

Exercice Contrastes

(f.lombard@rubika-edu.com)

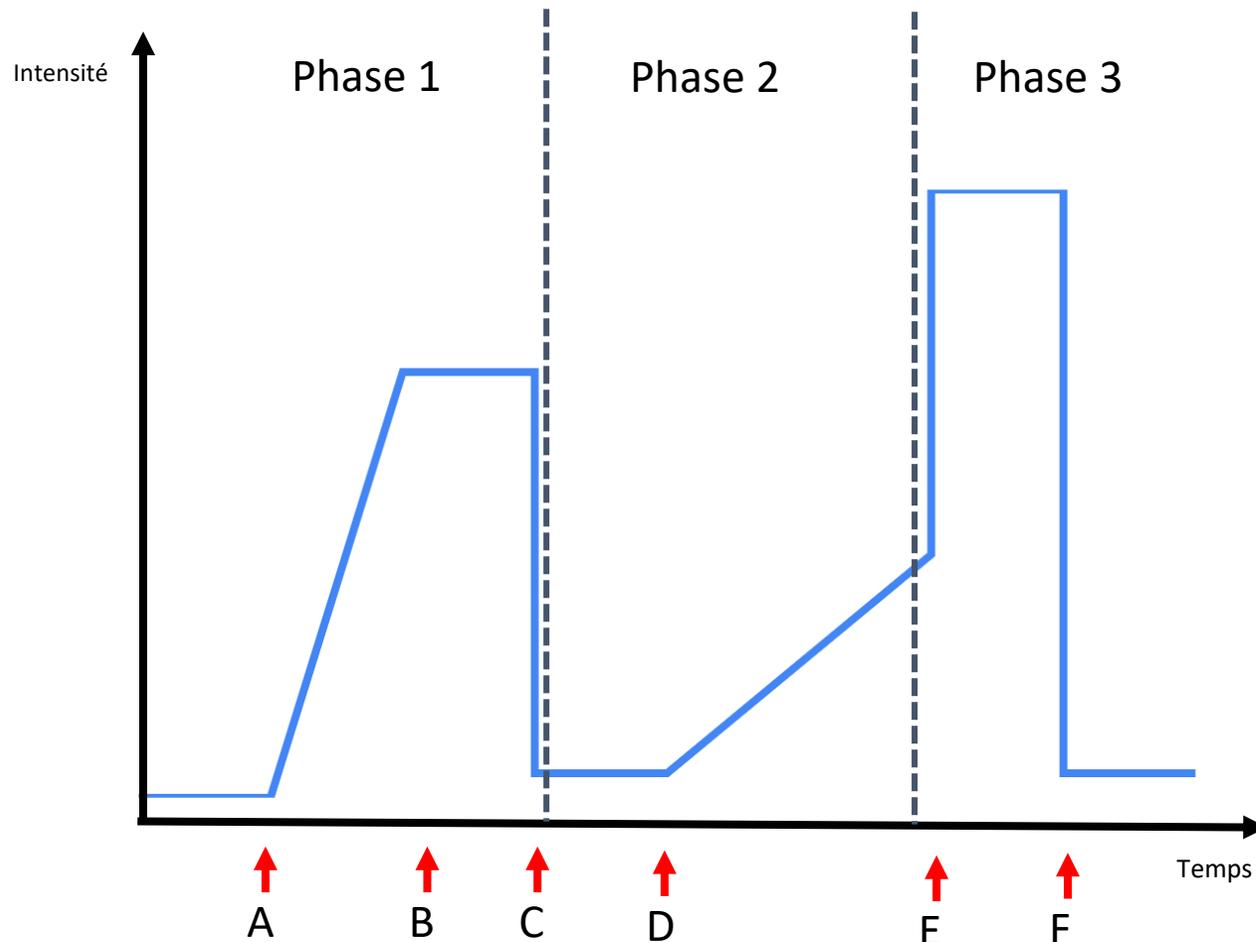
Narration

L'humanité, ou plutôt ce qu'il en reste, a dû se réfugier à l'intérieur même d'une montagne, la surface étant devenue non viable pour l'homme. Une société militariste s'est alors créée au fil des siècles dont la charge est d'assurer la survie de l'espèce. En parallèle la Nature ayant été libérée de l'Homme a évolué. Toutes les espèces, la faune, la flore sont devenues imposantes. En comparaison, l'homme aurait dans ce monde la taille d'une souris.

Dans cette société, l'oxygène se fait rare, la population croît, l'ordre de la trier est lancé. Notre personnage est un des soldats qui doit exécuter ces sacrifices, il refuse, vole un module d'oxygène avant de s'enfuir de la montagne. Il est alors confronté à un monde où l'Homme n'est plus maître de la nature, mais simple proie.



Rythme et action durant le niveau



Phase 1 : Dans la ville militaire (dans la montagne)

A → Le personnage sauve les civils, début phase de combat à tir ouvert contre les militaires, action croissante, phase de tutoriel rapide pour maîtriser les inputs de combat.

B → Le personnage connaît les mécanique de combat, on est sur le pic de difficulté, l'action arrive rapidement pour mettre le joueur directement dans le contexte (in medias res). Le défi reste relativement simple, le joueur peut affronter et neutraliser ses opposants.

Phase 2 : Découverte du monde sauvage

C → Le joueur atteint la sortie de la montagne et du monde militaire pour atteindre la nature. Tant de contemplation. On calme l'intensité pour laisser agir les différents contrastes entre les deux univers (homme et nature).

D → Le joueur commence à percevoir les dangers de ce monde, premiers combats contre la faune, esquive de la flore agressive. Exploration dans le niveau moins linéaire.

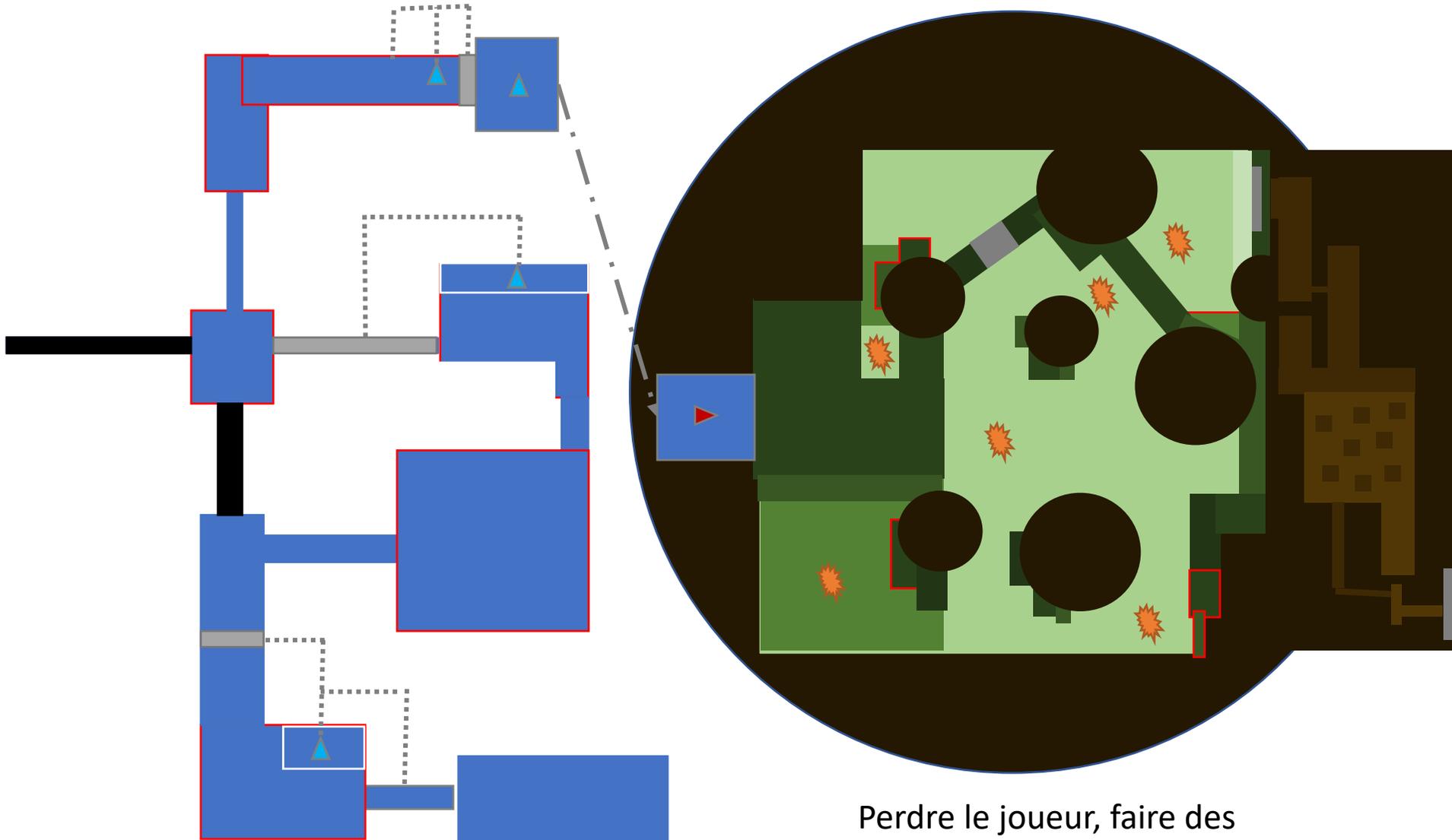
Phase 3 : Boss final, la Nature comme prédatrice

E → Le joueur a compris que ce nouveau monde n'est pas si sûr, il entre dans une sorte de caverne dans laquelle il affrontera une taupe géante dans une suite de galerie. Plus de tension et danger que dans la phase 1. Il ne peut pas tuer la taupe, il doit fuir sans se faire tuer.

F → Fin du combat, phase de repos et fin de niveau, le joueur a compris que le plus gros danger n'est pas l'homme mais la nature par la comparaison avec les deux pics d'intensité.

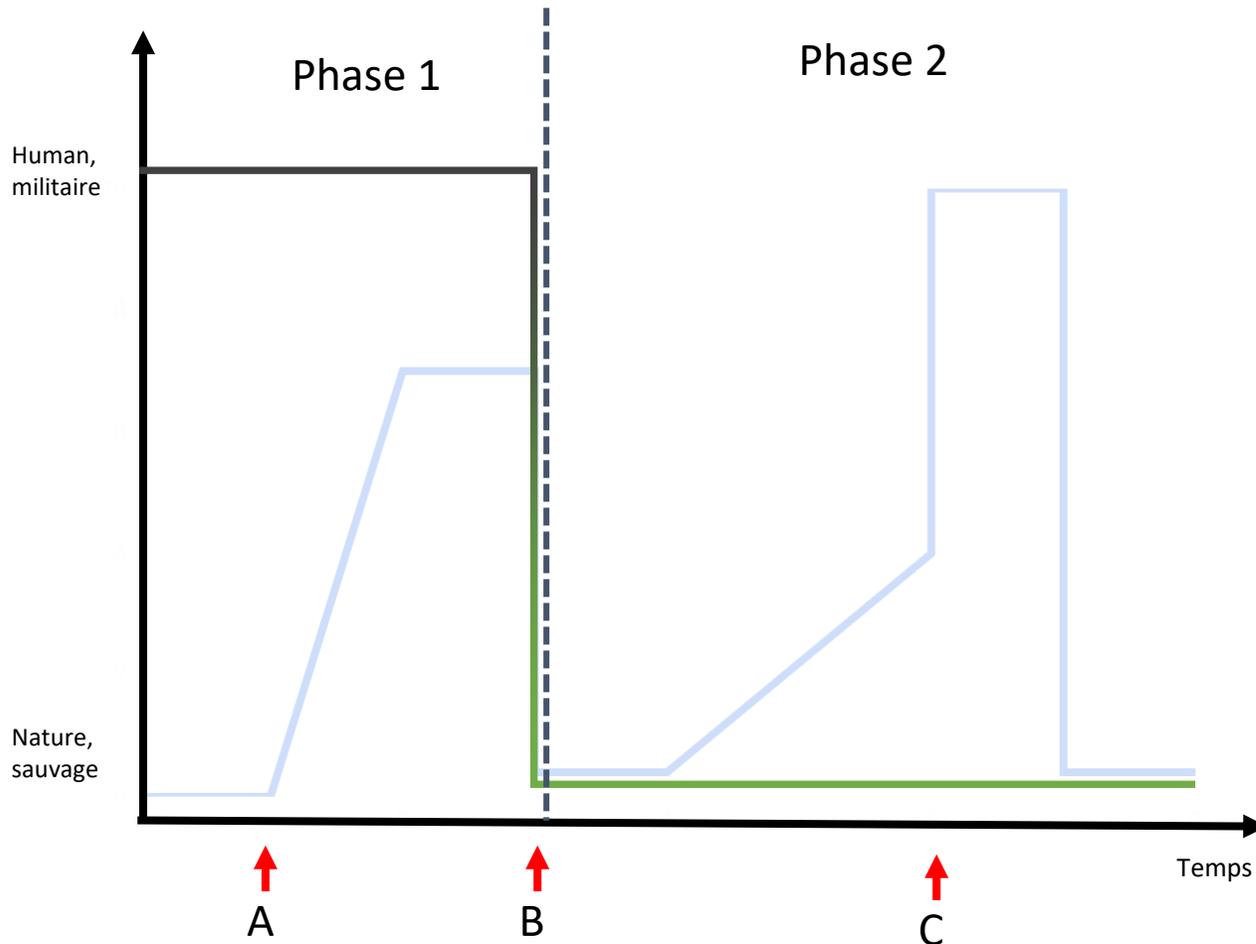
Cette courbe d'intensité d'action va nous permettre de comparer les différentes phases et autres courbes entre elles. La narration implicite que ce niveau cherche à véhiculer est l'inversion de rapport de force entre l'homme et la nature. Le premier pic d'intensité, dans le milieu naturel humain, ne présente pas un challenge majeur, vaincre les ennemis est facile. Toutefois, à la phase 3, le joueur se retrouve face à un danger qu'il ne peut pas éliminer et doit s'enfuir. L'humain se retrouve alors dans une position de vulnérabilité inédite, mise en relief par l'impression de force donnée dans le premier pic.

Illustration avec screen niveau !



Perdre le joueur, faire des
tours sur lui-même !

Contraste sémantique



Phase 1 : De l'homme militarisé et discipliné...

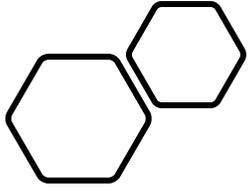
A → Durant cette période, le joueur est plongé dans un univers humain, militaire et technologique très sobre dans les formes, dont les couleurs sont désaturées avec peu de teintes. Tout est ordonné et discipliné, le joueur devient l'élément de chaos de ce monde avant de le quitter. Ici, notamment avec la juxtaposition du pic d'action, on présente l'humain comme le danger le plus important dans l'esprit du joueur, mais celui-ci parvient malgré tout à contrôler son avancée, il n'est pas perdu et se guide facilement à travers le niveau.

Phase 2 : ...A la nature sauvage et chaotique.

B → La phase 2 débute par la brisure sémantique. Dans sa fuite, le joueur quitte les espaces très clos, répétitifs et artificiels pour déboucher sur le second univers opposé : la nature et son chaos, son aspect primitif. Cette deuxième phase débute par cet effet « Ouah ». Le joueur découvre ensuite ce monde opposé à celui des militaires : il est vaste, varié, le joueur se perd facilement et ne contrôle plus aussi bien ce qu'il fait.

C → La juxtaposition du pic d'action avec l'arrivée du monde sauvage n'est pas un hasard, ce pic d'intensité plus fort que le premier souligne l'idée forte portée par la narration : la Nature est le véritable dangers. On cherche à inverser le rapport de force auquel nous sommes habitués, si l'homme dominait la nature, là il est bien plus faible, il n'est pas maître de son avancé. Il est la proie.

Le niveau ici est construit autour d'une brisure de rythme sémantique qui va marquer la transition brutale entre 2 univers : le milieu humain, discipliné et ordonné face à la nature sauvage et chaotique. C'est cette brisure sémantique qui va venir guider la création des autres contrastes qui viennent soutenir la narration. Le joueur commence le niveau à l'aise, dans ce monde qu'il connaît bien, il est guidé dans un environnement humain, militaire, froid et monocorde. Le défi est simple, il faut vaincre les ennemis pour passer, il a l'impression de maîtriser, il sait quoi faire. Dès qu'il entre dans le monde sauvage, tous ses repères disparaissent. Il devient la proie et non le prédateur. Ces 2 mondes sont en tout point opposés.

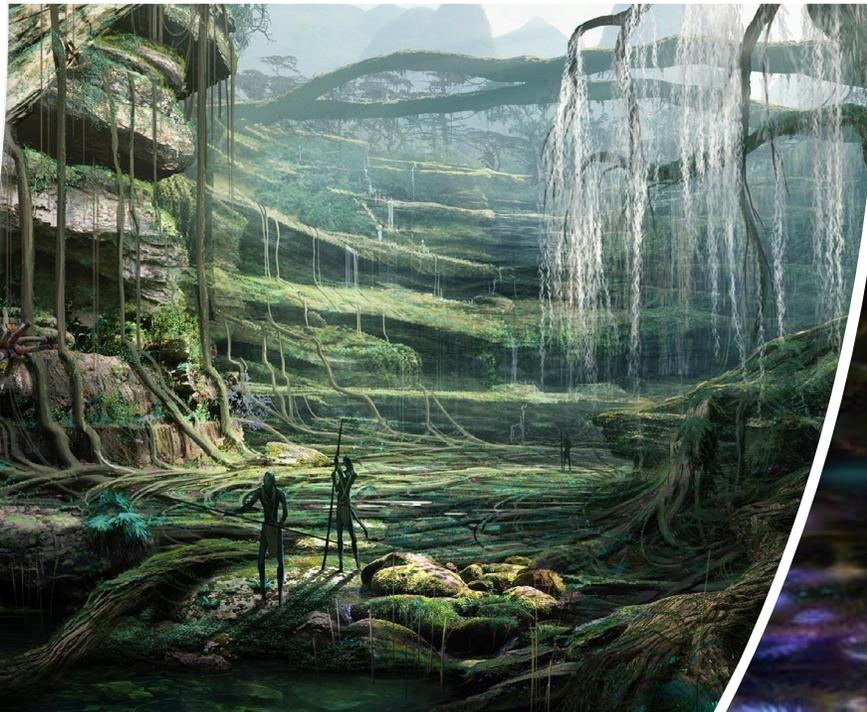


- Pour les références en terme de contraste sémantique, j'ai utilisé le côté très géométrique et froid de Deus Ex Human Divided allié à la simplicité et la faible fréquence de détails des décors de Stanley Parable pour vraiment faire ressortir l'aspect ordonné et fonctionnel.

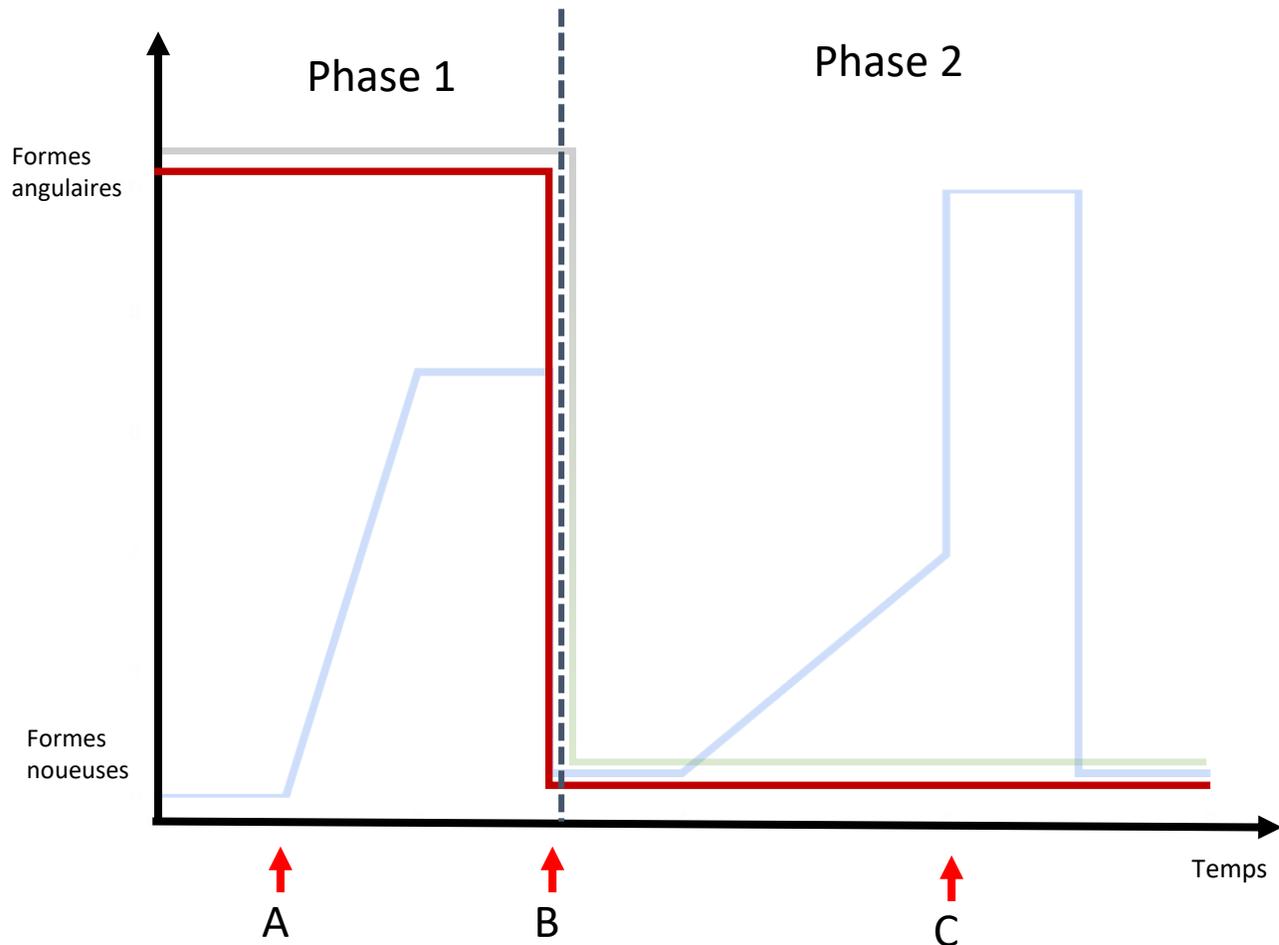


Le contraste visuel se fait sur le temps, on passe d'abord d'un environnement entièrement humain et technologique pour brusquement passer sur un monde naturel sauvage.

- Du côté "milieu naturel", la référence principale en terme de concept et de sémantique est Avatar (James Cameron). A la fois pour le film et le jeu qui utilisent très fortement cette opposition entre homme et nature. Ce que j'aimerais ressortir de cet univers est notamment le **gigantisme** de la nature par rapport à l'Homme et le côté **nouveau chaotique** s'opposant à l'ordre militaire.



Contraste pictural dans le temps



Phase 1 : Des formes droites, angulaires et ordonnées...

A → Toutes les formes composant le monde militaire sont très angulaires. Tout est satisfaisant, minutieusement rangé. Il y a une ambiance très fonctionnelle, les formes sont simples, pas de place pour l'esthétisme. De plus, pour accentuer ce contraste, les couleurs sont désaturées et les lumières froides. Le joueur se place en élément de chaos, il contrôle ce qu'il fait, il maîtrise et domine son environnement qui est facile à cerner. Il se place en prédateur.

Phase 2 : ...Aux formes noueuses et chaotiques.

B → La brisure picturale : le joueur perd ses repères. Il est plongé dans un monde plus difficile à cerner, les formes sont complexes et chaotiques. Tout cela a pour but encore une fois d'accompagner la brisure sémantique. Le joueur qui maîtrisait dans un monde ordonné de militaires, il doit faire face au chaos et non plus l'incarner. Il se sent perdu, il ne maîtrise plus la situation, il doit explorer visuellement son environnement. Il doit se défendre contre cette nature, cette vie, et n'est plus l'agent agressif. Il se place en proie. La zone est plus difficile à lire, les lumières et couleurs sont plus chaudes et vives, il perd ses repères et doit explorer visuellement un peu son environnement pour avancer.

C → Ce retournement de prédateur en proie est pleinement confirmé durant le pic d'action de la phase 2. Plus intense que la première, le joueur ne fait que tenter de survivre et d'échapper à l'ennemi. Il y a un contraste là où dans le premier pic il maîtrisait la situation, il a plus de mal dans le second : la Nature est un danger bien plus grand que l'Homme. L'humain est redevenu la proie.

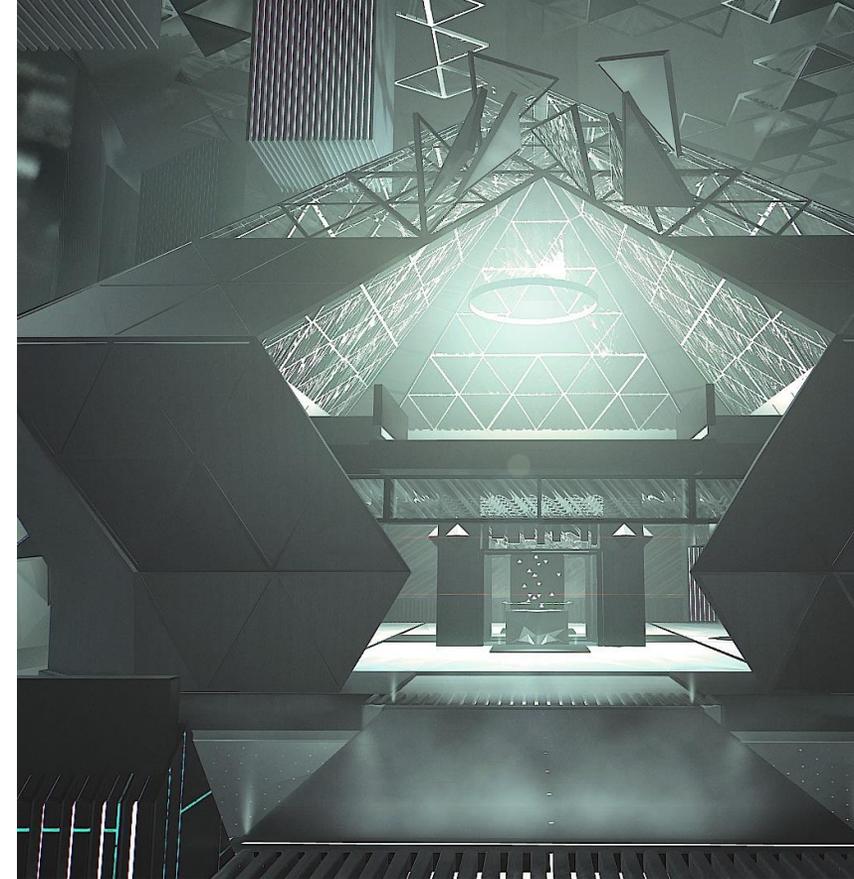
En plus de ces contrastes, la lumière est elle aussi évocatrice. Elle sert à guider le joueur dans la première partie du niveau, mais est également symbolique. Dans cette phase, le joueur suit les lumières chaudes, fuyant le bleu des militaires. C'est un fil conducteur pour le joueur. Toutefois, dès la phase 2, la nature est baignée dans cette chaleur, mais le danger lui est là. Le rouge que recherchait le joueur commence à le mettre sur ses gardes. Enfin, lors de la dernière phase, le joueur affronte une taupe géante qui émane cette lumière rouge, alors que le joueur, pour s'éclairer utilise les lumières froides de sa lampe torche. Le rouge qui le rassurait et maintenant entraine d'essayer de le tuer, il redevient homme par cette lumière froide.



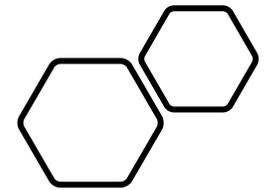
- La lumière très froide, technologique et scientifique viennent très bien s'intégrer à l'ambiance militaire de la première partie du niveau.



- La simplicité des formes et des couleurs désaturées (sans les rainures de lumières qui rajoute du détail) et la recherche de l'angle parfait



- Ces captures reflètent bien la volonté de créer dans un premier temps un univers très froid, sobre et monotone. La recherche de l'angle, la désaturation, la non variété de teinte et les lumières froides permettent de créer une simplicité de lecture (propice aux phases d'actions rapides) et mettent en avant la fonctionnalité avant l'esthétisme. Je retirerais toutefois toutes les rainures de lumières pour encore diminuer la fréquence spatiale.



Captures d'écran :

- **La lumière** comme guide pour le joueur. Il l'a suit et la cherche jusqu'au bout pour pouvoir d'enfuir.



- Les formes sont très sombres, les couleurs uniformes, peu de variance de teinte et de valeurs (**le bleu représente les ennemis**).



Capture d'écran : contrastes de Valeurs

- Ici le niveau à beau être chaotique, le joueur en arrivant aperçoit son objectif qui est mis en valeur par l'éclairage de la scène.



- Ici la hiérarchie indique où est l'objectif final du joueur, et ensuite à droite la manière d'y accéder puisque le chemin est bloqué devant lui.

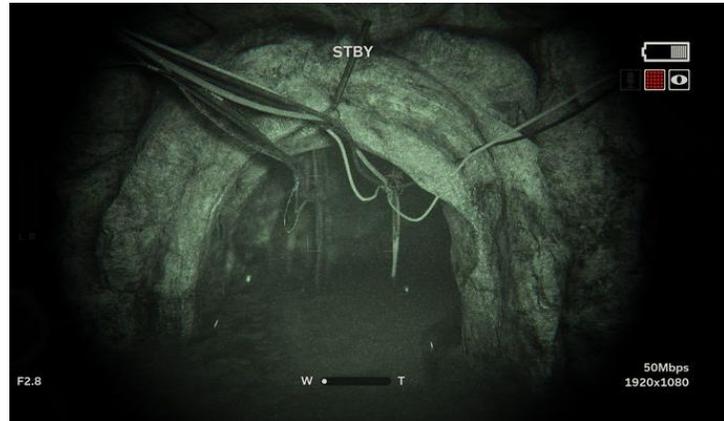


- Les lumières et couleurs vivantes de cette image peuvent permettre dans le niveau de bien contraster avec les couleurs désaturées et froides de la partie militaire.



- Sur cette image (inspiré de l'univers d'Avatar), l'aspect nouveau et Chaotique est très bien traité, il est impossible de cerner les formes dans leur complexité. Les arbres, les racines, les branches, les feuilles se mêlent et rendre la compréhension rapide du lieu plus difficile.

- Ce qui m'intéresse sur ce screen c'est la présence des roches et encore une fois les formes complexes de leurs ombres qui tranche avec la main d'œuvre humaine.



- Enfin, pour la dernière partie du niveau qui se déroule dans un endroit clôt naturel type caverne, cette image montre encore l'aspect anguleux qui peut se trouver en intérieur.

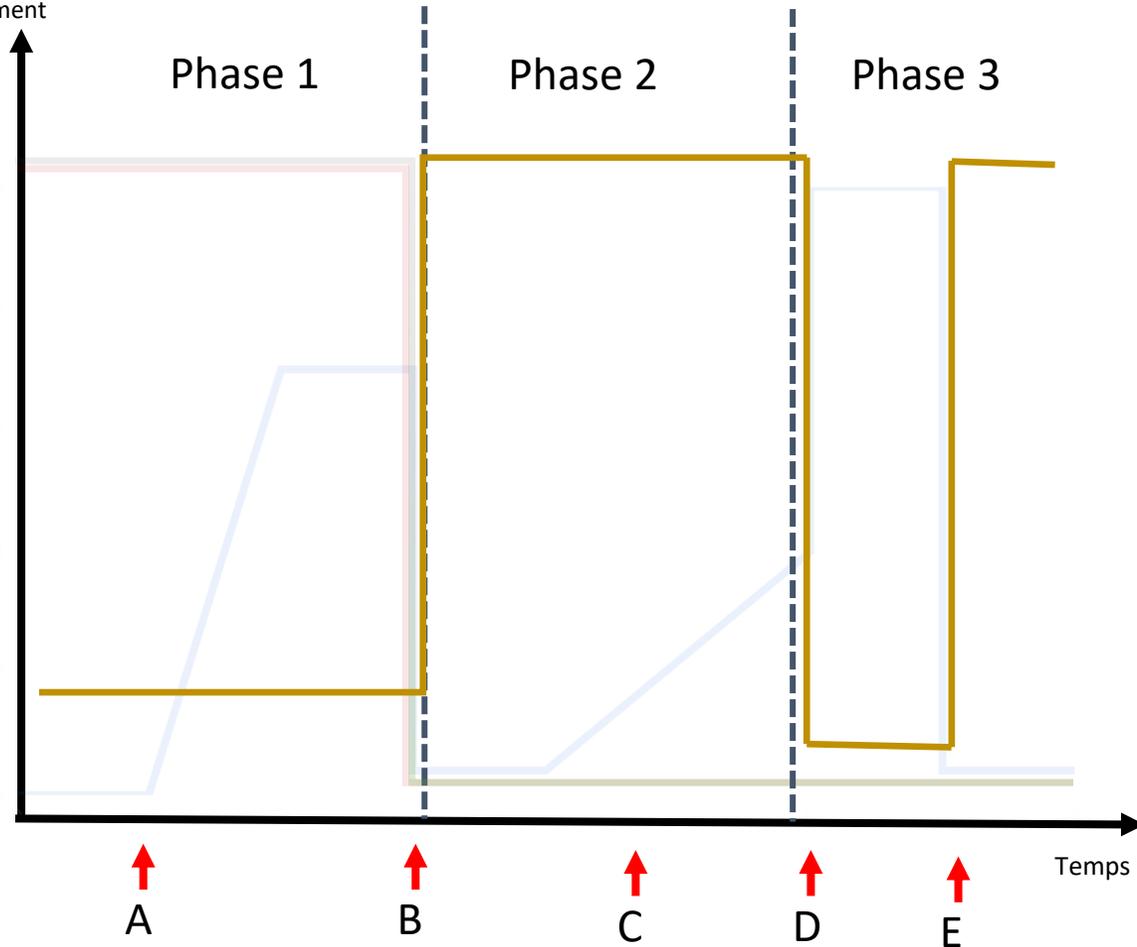
- Inversion de la signalétique des couleurs



- Couleurs chaudes, et chaos avancé. C'est difficile de directement discerner le bon chemin. De plus, contrairement à la première phase, ce partie du niveau n'est pas linéaire et peut être surmontée par de nombreux moyen. Le but étant de mettre en opposition le guidage discipliné du début à l'aspect sauvage de la suite.

Contraste de Volume

Échelle de l'environnement



Le contraste d'ouverture de l'espace comprend ici plusieurs choses : le fait de se trouver en intérieur ou extérieur et la largeur de l'espace. Dans la partie militaire, les espaces sont clos, relativement étroits avec des objets de taille moyenne encombrant l'espace. Tout est à échelle humaine, le niveau guide fortement le joueur, il n'est jamais perdu. A l'inverse, quand il arrive dans le monde extérieur, le joueur se trouvera dans un espace bien plus vaste, marqué par une brisure de contraste volumique, tout est surdimensionné, l'espace est ouvert et large, le cheminement moins linéaire perdant un peu le joueur.

Phase 1 : Des formes droites, angulaires et ordonnées...

A → Zone militaire, les espaces sont clos et étroit, le chemin bien indiqué, les objets de taille moyenne. Le joueur n'est pas perdu et maîtrise son cheminement. Il est acteur de l'évasion, il n'hésite pas.

Phase 1 : Des formes droites, angulaires et ordonnées...

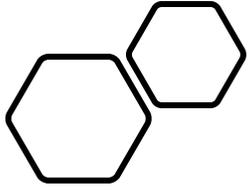
B → La brisure sémantique et picturale est aussi soulignée par un changement brutale d'échelle. Durant cette transition, le joueur aperçoit un arbre colossale mis en valeur par la comparaison avec la hauteur des cimes des autres arbres (toutefois grands eux aussi). Cet arbre permet au joueur de se sentir tout de suite impressionné (position de faiblesse par rapport à la nature). Il atterrit alors dans la suite du niveau, sous les racines de l'arbre.

C → Ici le niveau se trouve dans un vaste espace sous les racines de l'arbre disproportionné, la flore elle aussi est très grande, tout est fait pour faire ressentir au joueur sa position de faiblesse. Il est petit face à la nature.

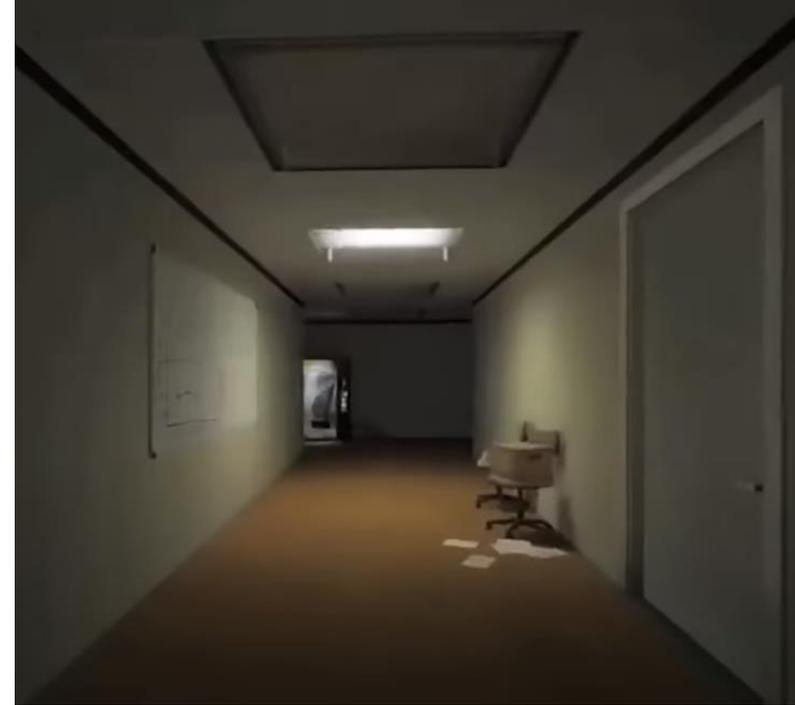
Phase 1 : Des formes droites, angulaires et ordonnées...

D → Le joueur atteint une sorte de caverne (qui se révèle être un terrier pour une taupe géante). Le niveau se recloisonne alors, mais la luminosité est faible, l'ambiance plus menaçante. Cette fin de niveau se place en échos au début. Ici, le joueur devra fuir la taupe qu'il ne peut tuer, il est la proie et doit s'enfuir. Au début il pouvait affronter et neutraliser la menace qui s'opposait à lui, ici il est vulnérable. On a donc 2 endroits clos différents pour chacun des pics d'intensité, un qui montre au joueur sa domination sur l'homme et l'autre sa vulnérabilité face à la nature. Encore une fois, il s'agit ici de souligner le retournement de rapport de force entre l'homme et la nature.

E → Le jouer débouche ensuite sur une autre zone vaste de grande Nature. Qui est la fin du niveau.



- Voici 3 références qui ensemble montrent bien cette notion d'espace clôt, guidant le joueur et à échelle humaine. Les quelques rares éléments présents sont petits et cohérents avec notre échelle et les valeurs permettent au joueur de se guider facilement. Ce n'est pas chargé. Le joueur n'est jamais perdu, ce qui contraste avec la partie naturelle du niveau.



- Quand le joueur sort de la montagne et du monde militaire, il voit un arbre monumentale, bien plus haut que ses congénères. Cet objet contrasté marque la transition entre les 2 mondes brutalement. La partie du niveau se passe entre ces racines, ce qui ajoute au sentiment de vulnérabilité du joueur face à l'immensité de la nature.



- Sur ces représentations, on peut voir la racine de l'arbre délimiter un espace. Cet espace est à la fois vaste et ouvert, la dimension des végétaux et éléments viennent créer une échelle dominant le joueur, à l'inverse de ce qu'il avait vécu préalablement dans le monde militaire. On passe de couloirs à une zone.

Captures d'écran : contraste de Volume



- Cette image, toujours issue d'Avatar, représente bien le côté imposant de la nature, les espaces vastes et ouverts en opposition aux lieux clos du début du niveau. Le joueur peut donc facilement se perdre, être moins bien guidé et être nourri visuellement par plus de complexité. Le monde est vaste et libre là où il était avant étroit et clos.



- J'aime beaucoup cette image d'un point de vue conceptuelle. Prise dans le film *Ant-Man*, elle représente l'entrée de la caverne lors de la phase 3 du niveau, tout le côté nouveau des racines et le rapport de taille du héros qui paraît dominé par la nature. Transition vers un lieu plus à son échelle. Encore un contraste du joueur avec ce qui l'entoure.

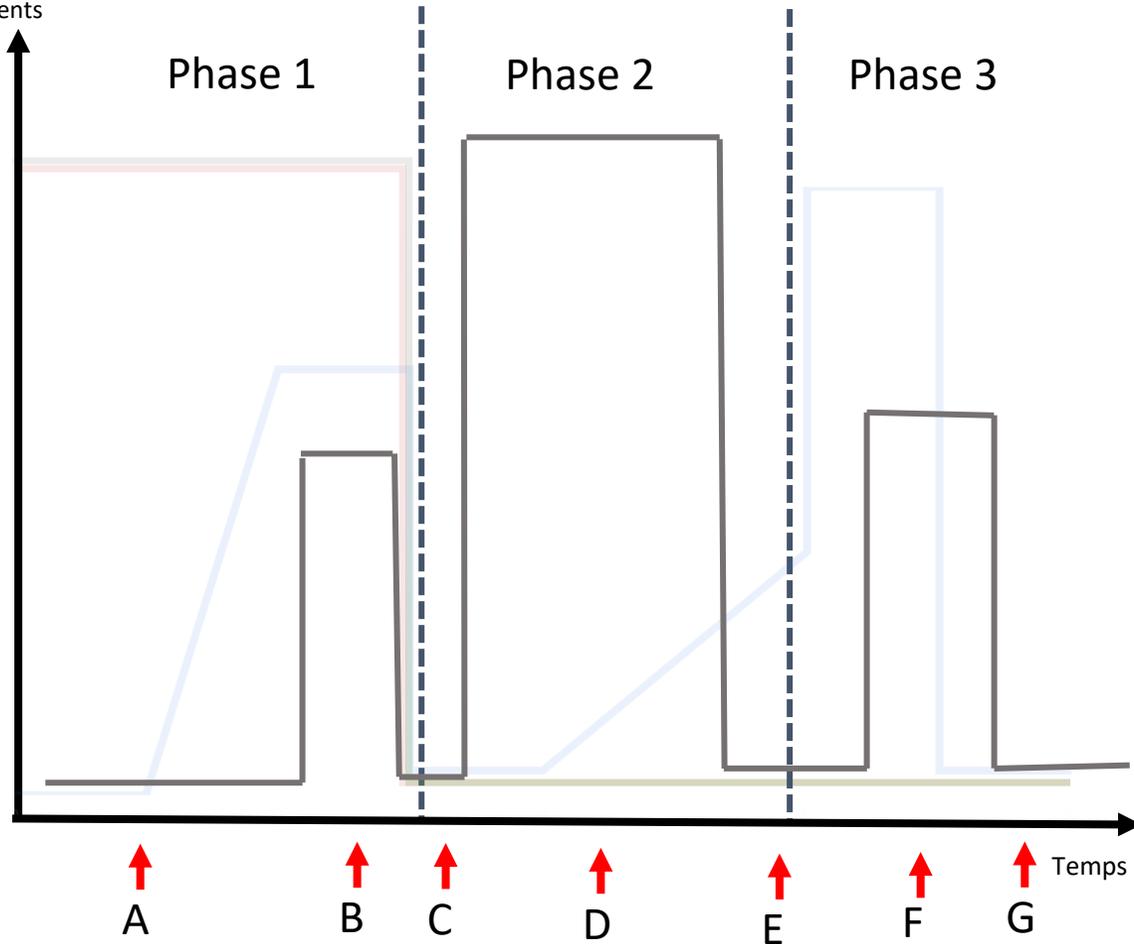
- Cette image issue de « *Chérie, j'ai rétrécie les gosses* » met en avant ce côté inversion du rapport de force entre l'homme et la nature par cette même inversion de rapport de taille. C'est plus pour les ennemis et le contraste de taille par rapport au joueur et non pour la construction du niveau en soit, même si c'est assez proche de l'idée que je me fais des ennemis. Contraste d'échelle entre le joueur et ce qui l'entoure.



- Encore cette image tirée de *Outlast*. Dans cette partie, le joueur retrouve un milieu clos et relativement guidé, avec des lumières issu de son avatar donc plutôt froide (le joueur provient du monde des militaires, il en conserve les codes). Si on revient à ce genre d'espace, on reste sur du décors naturel en nouveau. On met ici en opposition le premier pic d'intensité où le joueur pouvait vaincre facilement les adversaires à ce pic si, plus intense, dans lequel il ne peut que fuir un monstre. On est ici vulnérable et faible, on se rapproche des sensation d'un jeu d'horreur.

Contraste : Ordre Vs Chaos

Niveau de détails
et mouvements



Cet aspect de chaos est certes abstrait, pourtant il permet avec la variation de la fréquence spatiale et d'alerte visuelles comme le mouvement de créer une tension plus intrinsèque. Associer cela à la brisure sémantique permet de mettre en avant la narration implicite basée sur le danger qu'incarne un monde où nous serions la proie.

Phase 1 : Des formes droites, angulaires et ordonnées...

A → Lors de cette phase, le décors militaire était très sombre, peu de détails ou de mouvement vont venir troubler l'ordre. Le pic de cette phase correspond essentiellement au trouble du combat.

B → Le joueur se rebelle et affronte les militaires, à part ce pic, aucun mouvement et détails superflus ne viennent corrompre l'attention du joueur.

Phase 1 : Des formes droites, angulaires et ordonnées...

C → Le moment de transition est très court. Dès son arrivée le joueur est projeté vers la zone. L'instant de contemplation est donc relativement court.

D → Le chaos. C'est en ça que cette zone cherche à se définir. Beaucoup de détails, de plantes, d'obstacles, de chemins.... Beaucoup d'éléments visuels qui à l'inverse de la première phase, vont venir troubler l'attention du joueur. De plus, les monstres, plus féroces que lui, se tapissent dans la végétation. Le tout donne un mouvement constant, propre à la vie, mais qui inquiète le joueur. Les obstacles obligent le joueur à souvent faire des tours sur lui-même, accentuant son malaise et son impression d'être perdu.

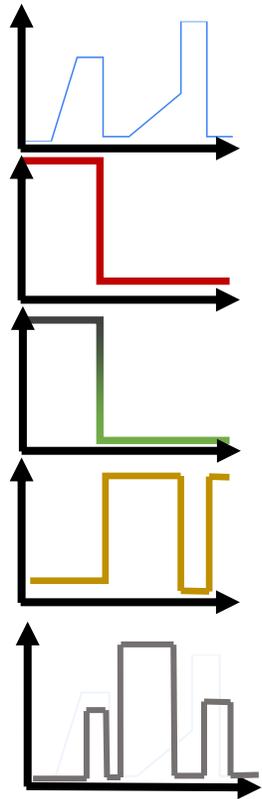
Phase 1 : Des formes droites, angulaires et ordonnées...

E → L'entrée du joueur dans la grotte commence par un instant calme mais avec une pointe de tension. La lumière faible et froide ne rassurent pas.

F → On retrouve l'aspect clos du début, mais cette fois avec un fréquence spatiale plus élevée et une luminosité limitée. Par-dessus tout, on sait qu'un ennemi invulnérable nous pourchasse. Si il y a moins de bruit visuel que dans la phase 2, cette phase n'en reste pas moins déroutante et le guidage difficile. C'est le paroxysme de la tension, le joueur doit considérer la nature comme principale danger.

G → Fin du niveau.

Conclusion



Intensité de l'action.

Contraste pictural entre
noueux et angulaire

Contraste sémantique entre
homme et nature, ordre et chaos.

Contraste de volume avec
2 échelles opposées.

Contraste ordre vs chaos
par la fréquence spatiale
et le mouvement.

- La narration étant basé sur l'inversion du rapport de force entre nature et humain, mettre en opposition ces deux univers par une brisure permet d'aller dans le fond des deux mondes et d'accentuer les contrastes.

Schéma du niveau (top view):

