



Vvardenfell

Carte de l'île principale de Morrowind

The Elder Scrolls III



Alix Maegon i AN

SOMMAIRE

Présentation du contexte

Les régions

Recherches de cartes marines

Choix créatifs

Nuancier

Pictogrammes des villes

Motifs et reliefs

Choix typographique

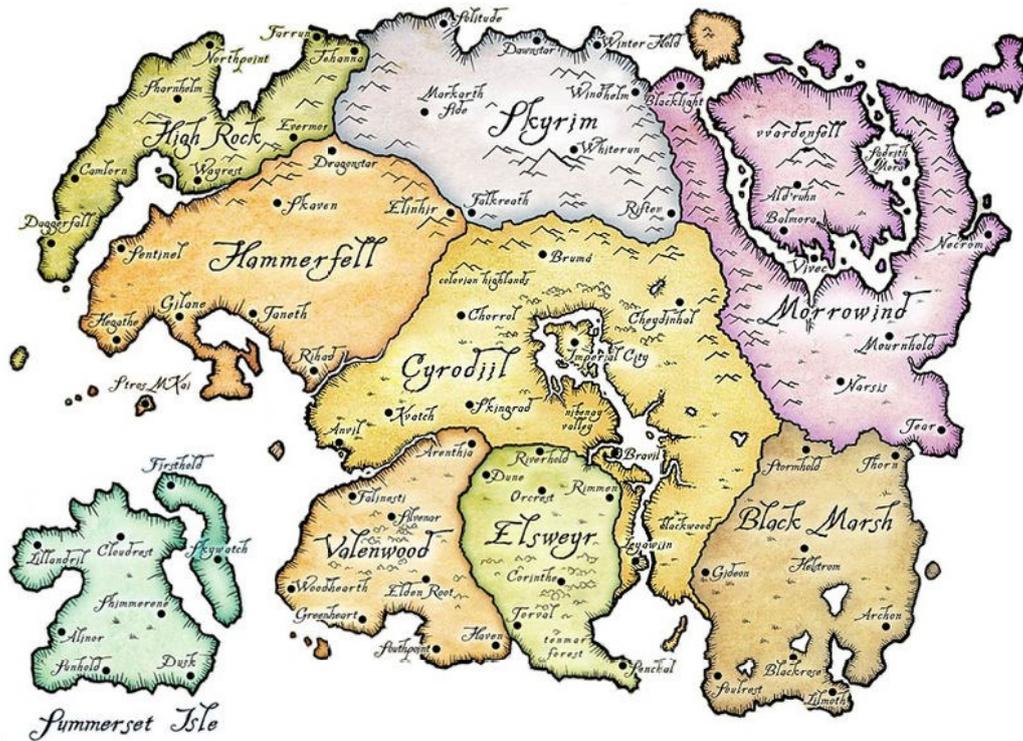
Carte

Crédits illustrations

PRESENTATION DU CONTEXTE

La saga de jeux vidéo The Elder Scrolls a élaboré le monde de Tamriel, très vaste, composé de plusieurs régions dont la province de Morrowind. C'est d'ailleurs le nom du volet III de cette saga, où le joueur évolue sur l'île de Vvardenfell premièrement, et peut rejoindre le continent par la suite en utilisant les extensions de jeu.

Ici, il sera question de représenter l'île de jeu sorti en 2002, et largement devenu culte. Caractéristique par son atmosphère mélancolique, ses reliefs sont plus variés que ceux de Skyrim (volet V) ou encore Oblivion (volet IV).



Il y a ici un choix de garder les appellations en anglais, que ce soit sur ce document ou sur la carte.

Comme sur cette carte schématique, l'île de Vvardenfell est composée de différentes régions :

- **Bitter Coast** (la côte de la mélancolie) : région marécageuse
- **Ascladian Isles** (les îles Ascadiennes) : région agricole fertile
- **Ashlands** (les Terres-Cendres) : désert de cendre
- **Azura's Coast** (la côte d'Azura) : îles et péninsules rocheuses
- **Grazelands** (les grandes pâtures) : plaines de pâturage
- **Molag Amur** (Molag Amur) : roches et lave volcaniques
- **Red Mountain** (le Mont Ecarlate) : montagne volcanique
- **Sheogorad** (Shéogorad) : région sauvage



LES REGIONS

Bitter Coast (la côte de la mélancolie) : région marécageuse



Ashlands (les Terres-Cendres) : désert de cendre



Grazelands (les grandes pâtures) : plaines de pâturage



Azura's Coast (la côte d'Azura) : îles et péninsules



Ascadian Isles (les îles Ascadiennes) : région agricole



Red Mountain (le Mont Ecarlate) : montagne



LES REGIONS - suite

Molag Amur (Molag Amur) : roches et lave volcaniques



Sheogorad (Shéogorad) : région sauvage



Westgash (la faille de l'ouest) : région montagneuse



RECHERCHES DE CARTES MARINES

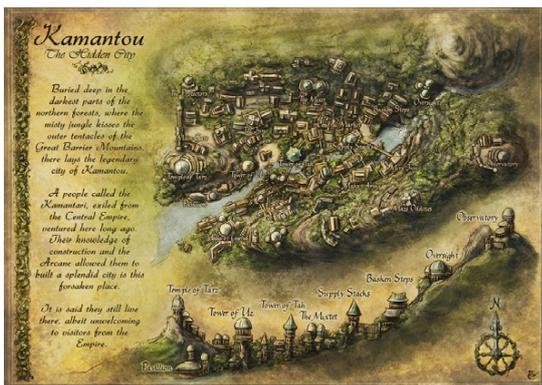


Les cartes en plus grand format sont celles qui m'ont le plus inspirée : les reliefs et styles cohérents et aérés malgré une grande concentration par endroits.

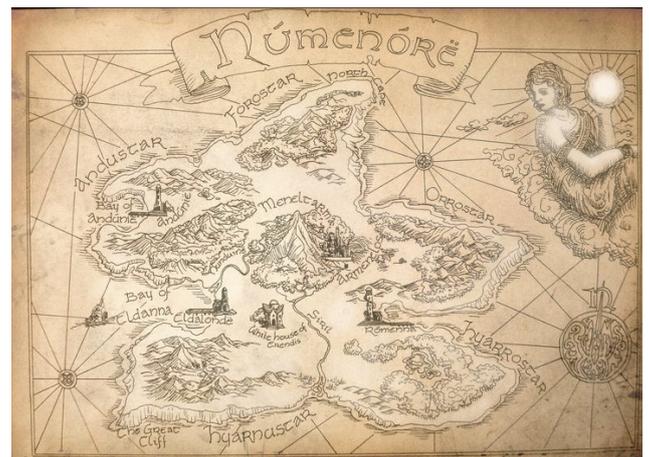
A gauche : carte de Vvardenfell par CrashElements

De haut en bas :

- ◆ Carte d'Eramis par Levodoom
- ◆ Carte de Numenore par Amegusa
- ◆ Carte conceptuelle par Namociarz



Carte de Kamantou par Djekspek



Carte de Rhune par Torsan



CHOIX CRÉATIFS

Après de longues recherches sur d'anciennes cartes marines et des travaux d'illustrateurs, j'ai choisi d'opter pour un graphisme fidèle au monde de Morrowind, en m'attardant sur les architectures du jeu.

Le palais du Conseil Telvanni m'a alors orienté sur l'Art Nouveau : l'alliance du verre pour le toit, de la ferronnerie sur la porte et des courbes des troncs

d'arbres sont assez proches de ce courant artistique.

J'ai donc décidé de croiser l'Art Nouveau et le style elfique du jeu.

Même si cette orientation est un peu poussée, c'est un parti pris intéressant à explorer pour cette carte.



Mes recherches se sont tournées dans un premier temps sur les motifs, grâce aux objets d'art de l'époque tels que ce vase de Candy Zsolnay (1900), cette lampe dont le fabricant est inconnu (1910) ou encore ce candélabre d'Albert Mayer (1900.).

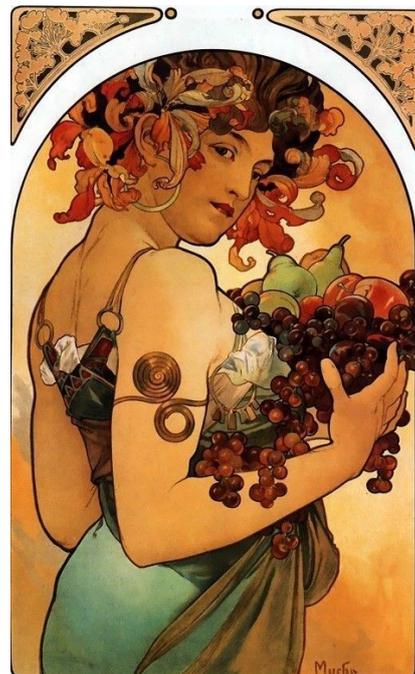
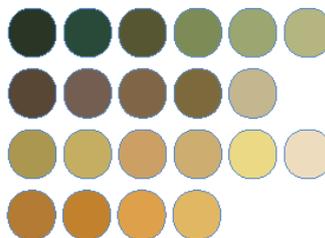


NUANCIER

Concernant le nuancier, mes recherches se sont concentrées sur les œuvres d'Alphonse Mucha et Paul Berthon, qui ont chacun utilisé une gamme chromatique très naturelle.

Les motifs floraux sont particulièrement délicats à manier si l'on ne désire pas la surcharge. J'ai donc gardé simplement la palette de couleur de ces illustrations et les motifs caractéristiques de ce mouvement.

Les nuances de couleurs sont typées « naturelles », c'est-à-dire dans les verts, les marrons et les peaux.

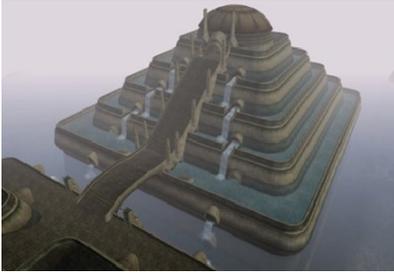


PICTOGRAMMES DES VILLES

Il m'a paru évident de créer des pictogrammes en fonctions de l'architecture caractéristique de chaque ville, à savoir ses maisons, son palais ou son portail principal. Voici donc les pictogrammes, présentés à côté d'une image représentative de sa ville.



Vivec



Ebonheart



Pelagiaad



Seyda Neen



Gnarr Mok



Hla Oad



Ald'ruhn



Maar Gan



Tel Mora



Tel Branora



Tel Aruhn



Suran



PICTOGRAMMES DES VILLES - suite



Moaq Mar



Sadrith Mora



Tel Fyr



Vos



Ghostgate



Daqon Fel



Balmora



Crisis



Caldera



Khuul



Ald Velothi



MOTIFS ET RELIEFS



Les montagnes de la faille de l'ouest, assez basses.



Les montagnes centrales, plus pentues.



Les plaines des grandes pâtures.



Les roches arrondies de la région de Sheogorad.



Le Mont Ecarlate, dont la couleur ne se rapproche pas du carmin mais le choix est tel qu'il reste dans nos nuances, sans jurer avec le reste de la palette chromatique.



Les marécages de la côte de la Mélancolie.



Les ornements à mi-chemin entre l'Art Nouveau et le style elfique.



La rose des vents.

CHOIX TYPOGRAPHIQUE

Mon choix s'est porté sur une incise (voir le tableau à droite), qui révèle l'influence de l'Art Nouveau mais aussi suggère des temps anciens et magiques, comme le style elfique peut si bien représenter.



Cette typographie se nomme «Lansbury FG», dont voici l'alphabet :

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

LA CARTE

Vvardenfell



CREDITS ILLUSTRATIONS

Les illustrations et captures d'écran au sein de ce document viennent exclusivement des sites web suivants :

- <http://www.gamebanshee.com/morrowind>

- [http://fr.wikipedia.org/wiki/Morrowind_\(province\)#Vvardenfell](http://fr.wikipedia.org/wiki/Morrowind_(province)#Vvardenfell)

- <http://www.uesp.net/wiki/Morrowind:Morrowind>

- <http://www.imperial-library.info/>

