

Épreuve d'analyse audiovisuelle Recrutement 2013

Date : samedi 1er juin 2013

Durée : 2 heures

- Aucun document autorisé.
- Indiquez sur la copie votre nom, prénom et la ou les spécialités pour lesquelles vous avez déposé un dossier.

Limbo

Les extraits qui vous sont présentés sont différents extraits de divers ingame du jeu Limbo accessibles sur Youtube voir les références en fin de texte) et d'un ingame disponible sur le net.

Consignes :

Vous avez dix minutes pour lire le présent énoncé ; les extraits vous seront présentés une première fois. Les extraits vous seront ensuite présentés au bout d'un quart d'heure et une heure vingt par rapport au début de l'épreuve.

Limbo (www.limbo.org) est un jeu conçu par Art Jensen, produit et éalisé par le studio danois Playdead. Il est sorti pour la première fois en 2010 sur XBLA puis sur diverses autres plateformes. Il a obtenu de très nombreuses récompenses en particulier à l'Independent Game Festival. Les trois extraits couvrent le début, une partie située au 2/3 du jeu et la fin.

Le pitch est le suivant :

Jouer à Limbo c'est diriger un enfant qui se réveille au milieu d'une forêt à la "lisière de l'enfer" (le titre du jeu est tiré du latin limbus, signifiant "limite"). Il cherche sa sœur perdue dans les limbes. Il doit affronter d'innombrables obstacles monstrueux dans un univers onirique et minimaliste. Pour finir le jeu, il faut laisser l'enfant mourir de nombreuses fois et porter une angoisse psychanalytique. A la fin du dernier puzzle, le garçon se retrouve dans la forêt. Il marche sur une courte distance jusqu'à ce qu'il rencontre une jeune fille, qui, à son approche, se lève, surprise. À ce stade, le jeu se termine brusquement...

D'après Wikipedia et C. Le Prado 2010

L'image

La caméra gère un scrolling horizontal.

1. Expliquez ces termes et comment est contrôlée la caméra (1 point).
2. L'apparition de ce type de caméras (par rapport aux caméras fixes des jeux d'arcades) est considérée comme le début d'une narration dans le jeu vidéo. Expliquez en quelques lignes pourquoi (1 point).
3. La caméra de Limbo a une "focale" particulière, expliquez ce point et à quoi sert cette focale tant du point de vue de l'ambiance que celle du gameplay (2 points).
4. L'univers graphique de Limbo est souvent comparé à celui d'un mouvement cinématographique allemand. Quel est le nom de ce mouvement? (1 point)

Le son

Le son est sans doute un élément essentiel de Limbo, alors qu'il n'y a aucun dialogue parlé et patiemment pas de musique, au sens habituel de ce terme. Dans l'article "le son et les jeux vidéo", à propos du son sans Limbo, Cécile Le Prado et Stéphane Natkin notent :

"Le rôle joué par le son dans la crédibilité de cet univers est à l'inverse de tout réalisme. Le joueur navigue dans l'univers sombre des limbes, entre la vie et la mort. L'essentiel est de faire naître par la sensation d'isolement et d'appréhension, de prémonition des dangers à venir. C'est un des rares jeux dont la bande son est très inspirée par la musique électro acoustique. Le côté abstrait de cette partition sonore, en complément du visuel onirique, ouvre au joueur un espace imaginaire personnel avec de multiples interprétations possibles. Le rapport entre l'image et le son est volontairement non trivial, non pas tant en ce qui concerne la synchronisation mais dans la matière sonore en elle-même."

Pouvez-vous illustrer ce propos en prenant des exemples dans les extraits qui vous ont été présentés du rôle du son pour :

5. faire naître par la sensation d'isolement e d'appréhension, de prémonition des dangers à venir (1 point)
6. ouvrir un espace imaginaire personnel avec des multiples interprétations possibles (1 point)
7. créer un rapport entre l'image et le son volontairement non trivial (1 point)
8. En quoi la bande son est elle proche de la musique électro acoustique (2 points)

La mécanique de jeu

9. Le gameplay du jeu s'apparente à un type de jeu très classique. De quoi s'agit-il? Donnez deux exemples de jeux historiques de ce type (1 point)

Limbo ne dispose pas de tutoriel, le premier extrait montre exactement comment on entre dans le jeu.

10. Comment le joueur apprend-t-il à surmonter les obstacles qui se présentent à lui? (1 point)
11. Ce principe de gestion de la difficulté qui existait dans des jeux comme la première version de "Prince of Persia" a pratiquement disparu. Pourquoi? (1 point)
12. Limbo utilise le moteur physique Box2D. A quoi sert ce moteur et pourquoi, à votre avis, de nombreux jeux indépendants ont un gameplay qui repose sur les moteurs physiques (2 points)?

Conclusion générale

13. Limbo a été considéré comme un remarque, même dans certains cas un chef d'œuvre. Commentez en moins de dix lignes ce point de vue en ce qui concerne l'univers e la narration ainsi que la mécanique de jeu.

Références

(Le Prado 2010) Cécile Le Prado, Stéphane Natkin, le son dans les jeux vidéo, Cahier INA expert le son dans tous ses états. (<http://www.ina-expert.com/e-dossiers-de-l-audiovisuel/e-dossier-de-l-audiovisuel-le-son-dans-tous-ses-etats.html> et <http://www.ina-expert.com/e-dossier-de-l-audiovisuel-le-son-dans-tous-ses-etats/du-son-et-des-jeux-video.html>)

<https://www.youtube.com/watch?v=J9EMOC4D0Hc>

<https://www.youtube.com/watch?v=66VWrxLRZM4>

<https://www.youtube.com/watch?v=dW8hCJa0N9M>