disparue à laquelle elle appartient est aussi celle qui dirigeait la ville avant le coup d'Etat de la famille sur le trône. Malgré elle, Nahri se retrouve mêler aux intrigues politiques, sociales et religieuses qui déchirent les rues de Daevabad, la cité de laiton.

Situation initiale : L'affaire de Nahri en Egypte.

Elément déclencheur : Libération du djinn Darayavahoush.

Péripéties : Voyage vers Daevabad. Nouvelle vie dans la ville. Révélation sur les origines la famille de Nahri. Découverte de la magie. Luttés sociales, religieuses et politiques.

Elément de résolution : Destitution du tyran Ghassan al Qahtani.

Situation finale : Nouveau dirigeant, fils de Ghassan : Alizayd al Qahtani.

Chaque histoire est transmise par la narration, qu'importe le médium, grâce à un narrateur. La distance qu'il engendre avec le narrataire est l'un des sujets que traite Gérard Genette. Il parle de « mimesis²⁷ » lorsque le narrateur rapporte les paroles prononcées par les différents personnages durant l'histoire et qui donne lieu à une forme d'imitation²⁸. Cependant, la place du narrateur diffère en fonction des œuvres choisies, que ce soit par le médium utilisé ou leur narration. En effet, le narrateur d'un roman doit rapporter les actions, les événements et les paroles qui participent à l'intrigue de l'histoire par sa narration, la prose du roman, ce qui correspond au « mimésis » de Genette. Le cinéma et le jeu-vidéo montrent l'environnement, les actions et les dialogues qui se déroulent durant l'intrigue, donnant au narrateur d'autres moyens pour s'exprimer.

Le lien entre le narrateur et l'histoire passe aussi par son rapport aux personnages qui habitent la diégèse. Selon Genette, il est possible que « dans le discours immédiat, le narrateur s'efface et le personnage se substitue à lui.²⁹ », ce qui fait de lui un narrateur intradiégétique puisqu'il fait pleinement partie de la diégèse de l'histoire. À partir de cela, et selon certaines œuvres du corpus, plusieurs personnages peuvent être narrateurs et l'intrigue se développe grâce aux différents points de vue qu'ils ont face à l'histoire. Ce fonctionnement, Baroni en discute aussi dans son analyse du schéma narratif en plaçant le narrateur comme guide de l'intrigue³⁰. Cela induit des effets sur le lecteur,

27 GENETTE, G. (1972). *Figures III*. Editions du Seuil. p. 188.

28 *Ibid* p. 191.

29 *Ibid* p. 194.

30 BARONI, R. (2023). Des virtualités du monde de l'histoire à la mise en intrigue : une alternative au schéma narratif. *Pratiques*, n°197-198. (<https://journals.openedition.org/pratiques/12755>).

dont le suspense, qui l'invitent à continuer d'avancer grâce à sa curiosité³¹. De cela, Genette dit simplement que « le récit en dit toujours moins qu'il n'en sait, mais il en fait souvent savoir plus qu'il n'en dit.³² ». Cette proposition est avérée, mais à la condition que le narrateur n'est pas le héros lui-même, auquel cas le récit est raconté selon ses savoirs mais aussi son ignorance quant à la suite du développement de l'intrigue.

Bien que le narrateur soit une constante dans l'action de raconter un récit de fiction, les méthodes employées pour le déployer sont variées. Robert Bresson dans *Notes d'un cinématographe*³³ définit le cinéma comme « une écriture avec des images en mouvement et des sons.³⁴ ». Alors, bien que le narrateur puisse apparaître par le son d'une voix off, il est souvent omniprésent mais silencieux, se manifestant par des cadrages qui matérialisent sa vision sur la diégèse.

Un jeu-vidéo est développé de façon à être parcouru. Sébastien Renard, scénariste du jeu-vidéo *A Plague Tale*, déclare dans le podcast « Les jeux-vidéos : nouveaux continents narratifs³⁵ » que « il faut penser le jeu comme un jeu³⁶ », c'est-à-dire que l'histoire est livrée au narrataire au fur et à mesure de son avancée. Le narrateur est alors constitué des multiples outils qui servent au narrataire à avancer dans l'intrigue. Si ce dernier interagit avec le jeu, le narrateur se doit d'interagir réciproquement afin

31 BARONI, R. *Op. cit.*

32 GENETTE, G. *Op. cit.* p. 213.

33 BRESSON, R. (1975). *Notes d'un cinématographe*. Editions Gallimard.

34 *Ibid.* p.12.

35 HERBEUX, N. Les jeux-vidéos : les nouveaux continents narratifs. *L'invité(e) des Matins du samedi*. France culture : radiofrance. Samedi 17 décembre 2022. (<https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/l-invite-e-de-et-maintenant/jeux-vidéos-les-nouveaux-continents-narratifs-9730516>).

36 *Ibid.* 6'00''.

d'indiquer au joueur les différents éléments qui lui permettront d'avancer dans l'intrigue. Afin de rendre l'immersion de l'individu plus convaincante, le narrateur adopte plusieurs voix : celles des différents personnages qui peuplent la diégèse du jeu, mais aussi, par des voix indirectes grâce aux éléments qui forment son environnement et sur lesquels il peut avoir un impact en fonction des actions qu'il décide d'accomplir.

Lecteur, joueur, spectateur sont les narrataires des œuvres qu'ils consomment. La diffusion de la narration dépend de la forme du récit, soit la forme du médium.

Les contraintes qui sont traversées par le narrataire lorsqu'il souhaite accéder à la diégèse d'une œuvre devient, avec le médium choisi, une forme de transition cognitif de son environnement vers l'histoire.

a. Les mondes perdus et secrets

CHAKRABORTY, S. A. (2017). *Daevabad trilogy*. Harper voyager. (ETATS-UNIS).

GEARBOX SOFTWARE (développeur). (2012). *Borderlands 2* [jeu vidéo]. CHARLES, M. REARDON, S. (ETATS-UNIS).

NAUGHTY DOG (développeur). (2010). *Uncharted 2 : Among Thieves* [jeu vidéo]. SONY COMPUTER ENTERTAINMENT. (ETATS-UNIS).

NAUGHTY DOG (développeur). (2011). *Uncharted 3 : Drake's deception* [jeu vidéo]. SONY COMPUTER ENTERTAINMENT. (ETATS-UNIS).

b. Les villes hautes et basses

FORTICHE (réalisateur). (2022-2024). *Arcane* [série animée]. Riot Games. (FRANCE & ETATS-UNIS).

IRRATIONAL GAMES (développeur). (2013). *Bioshock Infinite* [jeu vidéo]. MURPHY, A. (ETATS-UNIS).

2K MARIN (développeur). (2007). *Bioshock* [jeu vidéo]. MILLER, M. (ETATS-UNIS).

c. Futur et surpopulation

OTOMO, K. (réalisateur). (1988). *Akira* [long-métrage animé]. AKIRA Committee. (JAPON).

IMAISHI, H. (réalisateur). (2022). *Cyberpunk edgerunners* [série animée]. Studio Trigger, CD Projekt. (JAPON & POLOGNE).

RINTARO (réalisateur). (2001). *Métropolis* [long-métrage animé]. Madhouse, Tezuka Pro. (JAPON).

MEYER, M. (2011). *Lunar Chronicles – Cinder*. Feiwel & Friends. (ETATS-UNIS).

SHANNON, S. (2013). *Bone season*. Bloomsbury. (ANGLETERRE).

III/ FORME-SEQUENCAGE ET ARCHITECTURE

Trois médiums. Trois formes. Trois découpages : le cinéma, le jeu-vidéo et le roman.

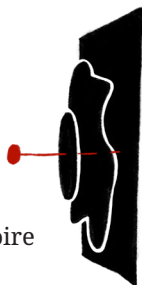


fig. 3. la forme du récit et sa relation à l'histoire

Le roman est un livre écrit en prose qui est publié en papier, mais qui peut, aujourd'hui, être dématérialisé. Le format papier possède deux tailles archétypales : la version broché (14,8X21cm, soit un format A5) et la version de poche (11X18cm) qui donne la possibilité de transporter son livre plus aisément que le broché.

Aujourd'hui, la version numérique facilite d'autant plus le transport de livres, grâce aux liseuses ou aux téléphones portables, et permet de nous déplacer avec un échantillon de bibliothèques. Enfin, le livre audio utilise les mêmes outils numériques que la dématérialisation des œuvres, mais leur lecture est faite par des acteurs, raison pour laquelle nous ne l'évoquerons pas dans notre récit puisqu'il demande une sorte d'interprétation de l'histoire.

La structure interne commune du roman est constituée de chapitres qui peuvent être imbriquées dans des parties. Au début de l'œuvre, il est possible que l'auteur ajoute une dédicace, comme la dernière trace de son passage avant de laisser son narrateur s'adresser au lecteur. Il revient sur les dernières pages afin de remercier ceux qui l'ont aidé durant le processus de création du roman.

Raphaël Baroni, qui s'appuie sur Hugo Dionne et Jean-Michel Adam, démontre que les chapitres et les paragraphes jouent un rôle dans la façon dont le narrataire, ici le lecteur, reçoit la narration³⁷. Pour l'expliquer, il faut reprendre le raisonnement que Gérard Genette développe sur la durée du récit en quatre mouvements narratifs : deux extrêmes (ellipse et pause descriptive) et deux intermédiaires (scène dialoguée et récit sommaire [qui se trouve entre la scène et l'ellipse])³⁸. Ainsi, la segmentation faite par la structure extradiégétique du roman par les chapitres et paragraphes, qui donne un rythme visuel au narrataire, sert la structure intradiégétique, grâce aux formes du discours qu'adopte la narration.

Visuellement, les chapitres sont numérotés et parfois titrés, sans aucune contrainte sur le nombre de pages qui les constitue, et ont pour but de faire avancer l'intrigue.

Les livres publiés en numérique possèdent la même structure que le format papier mais la dématérialisation permet au lecteur d'adapter son expérience de lecture en changeant la police et sa taille. Aujourd'hui il existe des plateformes permettant à tous de partager des histoires, comme AO3 ou Wattpad, libres d'accès sur internet.

Selon Manon Tual dans son article « la bibliothèque rebelle aux 5 millions de fanfictions³⁹ », AO3, ou Archives Of

37 BARONI, R. *Op. cit.*

38 GENETTE, G. *Op. cit.* p. 129.

39 TUAL, M. AO3, la bibliothèque rebelle aux 5 millions de fanfictions. *Le Monde : Pixels, culture web*. 17 août 2019. (https://www.lemonde.fr/pixels/article/2019/08/17/ao3-la-bibliotheque-rebelle-aux-5-millions-de-fanfictions_5500292_4408996.html).

Our Own (2008), est une plateforme non lucrative créée par des fans. Elle est née en réponse aux besoins d'internautes de partager librement des écrits sur internet (principalement des fanfictions)⁴⁰ lorsque les anciennes plateformes d'accueil, telles que *Fanfiction.net* ou *LiveJournal*, censurent et suppriment certains écrits et que de nouvelles, comme *FanLib*, souhaitent faire de la fanfiction un domaine lucratif. Le développement de la popularité d'AO3 a renforcé sa légitimité dans le domaine de la création de fiction et permet, aujourd'hui, à certains écrits d'être publiés, comme *Alchemised*⁴¹ écrit par SenLinYu et publié en 2025.

Moins tourné vers la fanfiction, Wattpad, site canadien créé par Allen Lau et Ivan Yuen en 2006, a pour première volonté d'accueillir des auteurs qui souhaitent partager leurs œuvres sans passer par l'édition et de pouvoir converser avec les lecteurs en temps réel. Cependant, comme l'énonce Constance Vilanova durant sa chronique «Wattpad continue de bouleverser l'industrie de l'édition de livres.⁴² », le site accueille de nombreuses fanfictions. Tout comme AO3, des éditeurs profitent de la popularité de certains écrits afin de les publier, ce fut le cas pour la série *After*⁴³ d'Anna Todd (2014) qui est née sur Wattpad avant de voir le jour en librairie⁴⁴. Constance Vilanova demande, cependant, si « à force d'écrire pour être lu, l'auteur ne s'efface-t-il pas

40 *Ibid.*

41 SENLINYU. (2025). *Alchemised*. Hlab Eds

42 VILANOVA. C. Wattpad continue de bouleverser l'industrie de l'édition de livres. *La chronique de Constance Vilanova. Mouv' : radiofrance*. 22 février 2024. (<https://www.radiofrance.fr/mouv/podcasts/la-chronique-de-constance-vilanova/wattpad-continue-de-bouleverser-l-industrie-de-l-edition-de-livres-3722841>).

43 TODD, A. (2014). *After*. Simon & Schuster.

44 VILANOVA. C. *Op. cit.*

pour plaire à ses lecteurs et ses lectrices ?⁴⁵ ». En effet, sur la plateforme l'auteur reçoit les réactions de ses lecteurs dès la publication d'un chapitre et peut adapter la suite de sa narration sur ces commentaires.

Cette nouvelle forme de consommation culturelle d'œuvres de fiction change la structure du roman, y ajoutant de quoi commenter et réagir durant la lecture du récit, rapprochant l'auteur et le narrataire.

La dématérialisation des livres devient une problématique dans l'industrie de l'édition puisqu'elle permet une diffusion illégale, et à grande échelle, du livre numérique. Le Monde dans son article « Z-Library : la justice ordonne le blocage du site de téléchargement illégal⁴⁶ » parle de « cette immense bibliothèque pirate en ligne⁴⁷ » qui tente de « cette immense bibliothèque pirate en ligne⁴⁷ » qui tente à la rémunération des créateurs par le partage illégal et gratuit de scans de livres. La dématérialisation est devenue un moyen pour les lecteurs d'accéder à la fiction à des coûts réduits, voire gratuitement, et de ne pas se concentrer sur la structure de l'œuvre mais sur sa disponibilité.

Dans la diégèse des œuvres, l'architecture est une structure essentielle permettant aux personnages d'arpenter les espaces indispensables à l'intrigue.

45 *Ibid.* 4'50".

46 LE MONDE. Z-Library : la justice ordonne le blocage du site de téléchargement illégal. *Le Monde : Pixels*. 12 septembre 2024. (https://www.lemonde.fr/pixels/article/2024/09/12/z-library-la-justice-ordonne-le-blocage-du-site-de-telechargement-illegal_6315099_4408996.html).

47 *Ibid.*

a. Les mondes perdus et secrets

Daevabad trilogy

Située dans le Turkménistan actuel, Daevabad est une ville accueillant différentes architectures en son sein engendrées par la civilisation pluriculturelle qui circule dans ses rues. Elle se découpe en plusieurs quartiers : le quartier Tukharistani, le quartier Geziri, le quartier Ayaanle, le quartier Sahrayn, le quartier Agnivanshi, le quartier Daeva, le quartier Shafit et au centre de tous, le Midan, lieu qui accueille les portes de chacun d'entre eux. Dans le plus grand de ces derniers, le quartier Daeva, se trouve un temple et une mosquée démontrant le partage religieux de l'ensemble de la ville. Le palais, là où habite et gouverne le roi, se trouve dans le même quartier que les deux bâtiments religieux. De grandes bibliothèques se nichent à l'intérieur, richesse culturelle au centre du récit et se présentant comme seuls vestiges du patrimoine de la protagoniste. L'entrée de la cité est située sur le mur d'enceinte en laiton qui entoure la ville et sur lequel sont nichées de nombreuses statues, amenant à penser que la ville est très ancienne.

Borderlands 2

Aussi hostiles que puissent être les différents paysages de Pandore, ses habitants ont tout de même réussi à bâtir des abris et des villes. Les différents espaces habités possèdent des matériaux hétéroclites sur plusieurs niveaux et un assemblage qui donne un aspect de camps rudimentaires. Ils sont habités par les bandits forcés de rester sur Pandore après le départ des compagnies qui les employaient. Sanctuary, la petite ville où

rejoignent les protagonistes, possède des bâtiments couverts dans lesquels travaillent et habitent des commerçants qui ont donné une véritable identité à l'intérieur grâce à la décoration, la lumière ainsi que la musique. En réalité, Sanctuary est un vaisseau fonctionnelle qui permet aux rebelles de fuir les attaques de Beau Jack, antagoniste de l'histoire. Celui-ci a créé une ville, Opportunity, montrant les richesses qu'il possède. La ville est organisée selon un urbanisme réfléchi avec de hautes tours, des rues larges et de grandes places. Elle n'est pas encore habitée, mais en son sein circulent des robots qui déshumanisent l'ensemble.

Uncharted 2 et 3

Les cités mythiques que les protagonistes découvrent possèdent de grandes statues à l'image d'anciennes divinités, des gardiennes de pierre immortelles. Architecture typique des régions où elles se trouvent, les villes sont idéalisées et bâties selon une unité urbaine qui donne l'image qu'une civilisation riche et prospère les ont arpentées. Les ruines sont très bien conservées et confirment l'absence des êtres humains dans leur altération. Il est difficile de voir leur superficie à l'échelle des protagonistes qui les arpentent, ce qui maintient une part de mystère et de grandiose. Avant d'arriver aux portes de la ville, une série d'énigmes s'impose à ceux qui veulent les ouvrir mettant en exergue le progrès technique des civilisations qui habitaient ces cités. Les villes ont prospéré grâce aux légendes des régions où elles se trouvent, maintenant leur existence dans l'imaginaire collectif malgré leur disparition à la fin de l'histoire.

Pour aborder l'animation, il faut faire un travail de clarification du terme et de sa pratique. Tout d'abord, nous ne parlerons que des films et séries d'animation puisque leurs structures sont empruntées aux films et séries en prises de vues réelles.

Historiquement, l'animation consiste à filmer des dessins ou des figures 3D afin de créer des scènes animées. Une fois assemblées en court ou long métrage, elles créent une narration. Ces images peuvent être accompagnées par du son : le son phoniques (les sons produits par les protagonistes), la musique et le son analogique (tous les sons qui ne concernent pas les dialogues ou la musique). Aujourd'hui, il existe plusieurs types d'animation passant de la 2D à la 3D et allant du dessin à la main à l'utilisation du numérique. Giannalberto Bendazzi, théoricien en cinéma d'animation, la définit par ce qu'elle n'est pas : « Le statut actuel affirme que l'on doit appeler animation tout ce qui ne constitue pas un enregistrement de la vue réelle⁴⁸ ».

La liberté que l'animation possède par rapport aux prises de vues réelles tient de la création totale de tous les paramètres qui forment l'univers dans lequel se déroule l'histoire. Dans *Anime architecture : mondes imaginaires et mégalopoles infinies*⁴⁹, Stefan Riekeles présente le processus de production d'une animation par un travail d'illustrations qui permet de créer un univers visuel plausible pour le déroulement de la narration⁵⁰ et qui facilite le développement d'univers fictifs qui auraient du mal à voir le jour par la prise de vues réelles.

48 BENDAZZI, G. [1988] 1991. *Cartoons. Le cinéma d'animation, 1892-1992*. p. 12-3.

49 RIEKELES, S. (2022). *Anime architecture – mondes imaginaires et mégalopoles infinies*. Mana Books.

50 RIEKELES, S. *Op. cit.* p. 9.

Comme conclut le réalisateur Sydney Lumet dans son livre *Faire un film*⁵¹, le cinéma est un art collectif⁵². Il parle de toutes les étapes qui amènent le film à son terme, et cela grâce à tous les intervenants qui assemblent les éléments afin de produire l'œuvre diffusée au public. Eric Dufour, dans son livre *Valeur d'un film*⁵³, déclare que « les raccords du récit cinématographique permettent également [...] de gommer la rupture entre les plans, de rendre le récit invisible⁵⁴ ». Autrement dit, les étapes qui façonnent l'architecture de l'œuvre dans l'animation : le storyboard, le dessin conceptuel, l'image board (ou décors de références), le layout (processus d'assemblage des plans), la mise en couleur et l'animation, se complètent et deviennent invisibles aux yeux du spectateur.

Dans les productions animées, les plans suivent la logique de son histoire et rendent fluide la succession d'évènements. Cependant, il faut ajouter que le séquençage d'une série ajoute le paramètre d'épisodes, étendant la narration d'une histoire. Une convention tacite, liée au média audiovisuel qui assume leur diffusion, assure que la durée des films ou séries convient à une norme commune. Ainsi, les films durent entre 90 à 120 min et les épisodes des séries, entre 20 à 50min. Bien qu'elle permette aux auteurs comme aux narrataires de s'entendre sur une règle de durée, cette convention n'est pas immuable et peut varier.

Dans les œuvres de fiction, l'architecture peut s'étendre dans des espaces qui ne peuvent être investis par les humains dans la réalité tangible.

51 *Faire un film*, Sydney Lumet, p. 193.

52 *Faire un film*, Sydney Lumet, p. 10.

53 DUFOUR, E. (2015). *La valeur d'un film*. Armand Colin.

54 *Ibid.* p. 14.

b. Les villes hautes et basses

Arcane

Piltover, la ville haute, est construite dans un style architectural art déco. Les bâtiments sont hauts, géométriques, ordonnés et le tout est harmonieux, fruit d'une véritable unité et image de solidité. De hautes tours démontrent que le progrès technique a une place importante dans l'économie de la ville. L'urbanisme est géré de sorte qu'on peut deviner l'existence d'un service lui étant dédié pour le contrôler, gentrifiant la ville afin qu'elle rayonne plus largement. Les rues sont larges, afin de laisser passer la lumière naturelle la journée, et sont équipées d'un éclairage lorsque la nuit tombe. Les places minéralisées accueillent des fontaines et de la végétation contrôlée démontrant d'un entretien régulier de ces espaces. Piltover est la concrétisation de l'idéalisation d'une société aristocrate construite vers le ciel.

Bioshock

Rapture est une ville sous-marine inaugurée en 1946 dans un style art déco, populaire dans les années 1920, mais qui décline progressivement à partir des années 1930. A partir de cette idée, il est possible de comprendre que la ville avait déjà pour avenir de décliner rapidement. L'art déco est orthogonale et géométrique avec des ornements francs et droits revenant à un style ordonné. A travers tous ces éléments, le concepteur de la ville affirme sa position de leader, de grand chef de cette société. Les tours qui s'élèvent sont hautes, très vitrées offrant une vue sur l'immensité de l'océan. Elles sont liées les unes aux autres grâce à des passerelles, totalement vitrées elles aussi. Les fonds marins se réapproprient les lieux, notamment à la base

des bâtiments, affirmant lentement que cette ville est contraire à l'ordre des choses, malgré ce qu'elle essaie d'affirmer.

Arcane

Zaun, la ville basse, possède un style art nouveau dans son architecture aux formes organiques, florales, fines et délicates et à la large utilisation du métal. La ville s'enfonce dans une faille et, là où les tours de Piltover s'étendent vers le ciel, Zaun se déploie dans les profondeurs comme une forêt artificielle remplaçant la nature qui ne peut s'établir aussi loin de la lumière naturelle. Aucun service d'urbanisme ne régit la ville et, c'est pourquoi, tous les bâtiments semblent reposés les uns sur les autres et ne laissent place qu'à de fines rues et boyaux labyrinthiques. A cause de sa localisation, la ville a peu de lumière naturelle et celle-ci n'atteint pas les niveaux les plus bas. Ainsi, la lumière artificielle est d'une importance capitale et les néons donnent une ambiance lumineuse constante.

Bioshock Infinite

La ville de Columbia est inaugurée en 1893 lors de l'exposition universelle de Chicago et est construite dans le style Americana, ou queen Anne, qui correspond à une vision idéalisée des Etats-Unis. Les instances sont construites dans un style néo-classique et les immeubles dans un style colonial américain. Les pierres des bâtiments donnent un aspect lourd et solide à l'ensemble alors même que la ville s'élève dans le ciel. Les rues sont pavées et larges, tout comme les ponts qui rejoignent les différentes îles formant cet archipel. La ville a été conçue avec une certaine unité afin de fonctionner en autonomie et, bien que loin du sol, elle contient aussi quelques espaces verts contrôlés donnant une image saine à l'ensemble.

Tout comme les productions animées, le jeu vidéo est un art collectif, mais surtout un art interactif. La structure du jeu vidéo est faite de façon à ce que le joueur puisse intervenir au sein de la diégèse. Bien que le narrataire ait son rôle à jouer au sein de l'œuvre, il est contraint de suivre les directives du médium afin d'avancer et d'évoluer au sein de l'univers et de l'intrigue.

Le jeu vidéo possède une structure interne complexe, qui peut être divisée en niveaux, indiquant au joueur son avancée dans le jeu. L'histoire peut être découpée par chapitres, tout comme le roman, avec la même fonction générale d'indiquer au narrataire des moments de seuil. Le jeu vidéo et le livre n'ont pas vocation à être parcourus en une seule fois, de par leur durée, ce qui les différencie des productions animées. Fanny Barnabé, dans le chapitre « Cadre théorique » de son livre *Narration et jeu vidéo*⁵⁵ discute du conflit entre narratologues et ludologues concernant la formation du récit dans le jeu vidéo.

« [elle] conclut que tous les jeux vidéo véhiculant une histoire, même minimale, mettent en place une double structure narrative.⁵⁶ ».

Ces deux structures narratives, le récit enchâssé (celui du concepteur de jeu) et le récit vidéoludique (suite d'actions prise par le joueur)⁵⁷, démontrent de l'interactivité du jeu vidéo grâce aux formes narratives qu'il emploie. Ainsi, la narration de ce médium ne peut pas simplement être analysée par la narratologie classique.

55 BARNABÉ, F. (2018). Cadre théorique. In *Narration et jeu vidéo* (1). Presses universitaires de Liège. (<https://doi.org/10.4000/books.pulg.2617>).

56 *Ibid.*

57 BARNABÉ, F. *Op. cit.*

Le joueur exerce un rôle important dans l'avancée de l'histoire puisqu'il incarne un des protagonistes du jeu. Il parcourt parfois des niveaux qui menacent la vie de celui-ci, rendant les points de sauvegardes importants car ils permettent au joueur de recommencer un combat, un niveau, sans qu'il n'ait à revenir au début de la partie. Ces apartés ne sont vécues que par le joueur, pas par le protagoniste qu'il incarne, ce qui montre la dualité entre l'extradiégétique et l'intradiégétique dans l'expérience du jeu vidéo.

Les structures des jeux choisis dans ce mémoire sont précises et utilisent certains mécanismes cinématographiques dans les scènes cinématiques. Durant ces scènes, le joueur devient spectateur et regarde le personnage qu'il incarne vivre un moment clef du récit, puis il reprend la main après ces moments charnières.

Le joueur, pour faire avancer l'intrigue, évolue dans les espaces diégétique du jeu. Dans sa structure, cela consiste à activer des événements scriptés dès que le joueur accomplit une action clef. Ce phénomène, appelé mouvement procédural, déclenche un élément majeur qui fait progresser l'intrigue du jeu, empêchant parfois au joueur de revenir en arrière. Le *gameplay*, ou jouabilité en français, correspond à ces interactions et est construit de sorte à s'adapter aux contraintes techniques de son média, tout en développant une histoire cohérente.

L'architecture, dans les œuvres de fictions, permet d'explorer les futurs possibles de notre réalité tangible, notamment sur les questions de surpopulation et d'urbanisme des villes.

c. Futur et surpopulation

Akira

A Néo-Tokyo, des bâtiments bas côtoient des gratte-ciels semblant inatteignables. L'ultra-moderne, en verre et acier, se mélangent à des habitations plus vétustes, en béton. L'urbanisme de la ville est labyrinthique, non par le dédale des rues, mais par l'aspect similaire des bâtiments entre eux et les habitants sont noyés dans la masse. Les sols sont artificialisés et la végétation est pratiquement absente dans la ville. Néo-Tokyo est immense et semble infinie, un océan urbain qui ne dort jamais, en témoignent les néons qui illuminent les rues dans la nuit.

Cyberpunk edgerunners

Bâtie en 1993, la cité-Etat de Night City se situe en Californie et a été nommé en mémoire de son créateur : Richard Night. Dirigée par de riches entreprises et habitée par de nombreux gangs, la ville porte les symboles des luttes de pouvoir et de richesses. Les gratte-ciels envahissent la ville de cet univers, en verre, acier et béton, reposant sur la vision idéalisée de la ville moderne, dans laquelle les individus habitent en appartements. Bien que le soleil puisse briller la journée, la nuit revêt une toute nouvelle lumière avec ses néons colorés qui donnent des ambiances différentes en fonction des lieux. En surpopulation évidente, les avenues larges sont contrebalancées par les boyaux qui s'étendent entre les bâtiments et à l'intérieur de ceux-ci.

Metropolis

Parfois horizontale, la ville peut surprendre par sa verticalité. Un plafond surplombant les bâtiments cache en réalité un nouveau niveau de la ville, et la faille sombre qui effleure les rez-de-chaussée d'un plan horizontal ne dévoile pas la profondeur de Metropolis. Les tuyaux qui servent au bon fonctionnement des dédales de rues sont tout aussi colorés que les bâtiments qu'ils côtoient, les rendant aussi voyants qu'invisibles. Des passerelles permettent le passage entre certains bâtiments, surplombant les routes, et facilitant la circulation entre deux niveaux égaux. Cette large connexion rend compte de l'unité que forme la ville sur le plan horizontal, mais aussi des limites qui constituent sa verticalité. Bien que les bâtiments semblent être construits de matériaux couramment utilisés, les couleurs, le dédale de tuyaux et de niveaux en font un urbanisme singulier.

Les chroniques lunaires – Cinder

A Néo-Beijing, les bâtiments d'habitation sont en verre, acier et béton et ont autrefois possédé des appartements spacieux et lumineux. Ils sont à présent subdivisés et redécoupés afin d'accueillir la large population de la ville. Tous les bâtiments possèdent des écrans diffusant continuellement des publicités, informations et émissions diverses. Le palais impérial, bâtiment existant à Beijing, dénote avec le reste de la ville par son histoire et son architecture traditionnelle. La lune est colonisée et aménagée de façon à ce que les humains puissent respirer. Les habitations sont pourvues de technologies qui permettent de faciliter la vie quotidienne. Le vaisseau, que les protagonistes

finissent par utiliser, devient leur QG. Ainsi, malgré tous les bâtiments qu'ils auraient pu choisir, ils prennent la décision d'habiter un moyen de transport qui répond aux besoins de réunion, de repos et de voyage lorsque leur but le demande.

The Bone Season

Les différents quartiers de Londres n'ont pas connus beaucoup de changement depuis 1859. Ainsi, le quartier populaire, Old Nichol, est insalubre avec ses rues étroites et boueuses, et ses bâtiments tombent en ruines. Autrement, les bâtiments publics sont en pierre de Portland, blanc, haut et d'aspect solide là où le reste des habitations se développent dans des bâtiments en briques ou recouvert d'un crépis. Seul le quartier où se trouve les tours de Scion à la cité de Londres, sont en acier et verre, matériaux considérés comme modernes. Le XIXème siècle côtoie le XXIe siècle par l'architecture, mais aussi le mobilier. En effet, les clairvoyants appartenant à des gangs se cachent parmi le monde et se détachent des autres par le mobilier choisis (bureau en bois, méridienne, gramophone, lampe). Le monde tel qu'on le connaît s'est arrêté en 1859, mais n'a pas cessé de connaître des évolutions qui ajoutent à son architecture une singularité et une ambiance différente.

L'architecture, au sein des œuvres, est appuyé par les différentes couleurs qui la constituent.

a. Années 1980 à 2000 : couleurs vives et technologie

RINTARO (réalisateur). (2001). *Métropolis* [long-métrage animé]. Madhouse, Tezuka Pro. (JAPON).

OTOMO, K. (réalisateur). (1988). *Akira* [long-métrage animé]. AKIRA Committee. (JAPON).

IMAISHI, H. (réalisateur). (2022). *Cyberpunk edgerunners* [série animée]. Studio Trigger, CD Projekt. (JAPON & POLOGNE).

MEYER, M. (2011). *Lunar Chronicles – Cinder*. Feiwel & Friends. (ETATS-UNIS).

GEARBOX SOFTWARE (développeur). (2012). *Borderlands 2* [jeu vidéo]. CHARLES, M. REARDON, S. (ETATS-UNIS).

b. Ciel et terre

FORTICHE (réalisateur). (2022-2024). *Arcane* [série animée]. Riot Games. (FRANCE & ETATS-UNIS).

IRRATIONAL GAMES (développeur). (2013). *Bioshock Infinite* [jeu vidéo]. MURPHY, A. (ETATS-UNIS).

2K MARIN (développeur). (2007). *Bioshock* [jeu vidéo]. MILLER, M. (ETATS-UNIS).

SHANNON, S. (2013). *Bone season*. Bloomsbury. (ANGLETERRE).

c. En dehors du monde occidental

CHAKRABORTY, S. A. (2017). *Daevabad trilogy*. Harper voyager. (ETATS-UNIS).

NAUGHTY DOG (développeur). (2010). *Uncharted 2 : Among Thieves* [jeu vidéo]. SONY COMPUTER ENTERTAINMENT. (ETATS-UNIS).

NAUGHTY DOG (développeur). (2011). *Uncharted 3 : Drake's deception* [jeu vidéo]. SONY COMPUTER ENTERTAINMENT. (ETATS-UNIS).

IV/DIFFUSION-ACCES ET COLORIMETRIE

Un individu qui souhaite accéder au récit d'un roman doit savoir lire, mais c'est le seul besoin cognitif dont il a recours avant d'entrer dans la narration. Le lecteur a besoin de la vue, pour la lecture, et du toucher, pour tourner les pages, que le livre soit en papier ou en numérique, créant une interactivité fonctionnelle entre l'objet et le lecteur.

Le lecteur peut se procurer le livre de diverses façons, que ce soit par l'emprunt dans une bibliothèque, qui reste propriétaire du livre, ou par l'achat dans une librairie, faisant du narrataire le propriétaire du roman, qu'il soit en papier ou en numérique. Le produit de consommation culturelle que représente le livre demande aux maisons d'éditions de proposer des œuvres qui jouiront d'une certaine popularité. C'est pourquoi, aujourd'hui, les plateformes de fanfictions sont investies par les maisons d'éditions. Ce phénomène rend la diffusion de livres sujette aux fluctuations de mode au sein de la société. Dans leur article « les industries culturelles⁵⁸», Anne Vincent et Marcus Wunderle ont pris pour exemple le groupe canadien Harlequin qui a aujourd'hui diversifié son activité afin d'atteindre un plus large public⁵⁹. Les livres mis en avant dans la distribution, soit en librairie, répondent à la demande du public visé : les lecteurs.

Tout ceci permet de comprendre le choix des œuvres qui sont dans le corpus. Celles-ci ont été mis en avant en librairie à un moment donné et ont répondu à une demande

58 VINCENT, A., WUNDERLE, M. (2009). Les industries culturelles. *Dossiers du CRISP*, n°72, 11-131. (<https://shs.cairn.info/revue-dossiers-du-crisp-2009-1-page-11?lang=fr&tab=texte-integral>).

59 *Ibid.*

personnelle.

Dans sa chronique évoquant la plateforme Wattpad⁶⁰, Constance Vilanova parle de la sur-représentation des femmes sur la plateforme constituant 70% des utilisateurs⁶¹. Le constat sur la réception d'œuvres par un public majoritairement féminin sur les plateformes qui sortent des codes de l'édition démontre d'une demande irrassasiée par ce public dans la distribution. Ce phénomène, les maisons d'édition l'ont bien compris et piochent dorénavant parmi ces écrits afin d'élargir leur catalogue. Le ciblage de représentations de genres vers certains genres littéraires tendent à évoluer en même temps que la société. Ainsi, les catégories de romans à « l'eau de rose », sont souvent associés aux femmes, et les narrations concernant la violence, associées aux hommes⁶², créent un modèle de diffusion genré plutôt qu'un modèle basé sur le genre de l'œuvre.

La lecture est considérée comme un loisir et demande au narrataire de le pratiquer lorsqu'il a du temps libre. Le transport de certains formats de livres, la version de poche et dématérialisée, permet au narrataire d'y accéder facilement.

Les couleurs, bien que le roman ne puisse les montrer, sont essentielles aux univers de fiction permettant de supporter les architectures qui les composent.

60 VILANOVA, C. Wattpad continue de bouleverser l'industrie de l'édition de livres. *La chronique de Constance Vilanova. Mouv' : radiofrance*. 22 février 2024. (<https://www.radiofrance.fr/mouv/podcasts/la-chronique-de-constance-vilanova/wattpad-continue-de-bouleverser-l-industrie-de-l-edition-de-livres-3722841>).

61 *Ibid.* 1'25''.

62 VINCENT, A., WUNDERLE, M. *Op. cit.*



fig. 4. ambiance de Matropolis.



fig. 5. ambiance d'Akira.

a. Années 1980 à 2000 : couleurs vives et technologie

Metropolis

Le rouge, le jaune, le bleu, le rose, le vert, le violet, toute la ville revêt des murs peinturlurés et unis. Toutes ces couleurs mélangées oblitèrent la couleur du ciel et le soleil qui éclaire les rues. Ce dernier est, cependant, important dans la vision des couleurs de la ville puisque les mettant en lumière. Elles représentent un moyen, dans Métropolis, de montrer la richesse des bâtiments qui peuvent se permettre de posséder des murs voyants, mais aussi la pauvreté des niveaux plus bas qui se développent dans des atmosphères plus sombres, plus brutes.

Akira

Le bleu et le vert sont utilisés pour démontrer la corruption de la ville et son aspect impersonnel, notamment pour les bâtiments les plus éloignés, inaccessibles. La nuit, les rues sont éclairées par les néons, une pluralité de couleurs, et les lumières des voitures et motos qui se précipitent dans les rues. Le rouge, qui peut être associé à la passion, indique aussi le danger. Néo-Tokyo la porte comme pour offrir toutes les passions jusqu'à overdose, mais aussi, pour indiquer le danger permanent de ses rues. Le violet, couleur de transition entre le bleu et le rouge, revient au mystère et permet de lier les bâtiments modernes, froids, à la passion des protagonistes qui se déploient dans les rues. Cette couleur soutient, aussi, les secrets autour des projets militaires et scientifiques qui sont menés durant l'intrigue.



fig. 6. ambiance de Cyberpunk edgerunners



fig. 7. ambiance des Chroniques lunaires

Cyberpunk edgernners

Le bleu, sur les bâtiments des corporations, est une couleur liée à l'intellectualisme. Elle est froide et est, dans le spectre, opposée au rouge, orange et jaune qui sont principalement associées à l'émotion. Le vert est utilisé pour exprimer la toxicité de l'environnement insalubre et pauvre des espaces reculés dans lesquels évoluent les personnages. Le violet, associé au mystère et à la féminité, correspond au personnage féminin démontrant son caractère calme et taciturne. Le jaune est vif, artificiel et ne rejoint donc pas la signification de la joie et de la chaleur mais plutôt celle du danger et de la santé mentale altérée des protagonistes par leurs implants.

Chroniques lunaires – Cinder

La technologie fait partie intégrante de la ville et est représentée par le gris, le bleu et des touches de vert. Le bleu est la couleur dominante du monde numérique et est omniprésent dans les espaces de la ville par les écrans installés sur les façades des bâtiments. Le palais a des toits dorés et des éléments verticaux rouges, démontrant la puissance et la richesse de la monarchie, et dénotant avec le bleu et le gris de la ville qu'il surplombe. Les couleurs de la ville et celles du palais sont complémentaires, c'est-à-dire, en opposition sur le spectre chromatique, et font émerger la rupture entre la royauté et le reste de la population. Le palais a des couleurs fortes mais peu d'habitants alors que les immeubles grouillent de vie avec des couleurs plus ternes.



fig. 8. ambiance de Borderlands 2

Borderlands 2

La planète Pandore regorge d'environnements différents avec leurs couleurs et ambiances propres. Ainsi, le blanc, le marron et le bleu des espaces naturels donnent une atmosphère froide et peu accueillante. La plupart des habitations sur la planète sont fait d'éléments ajoutés les uns aux autres en fonction des ressources que les habitants ont trouvées. A Sanctuary, certains néons ajoutent de la chaleur dans les rues malgré le gris froid des bâtiments. A Opportunity, le bleu démontre de la modernité des espaces ainsi que de la place de la technologie dans ses rues.

La consommation culturelle de productions animées nécessite l'utilisation de l'outil numérique : un téléphone, une tablette, une télévision, un vidéoprojecteur et, parfois, un écran de cinéma. Chacun de ces supports amène un contexte de visionnage différent allant d'un environnement partagé (gare, salle d'attente, aéroport, abribus, ...), à un environnement personnel (salon, chambre). Le spectateur, utilisant la vue et l'ouïe, doit avoir la possibilité d'écouter et de voir ce qu'il se passe à l'écran. Il est préférable que l'œuvre soit dans la langue du spectateur afin qu'il la comprenne par l'écoute, mais il est aussi possible d'avoir des sous-titres et qu'il l'écoute dans sa version originale. Les différents sites de streaming qui accueillent des œuvres animées permettent d'avoir cette pluralité de langues, que ce soit en sous-titres ou en doublage. Bien que populaire, le streaming ne permet pas de garder une trace physique de l'œuvre, comparativement au DVD, au blu-ray ou à la cassette. L'avantage des catalogues de plateformes de streaming, bien qu'ils soient rangés par catégorie, c'est qu'ils ne s'adressent pas à un genre en particulier.

Eric Dufour, dans *Valeur d'un film*⁶³ énonce l'idée que l'adaptation d'un livre en film le rend accessible et lui donne une forme et une durée qui rendent la réception plus aisée⁶⁴. Ainsi, les œuvres animées sont aussi le moyen de partager des narrations d'autres médias afin d'en faciliter l'accès auprès du public.

63 DUFOUR, E. (2015). *La valeur d'un film*. Armand Colin.

64 *Ibid.* p. 150.

Les œuvres animées peuvent être regardées par un spectateur tout autant qu'elles peuvent l'être à plusieurs. Les films et les séries sont des arts collectifs et leur réception l'est tout autant.



b. Ciel et terre

Arcane

La ville haute de Piltover utilise des couleurs chaudes telles que le jaune et le rouge créant un espace chaleureux et démontrent la passion et le rayonnement du pouvoir de la ville. Le bleu est utilisé comme message de puissance, d'énergie et de loyauté équilibrant visuellement les deux autres couleurs. Le vert est important dans la diégèse et son utilisation à Piltover est uniquement liée à la nature, la pureté de l'air et la salubrité de la ville.

Bioshock Infinite

Le rouge, le jaune et le blanc accueillent avec chaleur les nouveaux habitants de Columbia. Le rouge représente la passion et la vie qui circulent dans les rues de la ville. Le jaune est renforcé par le soleil qui se reflète dans les fenêtres de la ville renvoyant des rayons dorés dans les rues. Le bleu des drapeaux révèle la base nationaliste sur laquelle est bâtie Columbia. La puissance et la loyauté du bleu contrebalance avec les passions du rouge et la vitalité du jaune. De plus, le bleu est omniprésent autour de la ville avec le ciel qui l'entoure.

Arcane

Le vert est omniprésent dans la ville de Zaun. Contrairement à sa représentation de la nature dans les rues de Piltover, à Zaun elle est associée à la toxicité physique et morale qui touchent ses rues. Le violet, entre le rouge et le bleu, représente une utilisation malveillante et organique de la recherche scientifique, en opposition au progrès technique de Piltover.



De plus, elle s'ajoute à la toxicité signifiée du vert. Les rares touches de bleu donnent une ambiance plutôt froide à certains espaces.

Bioshock

Le vert est omniprésent à Rapture à cause de la filtration de la lumière par la surface de l'océan. De plus, elle démontre la corruption qui s'étend dans la ville et qui mène ses citoyens à une révolution. Le bleu, bien moins présent, rappelle que les lieux se trouvent bien sous l'eau et qu'ils empêchent toute fuite vers la surface. A l'intérieur, les lumières jaunes et le mobilier rouge équilibrent les espaces intérieurs avec les espaces extérieurs. Le rouge ajoute au faste des premières années de la cité et les lumières toujours allumées forment un environnement qui ne semble jamais dormir.

Bone season

Le temps gris de Londres agit comme une ombre sur les bâtiments. Le soleil se faisant discret, l'architecture d'un Londres, qui s'est trouvé séparé de notre réalité depuis 1859, semble assombrie. Les rues sont grises mais et les bâtiments sont en briques rouges, parfois en pierre de Portland, soit blanc cassé se grisant sous la pluie. Les toits sont en tuiles noirs ou marrons. Ainsi, le Londres de Scion est principalement gris, rouge et marron donnant une ambiance maussade à la ville. Les différents parcs de Londres apparaissent rarement dans le récit, mais ajoute un léger équilibre avec les rues peu végétalisées.

Le jeu vidéo est un médium qui demande au joueur de posséder la technologie adéquate afin d'accéder à l'œuvre. De ce fait, la console portable ou fixe et le PC sont devenus les outils principaux du joueur. Afin d'accéder à l'œuvre, le narrataire doit disposer d'un de ces appareils et doit avoir ses mains libres pour interagir avec le jeu vidéo. Cette interactivité induit l'utilisation des sens de la vue (suivre les actions à l'écran), l'ouïe (écouter les sons analogiques, phoniques et musicaux) et le toucher (interactivité avec la manette). Le lieu que le joueur emprunte dans son environnement dépend du format de l'appareil numérique utilisé. Une console portable permet au joueur d'arpenter des espaces de transports, de salles d'attentes, de lieux de vie partagés alors que le PC et la console fixe demande au joueur de s'installer dans un espace personnel.

Bien qu'il soit possible de jouer à plusieurs, les jeux choisis dans le corpus s'arrêtent à quatre joueurs maximum. Cependant, tous peuvent être joué seul, permettant aux individus de choisir s'ils désirent être accompagnés durant l'aventure et partager l'intrigue avec d'autres individus, en jouant avec eux ou en les laissant regarder.

c. En dehors du monde occidental

Daevabad trilogy

Daevabad se trouve au milieu du désert et en adopte les couleurs chaudes. Les toits sont verts et contrastent avec le blanc des murs des bâtiments et au laiton du mur d'enceinte. Des jardins verdoyants rajoutent à l'équilibre de l'ensemble. Le vert est une couleur associé à l'islam, religion suivie par une grande partie des habitants de la ville, mais pas la majorité. Les couleurs chaudes sont largement employées dans le récit, donnant une ambiance précise des lieux dans lesquels évoluent les protagonistes. La richesse des matériaux ajoutent à l'image prospère de la ville ainsi qu'à la richesse de la population dominante.

Uncharted 2 et 3

Entre la jungle, la toundra ou le désert, les protagonistes traversent des paysages variés aux ambiances bien différentes. Les différents espaces de l'aventure sont très différents les uns des autres et contrastent entre eux : le vert omniprésent de la jungle, le blanc aveuglant de la neige ou les dunes chaudes du désert. Les cités perdues découvertes sont construites avec les matériaux locaux correspondant aux époques durant lesquelles elles sont supposées être nées. Les pierres oscillent entre le beige et le blanc. Pour la première, la végétation a repris ses droits, et la seconde est envahie par le sable du désert qui l'entoure. Les espaces naturels au sein desquels les villes sont nées réinvestissent les lieux avec leurs couleurs et ambiances respectives.

a. Deux ordres opposés

SHANNON, S. (2013). *Bone season*. Bloomsburry. (ANGLETERRE).

FORTICHE (réalisateur). (2022-2024). *Arcane* [série animée]. Riot Games. (FRANCE & ETATS-UNIS).

b. Antagoniste tyrannique

CHAKRABORTY, S. A. (2017). *Daevabad trilogy*. Harper voyager. (ETATS-UNIS).

MEYER, M. (2011). *Lunar Chronicles – Cinder*. Feiwel & Friends. (ETATS-UNIS).

c. Antagoniste corporation

OTOMO, K. (réalisateur). (1988). *Akira* [long-métrage animé]. AKIRA Committee. (JAPON).

RINTARO (réalisateur). (2001). *Métropolis* [long-métrage animé]. Madhouse, Tezuka Pro. (JAPON).

IMAISHI, H. (réalisateur). (2022). *Cyberpunk edgerunners* [série animée]. Studio Trigger, CD Projekt. (JAPON & POLOGNE).

d. Antagoniste cherchant puissance et réussite

IRRATIONAL GAMES (développeur). (2013). *Bioshock Infinite* [jeu vidéo]. MURPHY, A. (ETATS-UNIS).

2K MARIN (développeur). (2007). *Bioshock* [jeu vidéo]. MILLER, M. (ETATS-UNIS).

GEARBOX SOFTWARE (développeur). (2012). *Borderlands 2* [jeu vidéo]. CHARLES, M. REARDON, S. (ETATS-UNIS).

NAUGHTY DOG (développeur). (2010). *Uncharted 2 : Among Thieves* [jeu vidéo]. SONY COMPUTER ENTERTAINMENT. (ETATS-UNIS).

NAUGHTY DOG (développeur). (2011). *Uncharted 3 : Drake's deception* [jeu vidéo]. SONY COMPUTER ENTERTAINMENT. (ETATS-UNIS).

V/ACTEURS ET PROTAGONNISTES

Auteur, correcteur, traducteur, éditeur, graphiste, attaché de presse, imprimeur, diffuseur sont les principaux individus qui interviennent dans le processus de création du roman. L'auteur est le seul à créer la diégèse du roman, les autres acteurs dans le processus n'interviennent que pour rendre l'histoire plus fluide et faciliter la réception auprès des lecteurs. Alors, bien que le correcteur et le traducteur agissent sur le texte, leur intervention ne touche pas à l'histoire en elle-même mais ils la rendent plus accessible.

Afin de faire comprendre sa vision, l'auteur va décrire des espaces, des personnages, tout au long de son récit. Le lecteur doit imaginer ces éléments afin de s'immerger dans sa lecture et suivre les actions menées par les protagonistes au sein des lieux qu'ils traversent.

Dans la mythologie, Le héros est doté de capacités particulières conférées par les dieux et dont la fin, après avoir vécu de longues péripéties, est tragique⁶⁵. Au XVIIème siècle, repris du XIIème siècle, le héros est le chevalier, le galant, qui défend la veuve et l'orphelin grâce à sa force et son invincibilité et qui arrive à bout de toutes les épreuves auxquelles il doit faire face⁶⁶. Au XIXème siècle, le héros est un individu qui évolue dans son contexte sociale et qui s'élève moralement par ses actions. Aujourd'hui, la conception du héros vient de toutes les figures archétypales qu'il a pu avoir, avec sa morale, ses actions et sa réussite face aux épreuves.

65 TOURET, M. (2011). Qu'est-ce qu'un héros ?. *Inflexions*, n°11, pp. 95-103. (<https://shs.cairn.info/revue-inflexions-2011-1-page-95?lang=fr#s1n5>).

66 *Ibid.*

Dans les années 1950, le super-héros de comics, dont les super-pouvoirs lui permettent d'incarner la seule figure qui peut vaincre le mal, devient un modèle vers lequel le narrataire peut aspirer devenir mais qu'il ne pourra jamais atteindre. En opposition à ce héros, naît la figure de l'anti-héros, un homme aux mêmes attributs que le super-héros mais qui suit ses propres intérêts.

La figure archétypale du héros a évolué lentement à travers les époques grâce à la littérature mais le phénomène, similaire pour le cinéma, a été accéléré dans le jeu vidéo par les contraintes techniques et technologiques qui ne pouvaient proposer, à ses prémices, qu'une narration simpliste avec des buts clairs.

Dans la fiction, le protagoniste principal, qui peut s'apparenter à la figure du héros, peut suivre le schéma du monomythe développé dans *Le héros aux mille et un visages*⁶⁷ de Joseph Campbell. La théorie se déploie en plusieurs phases : l'appel de l'aventure, le refus de l'appel, rencontre du guide, début de l'aventure, rencontre des alliés et des ennemis, la grande épreuve, acquisition de l'objet de la quête, chemin de retour, renaissance et retour avec l'objet de la quête⁶⁸. Cette évolution du personnage principal dans l'histoire met en exergue l'accomplissement d'un but. Cependant, cette structure archétypale peut autant servir le protagoniste que l'antagoniste. Si le premier arrive à ses fins, le narrataire, qui l'a suivi durant toute l'histoire, pourra

67 CAMPBELL, J. (2010). *Le héros aux mille et un visages*. Editions Oxus.

68 *Ibid.* p. 48.

être satisfait. Maintenant, si le second atteint son but, et parce qu'il est représenté comme la figure qui avance contre les intérêts du protagoniste et de la narration, le narrataire peut être insatisfait par l'utilisation non habituelle du monomythe.

Aujourd'hui, allant à l'encontre de la figure masculine du héros, se déploie des femmes complètes et riches au centre de la narration. Dans le corpus, les autrices de romans (Marissa Meyer – S. A. Chakraborty – Samantha Shannon) décident de mettre des protagonistes féminines au centre de leur récit et qui évoluent durant l'histoire, confrontées à leur antagoniste et aux inégalités, analogie avec la réalité des conditions des femmes dans la société.

a. Deux ordres opposés

The Bone Season

Protagoniste : Paige Mahoney, clairvoyante, membre du gang des sept cadrans, elle en devient la dirigeante et revêt le visage principal de la révolution en créant des alliances entre les différentes pègres européennes.

Personnage secondaire principal : Arcturus Mesarthim, réphaïm rebel qui aide les humains à lutter contre la tyrannie de Nashira.

Antagoniste : Nashira Sargas, Réphaïm dirigeante de l'ombre de Scion qui exècre les humains et désire la puissance et le pouvoir.

Antagoniste secondaire : Jaxon Hall, ancien dirigeant des sept cadrans ayant été longtemps agent double entre son rôle au sein de la pègre et son lien avec Nashira.

Arcane

Protagoniste principale : Vi, orpheline de Zaun, est séparée de sa sœur depuis les années qu'elle passe en prison.

Antagoniste principal : Jinx, anciennement Powder et sœur de Vi idéalise son père adoptif, Silco, et provoque des attentats à Piltover.

Les protagonistes d'Arcane sont bien plus nombreux et servent leurs intérêts ce qui leur prête les rôles de protagoniste autant que ceux d'antagoniste en fonction de l'action en cours dans

la narration. Au début du récit, les deux sœurs sont séparées et finissent par devenir des symboles de deux mondes qui s'affrontent sur des luttes sociales et politiques entre les populations de Zaun et de Piltover.

b. Antagoniste tyrannique

Daevabad

Protagoniste principale : Nahri découvre un tout nouveau destin dans la ville de ses ancêtres et sa morale la pousse à agir contre le pouvoir en place.

Antagoniste : Ghassan est le tyran qui dirige la ville avec un mépris certain pour certains de ses habitants.

Manizheh prend le pouvoir après le décès de Ghassan et exerce un pouvoir encore plus totalitaire que son prédécesseur.

Les chroniques lunaires – Cinder

Protagoniste principale : Cinder, ou la princesse disparue Sélène, doit lutter contre des pouvoirs qui la dépasse et est la cible de nombreuses attaques à cause de sa condition d'héritière.

Antagoniste : Reine Levana, tyran sans cœur qui veut absolument posséder autant de pouvoirs que possible.

Dans l'animation, de nombreuses interventions de métiers différents forment l'œuvre finale. Les scénaristes l'écrivent, les *character designers* créent visuellement les personnages de la fiction, les *storyboarders* associent l'écrit avec le visuel, l'animateur donne vie aux mouvements de l'œuvre, les *sound designers* et compositeurs sont ceux qui donnent le son, le monteur assemble tous les éléments qui structurent le film ou la série afin de compléter l'unité qui forme l'œuvre.

Parler des intervenants lors du processus de création dans le cinéma induit de parler de la politique des auteurs, qui doit sa première apparition à François Truffaut dans le quarante-quatrième numéro des *Cahiers du cinéma* paru en 1955 dans son article « Ali Baba et la « politique des auteurs »⁶⁹ ». Cette politique fait du réalisateur l'auteur de son œuvre au-dessus de tout autre intervenant ayant aidé à la fabrication d'un film, et par extension, d'une série. Cependant, bien que derrière le réalisateur, tous jouent un rôle important dans la création de l'œuvre.

69 TRUFFAUT, F. Ali Baba et « la politique des auteurs ». *Cahiers du cinéma*, n°44, 45-47.

c. Antagoniste corporation

Akira

Protagonistes principaux : Shôtarô Kaneda, membre d'un gang de motard et grand ami de Tetsuo Shima qui a été enlevé par les militaires.

Antagoniste : Bien que la volonté est de faire de Tetsuo le méchant de l'histoire, ce sont en réalité les pouvoirs corrompus, dont l'armée, qui mène les essais sur différentes personnes.

Métropolis

Protagonistes principaux : Kenichi est le neveu du détective Ban qui se retrouve à aider le robot Tima à circuler dans la ville et à échapper à son destin tragique.

Antagoniste : Duc Red est un puissant homme de pouvoir qui cherche à en posséder encore plus grâce au robot du Dr
Laughter.

Cyberpunk edgerunners

Protagoniste principal : David Martinez, jeune homme ayant tout perdu avec la mort de sa mère, mais qui retrouve une famille à travers les edgerunners.

Antagoniste : Arasaka est une corporation puissante qui continue de fabriquer des cyberarmes sans se soucier des dangers que cela représente pour les humains.

Tout comme l'animation, le jeu vidéo nécessite l'intervention de nombreux acteurs lors de sa réalisation. Scénaristes pour la narration, *designers* (*créative design*, *game design*, *level design*) pour l'esthétique fonctionnel du jeu, programmeurs (gameplay, programmeurs, engine programmeurs) pour le fonctionnement même du jeu, *environment artist* pour ceux qui créent l'esthétique du monde de la fiction, *character designers* pour les personnages, VFX et artistes pour les effets spéciaux et les cinématiques, et compositeurs et *sound designers* pour tout ce qui touche au son.

d. **Antagoniste cherchant puissance et réussite**

Bioshock et Bioshock Infinite

Personnage principal : Jake (*Bioshock*) est engagé malgré lui dans une lutte de puissance entre deux hommes.

Booker DeWitt (*Bioshock Infinite*) n'a d'autres solutions que de répondre à la mission qu'on lui propose afin d'effacer ses dettes.

Antagoniste : Andrew Ryan (*Bioshock*) créateur de Rapture et de son capitaliste extrême et Atlas, tête de la révolution et avare de pouvoir.

Zachary Comstock (*Bioshock Infinite*) créateur de Columbia, développe le culte de la personnalité avec son image du prophète auprès des habitants.

Borderlands 2

Protagonistes principaux : Salvador, Axton, Maya, Zer0 ont simplement pour but de lutter contre Beau Jack.

Antagoniste : Beau Jack, riche et avare de pouvoir, il est prêt à sacrifier sa fille afin de servir ses intérêts.

Uncharted 2 et 3

Protagoniste : Nathan Drake, chasseur de trésors, il n'hésite pas à tremper dans l'illégalité pour arriver à ses fins mais embrasse une morale juste.

Antagoniste : Zoran Lazarevic (Uncharted 2) est un criminel serbe qui est prêt à tout afin de gagner argent et pouvoir.

Katherine Marlowe (Uncharted 3) n'est peut-être pas une criminelle à l'image de Zoran mais elle possède les mêmes ambitions que lui.

a. Science au-delà de l'humanité et corruption

OTOMO, K. (réalisateur). (1988). *Akira* [long-métrage animé]. AKIRA Committee. (JAPON).

IMAISHI, H. (réalisateur). (2022). *Cyberpunk edgerunners* [série animée]. Studio Trigger, CD Projekt. (JAPON & POLOGNE).

b. Corruption et ségrégation

FORTICHE (réalisateur). (2022-2024). *Arcane* [série animée]. Riot Games. (FRANCE & ETATS-UNIS).

RINTARO (réalisateur). (2001). *Métropolis* [long-métrage animé]. Madhouse, Tezuka Pro. (JAPON).

c. Ségrégation et gouvernement xénophobe

IRRATIONAL GAMES (développeur). (2013). *Bioshock Infinite* [jeu vidéo]. MURPHY, A. (ETATS-UNIS).

2K MARIN (développeur). (2007). *Bioshock* [jeu vidéo]. MILLER, M. (ETATS-UNIS).

CHAKRABORTY, S. A. (2017). *Daevabad trilogy*. Harper voyager. (ETATS-UNIS).

SHANNON, S. (2013). *Bone season*. Bloomsbury. (ANGLETERRE).

MEYER, M. (2011). *Lunar Chronicles – Cinder*. Feiwel & Friends. (ETATS-UNIS).

d. Pillages des ressources

NAUGHTY DOG (développeur). (2010). *Uncharted 2 : Among Thieves* [jeu vidéo]. SONY COMPUTER ENTERTAINMENT. (ETATS-UNIS).

NAUGHTY DOG (développeur). (2011). *Uncharted 3 : Drake's deception* [jeu vidéo]. SONY COMPUTER ENTERTAINMENT. (ETATS-UNIS).

GEARBOX SOFTWARE (développeur). (2012). *Borderlands 2* [jeu vidéo]. CHARLES, M. REARDON, S. (ETATS-UNIS).

**VI/ RYTHME DU RECIT
ET LUTTES POLITIQUES
ET SOCIALES DANS LES
ŒUVRES DE FICTION**

Le rythme⁷⁰ du roman est plutôt lent puisqu'il prend le temps de poser le décor, ce que Genette appelle « pause descriptive⁷¹ », et qui permet au lecteur d'arpenter les espaces grâce à son imaginaire. Dans la narration, ces passages permettent aussi de communiquer les pensées et les réactions des personnages au lecteur durant l'histoire et de comprendre les espaces selon leurs visions de la diégèse. Le rythme du roman, qui oscille entre description et action, permet au narrataire d'imaginer les éléments essentiels à la diégèse selon le déroulement des événements aux dynamiques diverses. Le contexte semi-actif du lecteur face au roman permet au récit d'adopter à la fois des rythmes lents et dynamiques puisqu'il doit les imaginer, une action active, afin de poursuivre l'avancée de l'intrigue.

70 Nous parlerons désormais de rythme, non pas dans la vitesse de déroulement de l'intrigue, mais dans l'appréciation du tempo propre au médium ainsi de sa réception par le narrataire.

71 GENETTE, G. (1972). *Figures III*. Editions du Seuil. p.129.

a. Science au-delà de l'humanité et corruption

Akira

Les politiques établissent, avec leur progrès technique, de quoi modifier les corps humains. Le cerveau possède de nombreux mécanismes encore incompris et, lorsque la technique le permet, les capacités psychiques peuvent être instrumentalisées. Dans une société qui délaisse les populations les plus pauvres et qui se concentre sur des performances militaires, vivent des citoyens habitant des espaces insalubres et corrompues. Les scientifiques et les politiques agissent main dans la main mais lorsque l'intérêt militaire dépasse l'humain, la société est menée à sa perte.

Cyberpunk edgerunners

Night City profite aux plus riches puisqu'ayant l'argent afin de s'améliorer physiquement et psychiquement. La politique de la ville, bâtie par de grandes entreprises, délaisse les plus pauvres donnant naissance à des gangs qui renforcent le chaos dans la ville. Les protagonistes, membres d'un gang, accomplissent des missions illégales mais qui leur permettent de survivre. L'immense commerce d'implants cybernétiques, légales et illégales, affecte de nombreux citoyens à cause d'un mal appelé « cyberpsychose » qui leur fait perdre la raison après une trop grande utilisation des implants. Malgré cela, les corporations veulent continuer d'utiliser des implants à visée militaire, mais très dangereux pour l'humain, afin de gagner du pouvoir au détriment des plus vulnérables.

Le rythme dans les productions animées peut varier en fonction de l'action qui se déroule à l'écran. Dans *la valeur du film*⁷², Eric Dufour énonce que « les raccords du récit cinématographique permettent également de gommer les ruptures entre les plans, de rendre le récit invisible.⁷³ » permettant d'avoir un rythme du récit dynamique afin de contrebalancer avec la passivité des spectateurs face à sa forme. Les espaces de la diégèse sont présentés par des plans de coupes et des plans larges permettant au spectateur de se repérer dans l'espace de la fiction, alors que les scènes d'actions sont souvent développées par une suite de plans rapides et dynamiques faisant ressentir au spectateur les enjeux de l'intrigue. La durée conventionnelle des films et des séries, qu'ils soient animés ou en prises de vues réelles, donne au rythme du récit le rôle d'immerger le narrataire selon la contrainte temporelle de sa forme.

72 DUFOUR, E. (2015). *La valeur d'un film*. Armand Colin.

73 DUFOUR, E. (2015). *La valeur d'un film*. Armand Colin. P.14.

b. Corruption et ségrégation

Arcane

A Piltover, la classe aristocratique dirige toute la ville (haute et basse) se plaçant comme la solution à tous les maux de la société et accusant la ville basse d'être corrompue. Ils ne s'en occupent que lorsqu'une révolte vient ébranler les rues de Zaun et commence à atteindre les hautes sphères de Piltover par des attentats. La classe populaire, au-delà de vivre dans une précarité importante, et au sein de laquelle la loi du plus fort prévaut, méprise la ville haute qui les néglige. La richesse de la ville haute vient d'abord de la basse ville grâce au travail qu'ils ont fourni : le patronat contre les ouvriers.

A Zaun, la société d'ouvriers s'est développée dans ses rues et la condescendance aristocratique les empêche de remonter à cause de leur crainte de voir déferler dans ses rues une population grossière, violente et sans éducation. De plus, une révolte échouée a déjà eu lieu entre les forces armées de Piltover et les citoyens de Zaun, renforçant la rupture et la peur des deux villes. Limités à ces seuls espaces et n'ayant aucun pouvoir politique dans les sièges du consulat, les habitants s'insurgent. Face à la politique de Piltover, naît un groupe des puissants de Zaun, dont le pouvoir est obtenu à travers les crimes, la contrebande, le proxénétisme, la drogue, en réponse à la ville haute qui ne les écoute pas. C'est la loi du plus fort.

Metropolis

La société est partagée entre les humains et les robots qui sont chargés de la maintenance de la ville. Bien qu'il y ait une législation avec des représentants, c'est en réalité l'homme le

plus riche de la ville qui en a la principale gestion. Métropolis s'étendant sur plusieurs niveaux, les travailleurs se retrouvent tout en bas, dans des quartiers sombres et parfois insalubres alors que s'étend vers le haut le symbole de la puissance de la ville dans le bâtiment de la ziggurat. La verticalité de la ville représente la lutte sociale et économique qui frappe les rues de Métropolis.

Le rythme du jeu vidéo est donné par l'interactivité du médium puisque la narration demande au joueur de s'investir dans l'avancée de l'intrigue. C'est pourquoi, le récit vidéoludique ne peut être raconté à l'oral ou à l'écrit sans être tronqué⁷⁴ puisqu'utilisant une narration passive, celles des cinématiques, et une narration interactive, les actions des joueurs. Ces deux rythmes dans la narration permettent au joueur le temps de s'immerger dans la diégèse du jeu et de l'explorer par lui-même, ce que ne permettent pas le cinéma et le roman.

74 BARNABE, F. (2018). Cadre théorique. *Narration et jeu vidéo* (1). Presses universitaires de Liège. (https://doi.org/10.4000/books_pulg.2617).

c. Ségrégation et gouvernement xénophobe

Bioshock

La politique idéalisée d'Andrew Ryan, businessman à l'origine de Rapture, contribue à sa chute. La société profondément capitaliste de la ville rend monnayable tous les éléments de la vie quotidienne, allant de la nourriture à la santé. Sans responsable de la ville, les plus démunis s'insurgent et se tournent vers Atlas qui promet une forme d'ordre et de justice. En voulant fuir les normes gouvernementales, Andrew Ryan démontre, malgré lui, les travers d'une société indépendante. De plus, l'intervention des scientifiques lors de la découverte d'une substance pouvant améliorer les capacités humaines, renforce les convoitises, ajoutant à la révolte des individus mentalement instables dû à la consommation de ces dites substances. Bioshock est largement inspiré du livre d'Ayn Grant, *La Grève*⁷⁵, qui développe son intrigue autour d'une société étatsunienne perdant ses hommes d'esprit (chercheurs, scientifiques, artistes) et qui subit des grandes crises et catastrophes socio-économiques. Dans Bioshock, Rapture⁷⁶ accueille des hommes d'esprit afin qu'il puisse vivre librement loin de la politique des Etats-Unis, mais aussi des travailleurs, recréant la dynamique du roman. Ainsi, la politique ultra capitaliste de la ville finit par causée une révolte qui mène la ville à sa perte.

Bioshock Infinite

Le gouvernement théocratique de Comstock lui permet de créer une société raciste et xénophobe soulevant des mouvements révolutionnaires. La Vox Populi, la voix du peuple, est un groupe composé des minorités ethniques et économiques qui subissent la politique de Comstock. En parallèle, un groupe de soldats s'insurgent lorsque le Prophète s'approprient les victoires militaires durant lesquelles il n'était pas présent. Bien que les deux groupes se soulèvent contre le gouvernement de Comstock, leurs luttes viennent d'insurrections différentes : les soldats sont remplacés par des automates alors que les minorités subissent des inégalités sociales et économiques. Ainsi, chacun avance vers son but par des chemins différents, renforçant les tensions.

Daevabad trilogy

Bien que tous soient des djinns, chaque tribu possède son quartier et ces séparations donnent lieu à des tensions existant bien avant la création de la ville. Cependant, toutes s'accordent à mépriser les shafits, les enfants des djinns avec des humains, qu'ils haient. Possédant moins de pouvoir que les pur-sang, il est plus simple de les attaquer et de les limiter dans leurs déplacements. Puisqu'ayant, malgré eux, une part de pouvoir djinn dans leur sang, ils ne peuvent pas quitter la ville et sont simplement placés dans leur quartier puis ignorés. Les tensions entre les tribus et les tensions sociales exacerbées par la ségrégation au sein de la cité donnent une ville au bord du soulèvement civil et proche d'un potentiel coup d'Etat.

Bone season

Les réphaïms, ceux qui viennent de l'outre-monde, sont beaucoup plus puissants que les humains, notamment ceux dépourvus de clairvoyance. Alors que les gangs de Londres doivent déjà lutter pour survivre face aux améliorations technologiques du gouvernement qui veulent les détecter parmi la population, ils entrent en guerre contre les réphaïms. Plusieurs couches de luttes voient le jour dans les rues de Scion-Londres (ainsi que dans d'autres pays et capitales européennes). Les clairvoyants vivent dans l'ombre et connaissent les passages secrets de la ville sur le bout des doigts, s'y cachant et y circulant, comme une ville secondaire, avec ses règles, son commerce, ses lois. Un gouvernement de criminels contre un autre. L'un au grand jour, l'autre dans l'ombre.

Chroniques lunaires – Cinder

Une crise sanitaire sans précédent apparaît dans les rues de la ville, faisant des malades et de leurs familles, des parias. En parallèle, des découvertes importantes tendent à changer les relations politiques entre la Terre et la Lune. Recherchés, les protagonistes forment un groupe atypique, mais dont les objectifs convergent, ce qui les amènent à coopérer et à sauver la Terre de la maladie, causée par la reine lunaire Levana, et mettre un terme à ses agissements qui.

d. Pillages des ressources

Uncharted 2 et 3

Les protagonistes voyagent dans le monde entier afin de découvrir les secrets que renferment les trésors d'antan. Venant

du monde occidental, ils n'hésitent pas à partir à l'aventure dans des pays qui cacheraient des secrets et trésors évoquant de la magie et des légendes traditionnelles. Leurs opposants poursuivent les mêmes objectifs. Chacune des aventures aboutit à la chute de mythiques cités qui font partie d'un patrimoine inconnu des habitants des pays dans lesquelles elles se trouvent. La vénalité des protagonistes et antagonistes mènent à la destruction de siècles d'histoire.

Borderlands 2

La planète Pandore attire diverses vaisseaux colonisateurs puisque ressellant des ressources minérales. Les promesses sont en réalité plus généreuses que la réalité. Les compagnies qui ont puisées tous ce qui pouvaient l'être s'en vont laissant sur place les criminels qu'elles embauchaient ainsi que quelques colons qui décident de rester. Menant une survie plutôt qu'une véritable vie, les bandits restent dans la violence afin de préserver leurs ressources. Loin d'être la seule menace, après une longue hibernation, des créatures se réveillent rendant d'autant plus hostiles l'environnement aride de la planète. Lorsque la première Arche est découverte, les colons voient là une lueur d'espoir mais elle attise la convoitise et la violence déjà présente. Les entreprises utilisent des chasseurs afin de trouver l'Arche restant loin de potentiels dangers.

VII/ POP CULTURE ET MONDE OCCIDENTAL

La consommation culturelle d'œuvres de fiction, qu'elles soient littéraires, cinématographiques ou issues de jeux vidéo fait émerger la réflexion que les univers imaginaires s'enrichissent et s'influencent mutuellement. Les liens créés grâce à la pop culture développent un réseau entre ces mondes imaginaires et amènent l'idée que les fictions dialoguent, se répondent et se complètent faisant de ce dédale de références un espace interconnecté qui s'étoffe grâce aux œuvres de fiction.

La pop culture, ou culture populaire, est un ensemble de phénomènes culturels qui touche un large échantillon d'une société à un moment donné. Selon Chandra Mukerji et Mickael Schudson dans leur article « La culture populaire. Repères bibliographiques.⁷⁷ », il existe une corrélation entre culture populaire et mobilisation politique puisque les médias - ici le roman, la production animée et le jeu vidéo - utilisent la fiction afin de présenter des structures socio-économiques et politiques à travers la narration. Celle-ci raconte les événements qui touchent les personnages de la diégèse selon les enjeux politiques et sociales qui la construisent alors même que leurs univers sont imaginaires. Les auteurs pensent une histoire en s'appuyant sur les structures politiques, économiques et sociales qui les entourent.

77 [MUKERJI, C., SCHUDSON, M.](#) (1991). La culture populaire. Repères bibliographiques. *Politix*, vol. 4, n°13, pp. 21-34. (https://www.persee.fr/doc/polix_0295-2319_1991_num_4_13_1434).

Akira (1988) et Metropolis (2001), deux œuvres japonaises, aboutissent par une grande explosion qui touche les structures de la mégalopole que les personnages habitent, la réduisant à néant. Au-delà du message sous-jacent de la destruction des structures sociétales et politiques par la destruction de la ville, se place le contexte historique du Japon durant la Seconde Guerre Mondiale et l'impact des deux bombes nucléaires qui ont touché Hiroshima et Nagasaki.

La pop culture prend sa genèse dans les traditions, le folklore et l'histoire des différentes sociétés du monde impactant les diégèses des œuvres de fiction qui servent à délivrer des messages sociaux et politiques.

Arcane (2022), Bioshock (2007) et Bioshock Infinite (2013) utilisent l'architecture afin de présenter les structures sociales qui les habitent. Si pour Arcane, les villes de Piltover et Zaun optent pour des architectures opposées - art déco face à l'art nouveau - afin de montrer la rupture sociale entre les deux, Bioshock et Bioshock Infinite présentent des villes, respectivement Rapture et Columbia, à l'urbanisme harmonieux et utopiste en proie à des conflits internes. Les différences sociales et économiques du monde occidentale tendent au développement des luttes au sein de grandes villes dont l'architecture, elle-même enjeu social et économique, devient actrice.

La fiction est utilisée afin de penser un futur concernant des enjeux actuels tels que le progrès techniques et la surpopulation et propose une vision, utopiste ou dystopique, d'un monde qui doit y faire face.

Les chroniques lunaires – Cinder (2011) et Cyberpunk edgerunners (2022) mettent en lumière des villes futures au sein desquelles la technologie est omniprésente et où les prothèses cybernétiques sont monnaie courante. Les villes surpeuplées qu'habitent les

personnages principaux des deux fictions sont constituées de gratte-ciels de logements sur lesquels des publicités défilent jours et nuits et où l'obscurité de la nuit ne perce jamais les lumières artificielles. Si les prothèses sont des outils mélioratifs dans l'univers des chroniques lunaires – Cinder et dont l'impact sur le physique et le mental de l'hôte est positif, Cyberpunk edgerunners développe l'idée d'une maladie liée à l'utilisation abusive de ces outils ainsi qu'à son commerce illégal.

La pop culture est un héritage et un partage de savoirs et de références entre des individus. Ces échanges permettent aussi de véhiculer des identités visuelles avec des appropriations d'espaces intérieurs grâce à des articles tirés de la pop culture (affiches, livres, objets de décorations, mobilier).

Borderlands 2 (2012) et The Bone Season (2013) mettent en avant des protagonistes rebelles qui vivent de larcins et qui doivent trouver refuge dans des espaces cachés qu'ils s'approprient grâce à de la décoration, des objets personnels et du mobilier récupéré çà et là. Ces espaces font face à des architectures modernes mais impersonnelles arpentées par les antagonistes. L'appropriation des espaces, malgré la condition du protagoniste durant l'histoire, image leur personnalité à laquelle le narrataire peut s'identifier.

Les mythes et légendes permettent de mobiliser une identité culturelle et d'invoquer un imaginaire collectif, partagé, qui n'a pas besoin d'être expliqué tant il est populaire. Anne Pauzat dans son article « Représentations picturales et imaginaire collectif⁷⁸ » aborde la question d'une approche culturelle différente de celle

78 PAUZAT, A. (2005). Représentations picturales et imaginaire collectif. *Ela. Etude de la linguistique appliquée*, n°138, pp. 137-151. (<https://shs.cairn.info/revue-ela-2005-2-page-137?lang=fr&tab=texte-integral>).

dans laquelle un individu évolue originellement, et de l'approche sensible qu'il est nécessaire de faire afin d'en comprendre les enjeux. Aujourd'hui, la mondialisation de la pop culture permet de créer un imaginaire collectif qui touche un large public.

Uncharted 2 (2010) et 3 (2011) et Daevabad trilogy (2017) mettent en lumière des villes mythiques. Uncharted 2 et 3 les exploitent avec convoitise et finissent par les détruire, prétendant que le secret qu'elles renferment est trop dangereux pour être utilisé dans le monde actuel. A l'inverse, Daevabad trilogy fait de la cité mythique le lieu d'accueil de créatures surnaturels aux pouvoirs magiques inhérents à leur condition et utilisant la ville comme d'un symbole de puissance et de prospérité.

Aussi large que la pop culture puisse être, elle prend ses racines dans le monde occidental et utilise essentiellement les cultures et références créées dans ces environnements. Les œuvres du corpus de ce récit sont toutes issues de pays occidentaux à l'exception du Japon qui, grâce à son soft power, rayonne mondialement dans la pop culture.

CONCLUSION

La pop culture est enrichie par les individus d'une société qui basent leurs univers imaginaires sur les structures politiques et sociales qu'ils entourent. La diffusion médiatique des œuvres varie selon le pays où elles ont été produites, montrant que la popularité d'une création dépend à la fois de la situation politique et économique de son territoire de diffusion et du rayonnement culturel international dont ce pays bénéficie. C'est pourquoi les œuvres occidentales sont surreprésentées dans le corpus étudié dans ce mémoire (Etats-Unis, Japon, France, Angleterre, Pologne) et parmi les récits des œuvres du corpus, deux seulement se déroulent dans d'autres espaces géographiques que l'Occident et seule une déploie son univers sur un modèle socio-économique et politique différent du modèle occidental.

Or, la manière dont ces fictions se déploient dépend également du médium qui les porte. Le récit possède un rythme déterminé par la forme du médium et par le degré d'implication des narrataires. Ceux-ci reçoivent le récit à travers le développement de son tempo, qui diffère selon les formats : interactif dans le jeu vidéo, semi-actif dans le roman, et passif dans la production animée. L'histoire, dont le rythme est donné par l'intrigue, se déploie dans une diégèse aux structures politiques et sociales en proie à des luttes qui touchent directement les personnages principaux.

Ceux-ci, protagonistes et antagonistes, sont les individus de la diégèse que le narrateur suit durant le déroulement de l'intrigue. Les protagonistes correspondent aux personnages qui traversent les péripéties jusqu'à un

élément de résolution menant à la situation finale. Les antagonistes aspirent aux mêmes objectifs mais possèdent des valeurs morales opposées. Aujourd'hui, de nombreuses œuvres proposent des portraits plus nuancés, élaborant leurs personnages principaux à partir de leurs enjeux socio-économiques et politiques. Les antagonistes poursuivent alors des objectifs controversés mais moralement compréhensibles, tandis que les protagonistes recourent parfois à des méthodes discutables pour parvenir à leurs fins. La pluralité de médias demande la participation de multiples acteurs, dont les auteurs, qui déploient des univers imaginaires inspirés des structures politiques et sociales qui les entourent et qu'ils finissent par transmettre à travers la fiction, faisant du protagoniste et de l'antagoniste des symboles de luttes.

Si les auteurs évoluent au sein de structures sociales et politiques, il en va de même pour les narrataires qui réceptionnent la fiction grâce à un médium soumis à ses propres contraintes. Avant d'entrer dans l'univers fictionnel et d'accéder à la narration, les différents publics se trouvent dans des espaces qui vont du lieu collectif et partagé à l'espace personnel et privé, chacun avec sa propre ambiance. Pour donner à percevoir celles des univers de fiction, la narration mobilise les lumières et les couleurs des espaces parcourus par les personnages de la diégèse qui deviennent vecteurs des enjeux de l'histoire.

Trois médiums – le cinéma, le jeu vidéo et le roman – structurent ce mémoire. Chacun possède une architecture extradiégétique archétypale sur laquelle le récit construit

une structure cohérente de la narration. Celle-ci organise des univers imaginaires structurés par l'architecture des diégèses, laquelle, tout comme la couleur, soutient des messages politiques et sociaux. Elles sont habitées par les personnages principaux qui les parcourent, incarnant la mémoire et le témoin du passé qui les façonne.

L'architecture, ses couleurs, les personnages principaux et leurs luttes sociales et politiques sont organisés par la narration et le schéma narratif. Ensemble, ils façonnent le discours extradiégétique, c'est-à-dire la façon dont la narration se déploie à travers les différents médiums, et la narration intradiégétique qui correspond aux moyens empruntés par l'intrigue afin de développer l'histoire. Ces structures permettent de comprendre les moyens qui sont employés par le récit afin de diffuser une narration cohérente sur laquelle s'appuient l'histoire et l'intrigue.

Les œuvres de fiction se déploient dans la littérature, les productions animées et le jeu vidéo. Toutes accueillent des univers imaginaires suivant des codes de genres, ici la fantasy et la science-fiction, qui bâtissent des mondes selon leurs propres caractéristiques. Ces dernières, bien qu'elles façonnent des diégèses cohérentes, se doivent d'invoquer l'imaginaire du narrataire qui abandonne les règles de la réalité tangible dans laquelle il se trouve afin de consentir à croire aux mensonges de la fiction et de pouvoir s'immerger dans l'œuvre.

L'ensemble des mécanismes de création de la fiction rapproche les auteurs des architectes. L'architecte, au même titre que l'auteur, utilise des structures archétypales à

destination d'un public, lequel doit pouvoir la comprendre afin de l'investir. Auteur et architecte propose une vision de la société, le premier en créant des mondes fictifs, habités par des sociétés, et le second par la réalisation architecturale répondant aux besoins d'une société. De la même manière que les auteurs de fiction séduisent, orientent et guident le narrataire dans des univers complexes grâce à des archétypes, des structures reconnaissables et des choix narratifs, l'architecte peut mobiliser des imaginaires partagés pour rendre l'architecture intelligible et engageante.

Dans un monde qui fait face à des enjeux environnementaux et sociaux, l'architecture peut passer par la fiction afin de créer des utopies, des hypothèses sur le monde de demain et d'en anticiper les besoins à l'image de la *Red Team*⁹, un projet initié en 2019 par l'AID, la DGA et la DGRIS, constituée d'auteurs et de scénaristes de science-fiction qui travaillent avec des experts scientifiques et militaires afin de produire des narrations d'anticipation.

Il serait alors pertinent d'interroger les structures narratives et architecturales des univers fictionnels afin d'envisager l'architecture de demain, non seulement comme créatrice d'espaces, mais aussi comme un moyen d'inspirer de nouvelles façons de concevoir et de raconter l'espace architectural au public.

9 <https://redteamdefense.org/decouvrir-la-red-team>.

BIBLIOGRAPHIE

OUVRAGES

ARONI, G. (2022). *The Semiotics of Architecture in Video Games*. Bloomsbury.

BRESSON, R. (1975). *Notes sur le cinématographe*. Editions Gallimard.

CAMPBELL, J. (2010). *Le héros aux mille et un visages*. Editions OXUS.

DUFOUR, E. (2015). *La valeur d'un film*. Armand Colin.

GENETTE, G. (1972). *Figures III*. Editions du Seuil.

GRANT, A. (2011[1957]). *La Grève*. Belles Lettres.

LUMET, S. (2016). *Faire un film*. Capricci.

RIEKELES, S. (2022). *Anime architecture – mondes imaginaires et mégalofoles infinies*. Mana Books.

SENLINYU. (2025). *Alchemised*. Hlab Eds.

TODD, A. (2014). *After*. Simon & Schuster.

TODOROV, T. (2016[1965]). *Théorie de la littérature*. Points.

ARTICLES

BARNABE, F. (2018). Cadre théorique. In *Narration et jeu vidéo* (1). Presses universitaires de Liège. (<https://doi.org/10.4000/books.pulg.2617>).

BARONI, R. . (2016). L'empire de la narratologie, ses défis et ses faiblesses. *Questions de communication*, n°30, pp. 219-238. (<https://shs.cairn.info/revue-questions-de-communication-2016-2-page-219?lang=fr>).

BARONI, R. (2023). Des virtualités du monde de l'histoire à la mise en intrigue : une alternative au schéma narratif. *Pratiques*, n°197-198. (<https://journals.openedition.org/pratiques/12755>).

BARTHES, R. (1966). « Introduction à l'analyse structurale des récits ». *Communications*, n°8, pp. 1-27. (https://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1966_num_8_1_1113#comm_0588-8018_1966_num_8_1_T1_0018_0000).

BAZIN, L. (dir.). (2017). De la Pluralité des mondes : le paradigme de l'immersion dans les fictions contemporaines. *Publize*, n°1. (file:///C:/Users/cagle/Downloads/pbourdenet,+Part1-Article2_BEGUE.pdf).

BESSON, A. (2020). « L'Angleterre victorienne, berceau de la fantasy ». *BNF Fantasy*. (<https://fantasy.bnf.fr/fr/comprendre/langleterre-victorienne-berceau-de-la-fantasy/>).

BOILLAT, A. (2009). La « diégèse » dans son acception filmologique. Origine, postérité et productivité d'un concept. *Cinémas*, 19(2-3), pp. 217–245. (<https://doi>.

[org/10.7202/037554ar](https://doi.org/10.7202/037554ar). Consulté le 25/10/2025).

BRETON, J. et PROVINI, S. (2020). « De la Grèce antique à la fantasy ». *BNF Fantasy*.

(<https://fantasy.bnf.fr/fr/comprendre/de-la-grece-antique-la-fantasy/>).

HESS, E. (2021). nouvelles représentations des minorités dans les Jeux-vidéos : enjeux et significations. *ALTERNATIVE FRANCOPHONE* 2(8), 65-82. (https://www.researchgate.net/publication/348552680_nouvelles_representations_des_minorites_dans_les_Jeux_videos_enjeux_et_significations).

LE MONDE. (2024). Z-Library : la justice ordonne le blocage du site de téléchargement illégal. *Le Monde : Pixels*. (https://www.lemonde.fr/pixels/article/2024/09/12/z-library-la-justice-ordonne-le-blocage-du-site-de-telechargement-illegal_6315099_4408996.html).

MUKERJI, C., SCHUDSON, M. (1991). La culture populaire. Repères bibliographiques. *Politix*, vol. 4, n°13, pp. 21-34. (https://www.persee.fr/doc/polix_0295-2319_1991_num_4_13_1434).

PAUZAT, A. (2005). Représentations picturales et imaginaire collectif. *Ela. Etude de la linguistique appliquée*, n°138, pp. 137-151. (<https://shs.cairn.info/revue-ela-2005-2-page-137?lang=fr&tab=texte-integral>).

POETRY FOUNDATION. (2009). COLERIDGE, S. T., *Essay on poetic theory* : Biographia literaria, Chapter XIV (1817).

POETRY FOUNDATION. (<https://www.poetryfoundation.org/articles/69385/from-biographia-literaria-chapter-xiv>).

SOURIAU, E. (1947). « Nature et limite des contributions positives de l'Esthétique à la Filmologie », *Revue internationale de filmologie*, n° 1, pp. 47-64.

TRUFFAUT, F. (1955). Ali Baba et « la politique des auteurs ». *Cahiers du cinéma*, n°44, pp. 45-47.

TUAL, M. (2019). AO3, la bibliothèque rebelle aux 5 millions de fanfictions. *Le Monde : Pixels, culture web*. (https://www.lemonde.fr/pixels/article/2019/08/17/ao3-la-bibliotheque-rebelle-aux-5-millions-de-fanfictions_5500292_4408996.html).

TOURET, M. (2011). Qu'est-ce qu'un héros ?. *Inflexions*, n°11, pp. 95-103. (<https://shs.cairn.info/revue-inflexions-2011-1-page-95?lang=fr#s1n5>).

VINCENT, A., WUNDERLE, M. (2009). Les industries culturelles. *Dossiers du CRISP*, n°72, pp. 11-131. (<https://shs.cairn.info/revue-dossiers-du-crisp-2009-1-page-11?lang=fr&tab=texte-integral>).

WANG, X. (2023). The Role and Value of Architectural Art for Game Design. *Highlights in Science Engineering and Technology*, n°75, pp. 150-155. (file:///C:/Users/cagle/Downloads/The_Role_and_Value_of_Architectural_Art_for_Game_D.pdf).

WILLMANN, F. (2025). « Introduction ». *Germanica*. N°72, pp. 07-13. (<https://journals.openedition.org/germanica/19580>).

MEMOIRES et THESES

DOMA, Oguz Orkun. Architectural Experience in Video Games: Spatial, Temporal & Narrative. Thèse : M.S. Degree : University of Southampton : 2014. (https://www.researchgate.net/publication/363807304_Architectural_Experience_in_Video_Games_Spatial_Temporal_Narrative).

NOUJEIM, Dominique. Le cinéma d'animation : avènement d'une institution et naissance d'une industrie. Mémoire pour maîtrise en études cinématographiques : Histoire de l'art et d'études cinématographiques : Faculté des arts et des sciences : Université de Montréal : 2013. (<https://umontreal.scholaris.ca/server/api/core/bitstreams/de913ae4-764d-42d8-9d1a-7cdd8baf5390/content>).

PICARD, Martin. Pour une esthétique du cinéma transludique Figures du jeu vidéo et de l'animation dans le cinéma d'effets visuels du tournant du XXI^e siècle. Thèse présentée à la Faculté des arts et des sciences en vue de l'obtention du grade de Philosophiæ Doctor (Ph. D.) en littérature option littérature et cinéma : Département de littérature comparée Faculté des arts et des sciences : Université de Montréal : 2009. (<https://umontreal.scholaris.ca/server/api/core/bitstreams/7376e4d2-7501-4302-9406-e1347997f723/content>).

VINANT, Manon. Le roman de la lecture : la représentation littéraire du lecteur dans les œuvres *Se una notte d'inverno un viaggiatore*, de Italo Calvino et *Comme un roman*, de Daniel Pennac. Mémoire de recherche master 1 : Lettres

et arts, spécialité Littératures : Grenoble 3 : 2012. ([https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-00757043v1/file/VINANT Manon M1 RECH 2012 DUM biff%C3%A9.pdf](https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-00757043v1/file/VINANT_Manon_M1_RECH_2012_DUM_biff%C3%A9.pdf)).

PODCASTS

HERBEUX, N. Les jeux-vidéos : les nouveaux continents narratifs. *L'invité(e) des Matins du samedi*. France culture : radiofrance. Samedi 17 décembre 2022. (<https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/l-invite-e-de-et-maintenant/jeux-vidéos-les-nouveaux-continentes-narratifs-9730516>).

VILANOVA. C. Wattpad continue de bouleverser l'industrie de l'édition de livres. *La chronique de Constance Vilanova*. Mouv' : radiofrance. 22 février 2024. (<https://www.radiofrance.fr/mouv/podcasts/la-chronique-de-constance-vilanova/wattpad-continue-de-bouleverser-l-industrie-de-l-edition-de-livres-3722841>).

PAGES INTERNET

Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales. *Définition / narration*. (<https://www.cnrtl.fr/definition/narration>).

Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales. *Définition / fiction*. (<https://www.cnrtl.fr/definition/fiction>).

MEMOIRES et THESES MEMOIRES et THESES

ICONOGRAPHIE

fig. 1. Univers du récit, de la narration et de l'histoire. Schéma réalisé à la main.

fig. 2. Schéma du schéma narratif. Schéma réalisé à la main.

fig. 3. la forme du récit et sa relation à l'histoire. Schéma réalisé à la main.