

Épreuve d'analyse audiovisuelle Recrutement 2019

Date : samedi 25 mai 2019

Durée : 1 heure 30

Composition du sujet : 3 pages (page de garde incluse)

Rédaction sur feuille

Fluidity

Fluidity est un projet de 2010 réalisé par des étudiants du CNAM-ENJMIN en fin de première année.

L'extrait qui vous est proposé est une séquence continue de gameplay de 6 minutes 30 présentant les premiers niveaux du jeu.

[Vidéo disponible ici: <https://youtu.be/gsBi3oxHxhs>]

Vous avez cinq minutes pour lire le présent énoncé, puis l'extrait vous sera présenté une fois, vous aurez alors une période de réflexion de dix minutes et l'extrait vous sera projeté une seconde fois. Au bout de trente minutes l'extrait vous sera présenté une troisième fois.

Sauf indication contraire, répondez à chaque question entre 60 et 150 mots. Il est conseillé de traiter les questions dans l'ordre.

En consigne de départ :

L'exercice consiste à fournir des réponses argumentées. Elles doivent cependant être concises et claires. L'évaluation de chaque question est globale et intègre l'intérêt de l'argumentaire, sa précision / concision et sa clarté.

Question 1 - 5 points - 0,5 point par élément correct énoncé.

Expliquez les objectifs du joueur, la structure d'un niveau et les modalités d'interactions

Question 2 - 2 points

Dans Fluidity, il n'est pas possible d'échouer à un niveau, cependant le jeu propose des challenges. Expliquez comment le jeu évite d'amener le joueur vers un game over (1 point) et proposez deux nouvelles conditions d'échec qui permettraient la possibilité d'un game over (1 point).

Question 3 - 3 points

Décrivez trois éléments qui permettent de faire varier les challenges dans Fluidity.

Question 4 - 3 points

Décrivez la direction artistique visuelle et les composants de la bande son de Fluidity.

Question 5 - 2 points

Nommez deux oeuvres (cinématographique, vidéoludique, picturale, musicale, ...) présentant des similarités avec la direction artistique de Fluidity et argumentez les similarités que vous avez trouvées.

Question 6 - 3 points

Ian Bogost a proposé le terme de rhétorique procédurale pour définir l'expressivité et les discours que les jeux peuvent porter grâce à leur système de règles. Proposez une interprétation personnelle de la signification de Fluidity et argumentez-la au travers d'exemples.

Question 7 - 2 points

Proposez un objet de comparaison (œuvres, système, outils) qui permet de développer un propos similaire à votre interprétation mais au travers d'autres techniques. Expliquez.