

# MOURIR DEMAIN

Dans cette vidéo, la divagation est une catharsis qui aboutit sur une vengeance fantasmée vis-à-vis des figures d'autorité (l'État, la Police) via Doom II et son gameplay très sanguin. La seule position poétique consiste à laisser une rage envahir l'espace vidéoludique et à tirer en rythme (ou non).

MOURIR DEMAIN est une vidéo réalisée sur le moteur de Doom II tiré d'un projet de Level Design qui mêle «session d'écoute» et jeu vidéo. Pour l'occasion de la Cookie Collective Compilation, je prête ces images pour accompagner/illustrer un travail sonore d'un·e des membres du collectif. (Oui alors attention j'ai pas les droits du son d'ELOI donc surtout diffusez pas tel quel haha).

La suite du document c'est ce que j'ai rendu à mon prof. (Mon level design était un peu nul mais il a bien aimé quand même)

# MOURIR

## DEMAIN

MOURIR DEMAIN est une expérience d'écoute vidéoludique autour du titre *Victoire* de l'artiste ELOI en featuring avec Laska réalisé sur le moteur de Doom II.

### LA SESSION D'ÉCOUTE 3.0?

Bien connue des spécialistes, les «[sessions d'écoutes](#)» sont des évènements présentant une œuvre musicale en salle avec pour seule distraction : la musique. Depuis quelques temps, le jeu vidéo se présente comme un renouveau de cette pratique. En remettant l'auditeur au cœur du morceau, loin du «clip», ces jeux donnent à vivre les émotions et à voir ces mondes imaginaires créés par des artistes. On a pu observer ce phénomène chez de nombreux artistes émergents tels que Yatoni avec leur album [Ten Lands](#) ou encore Urumi et son titre [Afrocalypse](#).

### INTENTION

Peu adepte des shooters comme *Doom* peut se revendiquer, j'ai avant tout voulu relever le défi de créer un niveau *doom-like* avec son lot de contraintes. Cependant, il m'était nécessaire de justifier la nervosité et la violence de l'expérience. C'est en écoutant ce morceau d'ELOI, *Victoire*, rempli de rage parfois immature, parfois poétique, et toujours politique que j'ai choisi d'utiliser ces éléments pour «justifier» cette violence et la transformer alors en catharsis.

Se mêle alors le flow musical et le flow vidéoludique où les deux se confondent, et certains éléments des paroles se retrouvent alors intégrés au jeu, avec une expérience pensée pour se caler sur la musique.

Évidemment, ça parle légèrement de révoltes et de violences policières.

### SOULIGNER LA MUSIQUE

Mon but sur ce projet était alors de mettre en valeur un morceau de musique, qui agissait comme mon fil narratif et régissait la durée de l'expérience. Voici comment j'ai procédé :

L'intro du morceau s'entend dès menu.

Une fois dans le jeu, le couloir de début permet un premier focus sur la musique, au rythme de la marche et des couleurs. On entend rapidement des mots comme «mourir» qui résonne rapidement avec ce que l'on effectue : la donner.

Une fois dans le couloir de métal, arrive alors un premier *break* musical, souligné par le décor. Pour ensuite arriver dans la salle ronde aux couleurs du drapeau français, lui-même cité dans le morceau dans le couplet final «du sang sur le drapeau».

S'en suit alors le début de l'outro, qui tout ou tard, sera complimentée par le couloir psychédélique de fin.

L'affichage des scores met en musique la toute fin du morceau.

Ce morceau *coldwave* étant plutôt dansant, il amènera le joueur, s'il décide dans le jeu, à intégrer le rythme. Lors de mon unique playtest, j'étais heureuse de voir mon sujet dandiner de la tête au rythme du morceau.

Une autre suggestion : le tir, étant le son le plus bruyant, il peut également agir comme marqueur de rythme et le joueur peut s'en emparer pour complimenter à son tour le morceau.

Bien que j'ai aimé tourner ce travail en un exercice de style, je regrette de ne pas avoir pu m'investir davantage sur le travail audio, qui aurait mérité un peu de *polish*.

# MOURIR

## DEMAIN

### LEVEL DESIGN

Avec la volonté de créer un niveau *doom-like* en terme de game design, mais en tordant le décor et l'action pour souligner la «narration musicale, je suis partie sur l'idée d'une expérience assez classique de Doom en essayant de proposer - autant que faire se peut - un flow qui complimente le morceau.

Au vu de mes capacités et de mes contraintes techniques, j'ai choisi d'utiliser des mécanismes simples d'ouvertures de portes, de lignes qui trigger des lumières, de clefs et de «switchs».

Le travail sur la difficulté a été le plus complexe. Bien que les niveaux de difficulté («Too young to die» à «Nightmare») fonctionnent, je n'ai pas pu beaucoup bidouiller ces éléments. La difficulté se mesure alors ici dans le parcours du joueur : A-t-il souhaité s'échapper au plus vite ? Ou a-t-il cherché le maximum d'éléments et d'espaces cachés ?

Pour favoriser la création d'une carte mentale par le joueur, j'ai voulu travailler autour d'un même espace qui se révèle et évolue au fil du temps (nouvelles portes, passages secrets, sortie située au début du niveau), et j'ai également intégré une sortie «secrète» et des espaces «bonus». J'ai été heureuse de voir que lors de mon playtest, le joueur retrouvaient rapidement où aller.

Avec ce level design classique, j'ai également souhaité guider le joueur de façon classique : par la lumière, le son, le cadre ou encore la couleur. J'ai travaillé les espaces de tels sortes qu'on vive les lieux exigus tandis que les grands espaces (aux formes rondes) soient ceux de la représentation et du pouvoir et où nous sommes malvenus.

Les décors, réalisés avec le .WAD d'origines sont minimalistes et au service du travail de la couleur et de la lumière, pensées pour guider le joueur et conserver la portée métaphorique du projet.

