

# Rising

## DOSSIER ARTISTIQUE

Dossier de demande d'aide à l'écriture auprès de la commission du FAJV pour octobre 2021



**ROMAIN HEBERT & DANNY STEVE**

Contact Romain Hebert : 06 64 24 64 66

rotkappchen@legendra.com / contact@evprod.world

[www.evprod.world](http://www.evprod.world)

# NOTE DE SYNTHÈSE



TITRE : *Rising*

GENRE : Survie animalière, fable vidéoludique

UNIVERS : nature, architecture moderne, exotique

PUBLIC CIBLE : tout public

PLATEFORMES :

indispensables : *PC, Mac, Android, Apple Store*

optionnelles : *PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One, Xbox Series X|S, Nintendo Switch*

OUTILS :

*Processing, Game Maker Studio 2*

Achats : licence *Game Maker Studio 2* pour *PC* et *MAC* et licence *Steam*.

Achats supplémentaires : *Game Maker Studio 2* pour smartphones et consoles, *Unity*.

ÉQUIPE :

Romain Hebert : musiques, game design

Danny Steve : scénario, visuels

Oscar Aib : programmation

INTERVENANTS OCCASIONNELS :

Valdo Aib : level design, testeur, Saint-Etienne

Basar Under : sound designer, Istanbul

Thomas Bougdhassen : batteur et musicien experimental, Nantes

Nadah El Shazly : chanteuse et musicienne experimentale, Le Caire

MÉTHODOLOGIE :

*Rising* comprend 6 épisodes autonomes. L'atmosphère du jeu repose sur l'ambiguïté voulue des moyens employés. Les graphismes pixel-art 8 bits s'opposent à l'image photographique et à la sophistication possible de la programmation. La musique est constituée d'instruments traditionnels et électroniques. *Processing* est utilisé pour les premières recherches afin de créer des situations d'interaction inattendues. Ces expériences sont réadaptées dans *Game Maker Studio 2* pour élaborer une version stable, scénarisée et dynamique. Nous souhaitons également expérimenter *Unity* et le potentiel cinétique du pixel «8bits» couplé à la 3D.

Notre méthode de travail repose sur l'élaboration simultanée de la musique, l'image et du programme. Nous avons baptisé notre équipe *Ev* et avons développé un site web pour accompagner notre jeu :

[evprod.world](http://evprod.world)

# NOTE D'INTENTION

Genèse du projet, équipe de création et enjeux créatifs

## ROMAIN HEBERT

Auteur musicien

Amateur de bandes sons de jeux vidéo, ma musique a toujours été inspirée par les boucles et les collages sonores entendus dans les jeux vidéo 8 et 16 bits tels que *Earthbound*, *Final Fantasy VI*, ou *Ecco the Dolphin*.

Longtemps testeur de jeux vidéo pour plusieurs magazines comme *Pix'n Love* ou *Gameplay RPG* pour lesquels j'étais pigiste rédacteur, j'ai affiné mon analyse des concepts et mécaniques de jeux. Je suis persuadé qu'un bon jeu vidéo ne doit pas faire le choix d'être soit grand public soit difficile, mais qu'il doit être les deux à la fois. Je suis également attaché à la pureté d'une mécanique de jeu simple et compréhensible, telle qu'insufflée dans le « design par soustraction » des jeux de Fumito Ueda (*Ico*, *Shadow of the Colossus*), ou par *Another World* de Eric Chahi où l'histoire est racontée à travers le jeu, par l'ambiance sonore et visuelle plutôt que par le texte.

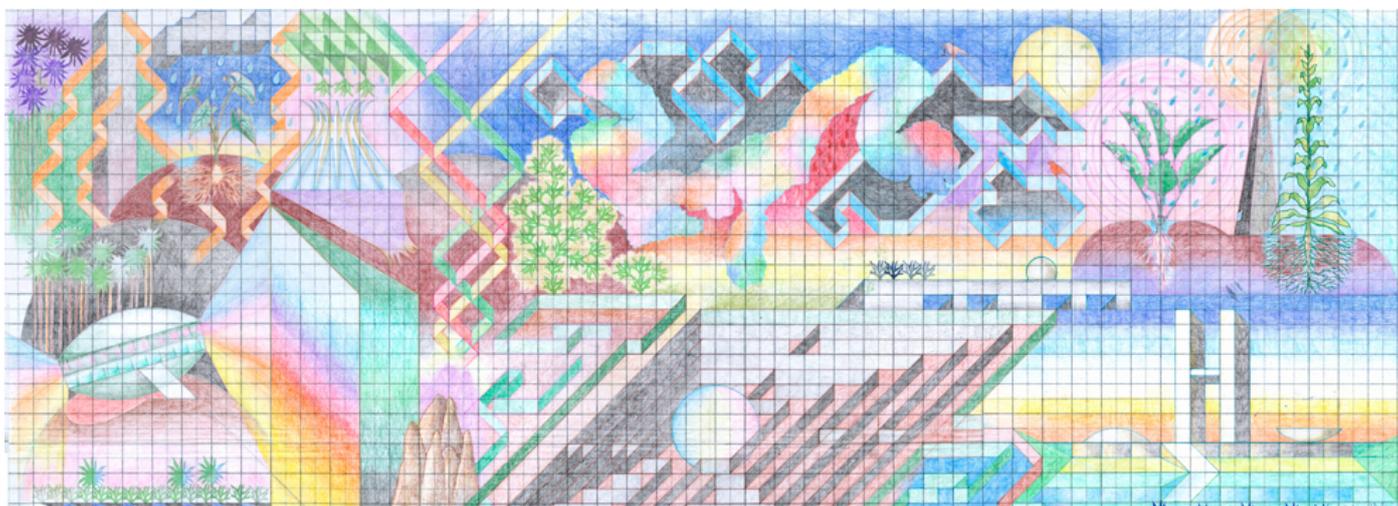
Ce sont ces philosophies de jeux vidéo que je souhaite mettre en œuvre dans la création d'un jeu didactique, poétique, tel un grand voyage, accessible aux enfants et au grand public, mais également suffisamment difficile, typé arcade, pour séduire les *hard-core gamers* dont je fais partie.

En 2020, mes concerts et résidences musicales prévues en Turquie et au Liban ont été annulées à cause de la crise sanitaire. Je travaillais sur une exposition interactive et relationnelle à base de boucles sonores et de lignes mélodiques inspirées par la musique de jeux vidéo et les musiques orientales. Ces matériaux ont trouvés leur place dans un projet adapté à la nouvelle situation internationale.

Avec Danny Steve, nous avons entrepris la création d'un jeu vidéo intitulé *Rising* (en référence à une chanson de Yoko Ono) pensé à la manière d'une fable et comprenant plusieurs épisodes. C'est l'opportunité de poursuivre mes recherches sur les musiques de jeux vidéo, de continuer mon travail sur les boucles sonores et de les mettre en application en résonance totale avec les mécanismes de jeu et l'image.



(images du haut vers le bas)  
*Final Fantasy VI*, Square, 1994, SNES, musics by Nobuo Uematsu  
*Ecco the Dolphin*, Novotrade, 1992, Megadrive, musics by Spencer Nilsen  
*Another World*, Eric Chahi, 1991, Amiga, musics by Jean-François Freitas  
*Ico*, Team Ico, 2001, PS2, musics by Michiru Oshima



## DANNY STEVE

Auteure plasticienne

En 2019, la ville de Saint-Nazaire m'a attribué une aide à la création de 2400 euros afin de poursuivre une étude symétrique des villes de Brasilia et Saint-Nazaire. L'Alliance Française de Brasilia soutenait ce rapprochement et devait m'accueillir en résidence artistique en mai 2020. Ce projet ne pouvant aboutir dans le contexte de la crise sanitaire internationale, j'ai réorienté mon travail vers un support dématérialisé. Avec Romain Hebert, nous avons associé nos pratiques, sons et images, dans l'élaboration d'un jeu vidéoludique, *Rising*, pour lequel j'ai utilisé mes recherches et mon financement.

Le jeu vidéoludique est un médium qui inspire ma pratique depuis l'enfance. Durant mes études d'infographie multimédia à l'école Émile Cohl de Lyon, mon affection pour le pixel s'est solidifiée. Elle se manifeste dans mes habillages vidéo de scènes musicales, dans les réalisations du collectif d'art numérique *Trou Carré*, ou dans les dessins réalisés pour ma résidence annulée à Brasilia.

Le jeu vidéoludique *Rising* accueille l'ensemble de mes recherches esthétiques sous une nouvelle forme interactive, immersive, accessible à distance et augmentée de la richesse du collectif. S'ajoutant à notre équipe, Oscar Aib développe le programme du jeu, adaptant ses expérimentations menées à l'école de design de Saint-Etienne (avec *Processing*) dans le cadre d'un jeu vidéo (avec *Game Maker Studio 2*). Les membres de notre équipe partagent une compréhension intime et une sensibilité commune. L'élaboration de *Rising* se fait avec joie, générosité et passion.

Le dépouillement apparent de *Rising* vise une émotion simple et profonde. *Rising* est pensé comme un recueil de haikus. C'est un ensemble de tableaux dynamiques sonores. Chaque partie met en situation un animal familier (reptile, mammifère, oiseau, crustacé, insecte) confronté aux éléments de son environnement. Les caractéristiques réalistes concernant les animaux, l'architecture et la nature, sont isolées dans un univers minimaliste. L'ensemble dépeint différentes situations de l'existence. Si les humains, figurants occasionnels dans le décor, sont relégués au second plan, *Rising* invite cependant à une réflexion sur notre condition et notre relation au vivant.



(images de haut en bas)  
 Dessin, préparation d'une exposition pour Brasilia/Saint-Nazaire, Danny Steve, 2019  
 Brasilia, 2016  
 Dessin, préparation d'un jardin à Brasilia, Roberto Burle Marx, 1960  
 Place de l'Amérique Latine, Saint-Nazaire, 2020

# RISING

Principales caractéristiques du jeu

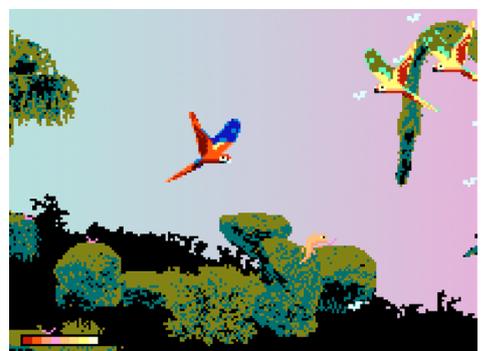
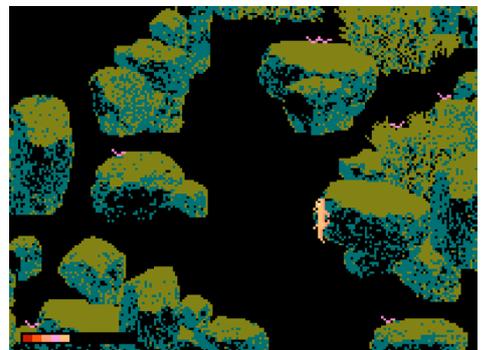
## CONCEPT

Fable animalière de la survie et de la contemplation

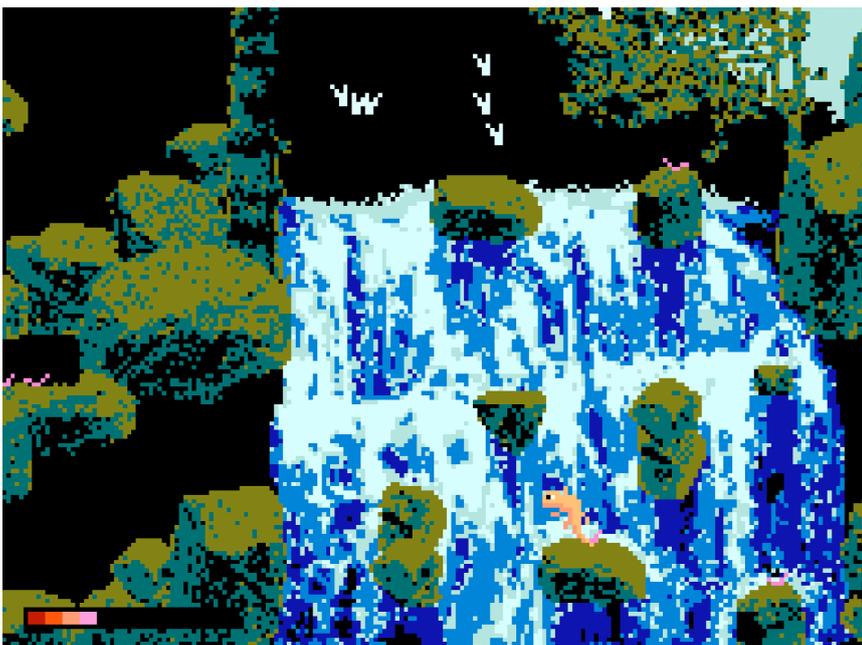
*Rising* est un jeu de simulation de survie animalière comprenant plusieurs épisodes. Chaque épisode est autonome et raconte une histoire unique à travers le jeu. Mais les histoires sont poreuses et se répondent. Le joueur incarne un animal différent par épisode, dans différentes étapes de sa survie. Chaque épisode est un tableau condensé par lequel nous faisons ressortir la beauté et la cruauté de la nature.

Dans *Rising*, chaque épisode possède un message singulier, ainsi chaque tableau possède aussi sa propre forme. Au final, la structure de chaque épisode de *Rising* est toujours différente, mais représente une partie d'une mosaïque qui prend sens dans sa globalité. Dans *Rising*, on a l'impression de voir le monde pour la première fois. Tout est si beau sous tant d'angles différents.

*Rising* est un jeu grand public, éducatif, qui rend hommage à l'histoire du jeu vidéo car chaque épisode reprend, et renverse, les mécaniques attachées à un genre. Mais c'est aussi un jeu difficile, avec un challenge bien présent. Un système de score, typé arcade, permet aux *hardcore gamers* de comparer leur performance. *Rising* se veut à la fois grand public et difficile, tout en conciliant excitation vidéoludique et apaisement.



(images du haut vers le bas)  
*Rising*, épisode *Hungry Lizard*, 2021,  
Steam, PC



# MÉCANIQUES DE JEU

Le choix de l'épisode se fait de manière aléatoire en début de partie. Cette séquence est représentée par un embryon qui évolue vers une forme de vie pas encore définie et qui mène vers les épisodes de *Rising*. Chaque épisode reprend, et renverse, les mécaniques attachées à un genre du jeu vidéo.

## HUNGRY LIZARD

Plate-forme 2d, side scrolling, survie

*Un lézard doit sortir de la jungle avant le coucher de soleil pour trouver réconfort.*

Vous incarnez un lézard qui essaye de survivre dans un monde naturel dangereux. Vous pouvez manger les papillons et les vers mais il faut éviter les attaques des perroquets. Vous pouvez vous cacher, rester immobile et choisir de manger votre proie au moment le plus précis. Une jauge de satiété vous oblige à manger régulièrement. Vous utilisez uniquement les flèches directionnelles pour naviguer à travers le décor, mais la physique est précise et le lézard peut se déplacer librement et se coller sur les murs ou les arbres pour trouver le chemin idéal. Vous pouvez faire des sauts plus petits en appuyant rapidement sur la touche saut, et plus grands en restant appuyé. C'est dans la précision de chaque saut que vous pouvez progresser. Vous pouvez recommencer le jeu rapidement après chaque partie perdue, ou contempler le prolongement apaisant de votre mort, comme un rêve.

## WARM MONKEY

Action/réflexion, 3d isométrique

*Dans l'architecture moderne d'une ville exotique, un singe se multiplie et son besoin d'eau grandit. Il doit rejoindre l'océan.*

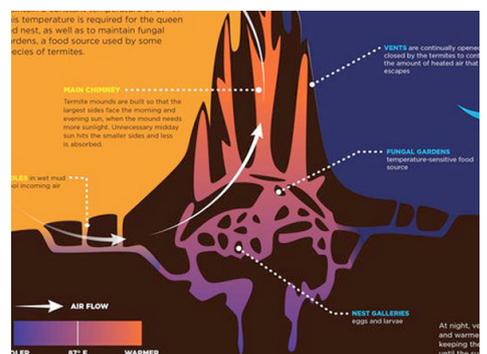
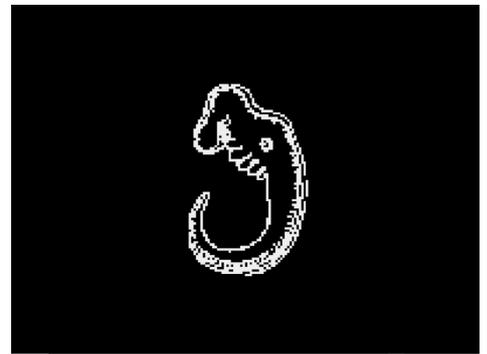
Vous incarnez un singe qui doit trouver de l'eau dans une ville moderne (fusion de Brasilia et Saint-Nazaire). Vous devez grimper sur les bâtiments pour trouver les points d'eau et traverser les routes en évitant les mobylettes qui roulent à différentes vitesses. Le singe se multiplie sans cesse au cours de la partie et vous êtes vite un groupe de singes. Cela augmente vos forces mais également votre besoin d'eau. Les singes sont désordonnés, ils peuvent chuter des immeubles et une jauge vous indique votre niveau de déshydratation.

## TERMITE MOUND

Construction, gestion d'une cité

*Une colonie de termites édifie sa termitière.*

Vous incarnez une colonie de termites capables de creuser des tunnels et construire des architectures. L'objectif est de bâtir une cité en tenant compte de différents critères, comme la circulation de l'air chaud et de l'air froid, l'endroit idéal pour déposer des œufs, ou l'aspect esthétique de la termitière. Vous pouvez édifier de nombreux types de termitières aux formes, aux tailles et aux structures très variées. Vous devez composer avec les éléments naturels (terre, soleil, vent) pour créer un habitat favorable à de nombreux autres organismes vivants.



(images du haut vers le bas)  
*Rising*, épisode Hungry lizard, 2021  
*Rising*, épisode Warm Monkey, 2021  
Plan d'une termitière

## CRAB COMBAT

Rythme, combat, séduction, multijoueur

*Sous les eaux, deux crabes s'affrontent dans un duel musical.*

Vous incarnez un crustacé (crabe/bernard-l'ermite) confronté à un autre crabe (contrôlé par un autre joueur ou par la machine) dans un simili jeu de combat. Mais le véritable objectif est la séduction. Vous gagnez en vibration en effectuant des chorégraphies martiales musicales. Il faut appuyer en rythme avec la musique sur les bonnes touches pour effectuer la meilleure chorégraphie et remplir sa jauge de vibration, ce qui permet de faire des attaques plus puissantes. La cadence sonore de l'océan peut varier. Les accessoires que vous choisissez en début de partie (algues, coquilles, anémones) vous permettent d'amplifier vos effets. Ils sont des prolongements de votre carapace, produisent des sons particuliers et s'animent selon vos mouvements, comme les membres d'une marionnette. Vous pouvez aussi utiliser des éléments du décor, comme le sable. Vous avez un répertoire personnalisé de sons et de mouvements avec lequel improviser en harmonie avec l'océan et défaire votre adversaire.

## SPEED PIGEON

Shoot'em up

*Un pigeon voyage à travers l'espace et le temps.*

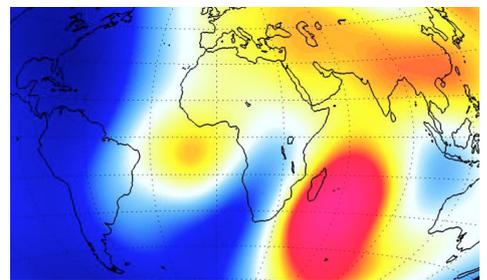
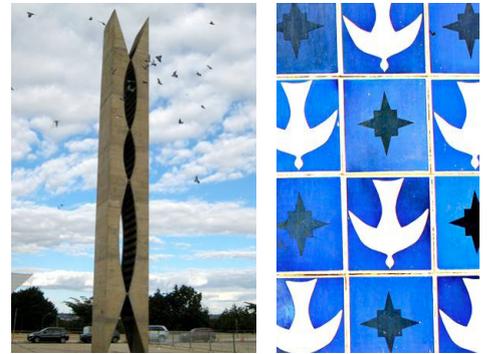
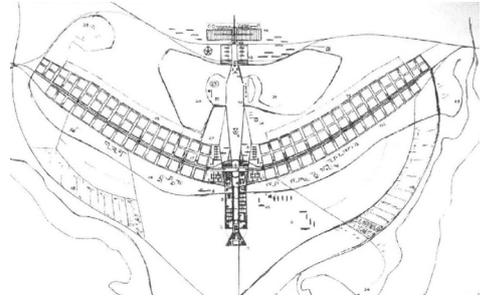
Vous incarnez un columbidé qui s'envole de Brasilia pour rejoindre son pigeonnier rupestre en Cappadoce. Vous survolez l'océan, puis la côte méditerranéenne. Pendant votre voyage à travers l'espace et le temps vous devez affronter les nuages et le vent mais aussi les bombes (sur Saint-Nazaire en 1945), les incendies et d'autres dangers. Votre perception du champ magnétique terrestre vous permet de retrouver votre route mais votre agilité en vol est décisive. Revenu à vos origines vous pouvez rencontrer l'âme sœur et basculer de nouveau dans le futur (cf. la cité inachevée de Oscar Niemeyer au Liban).

## GOLD BEE

Rail shooter en vue subjective, scrolling multidirectionnel

*Des insectes butinent les fleurs avec science.*

Vous incarnez une abeille. Vos yeux à facettes vous donnent accès à un univers kaléidoscopique riche d'une multitude de sensations et d'émotions. Chaque fleur butinée produit un son qui se greffe sur la musique de fond. La musique du jeu évolue sans cesse, soutenue par des effets cinétiques. En décryptant ces signaux, vous pouvez polliniser davantage de fleurs et échapper aux prédateurs.



(images du haut vers le bas)

Pigeons voyageurs

Plan pilote de Brasilia, Lucio Costa

Pigeonnier, Brasilia, Oscar Niemeyer

Oiseau symbole de Brasilia

Pigeonnier rupestre en Cappadoce

Champs magnétique terrestre, NASA

Foire internationale de Tripoli par Oscar Niemeyer

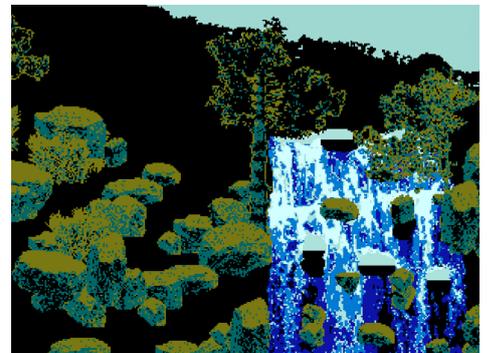
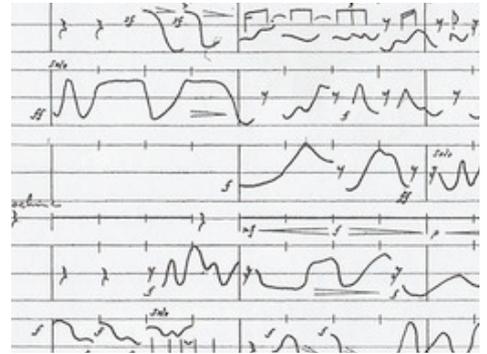
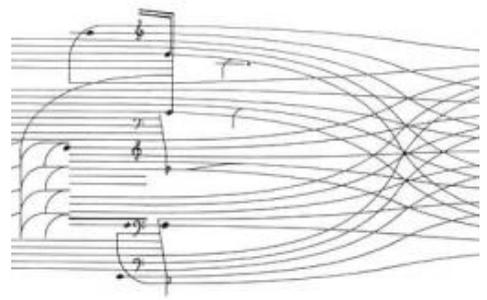
# RECHERCHES MUSICALES

Romain Hebert

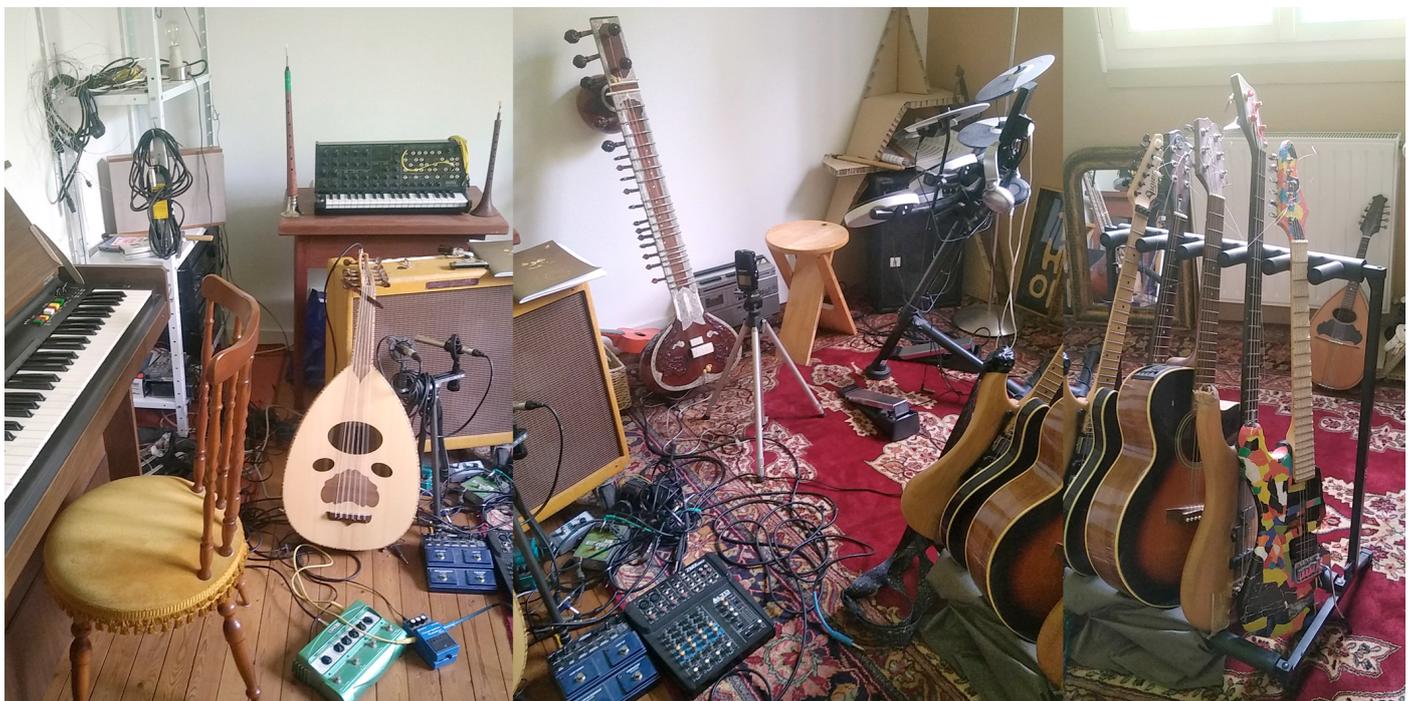
La musique de jeu vidéo est principalement constituée de boucles musicales de quelques minutes. Le challenge est de concilier musique répétitive et musique évolutive. Mon expérience de la musique électronique et expérimentale me permet de composer des collages sonores (en m'inspirant du *Poème Électronique* de Edgar Varèse ou des compositions de musiques concrètes de Pierre Henry) qui ont une approche et un impact unique dans l'univers de la bande son de jeux vidéo. Avec *Game Maker Studio 2*, il est possible d'incruster des petits groupes de sons ou des lignes mélodiques de manières aléatoires, ou calées sur le rythme de la boucle sonore principale, ou de superposer plusieurs instruments qui se déclenchent en fonction de la zone du décor traversé. La musique peut alors se complexifier, de manière structurée ou expérimentale, selon la façon de jouer à *Rising*. Chaque épisode de *Rising* implique une interaction originale avec la musique et le son : voir [annexe-recherches-artistiques](#).

Ma pratique est nourrie par les voyages (Turquie, Liban, Inde) lors desquels je multiplie les collaborations musicales et la recherche d'instruments traditionnels. Je travaille avec plusieurs types d'instruments : électriques (synthétiseurs modulaires, guitares et basses) et traditionnels rapportés de mes déplacements (Oud, Sitar, Shehnai), Mon travail de composition, à base de boucles et de collages, se marie aux instruments utilisés pour créer une ambiance exotique particulière à chaque tableau. *Rising* est une invitation au voyage, une mosaïque musicale qui rentre en osmose avec les graphismes, le rythme et les mécanismes de jeu.

Pour enrichir cette invitation au voyage de la manière la plus sensorielle possible, je collabore avec un ou plusieurs musiciens par épisodes de *Rising*.



(images du haut vers le bas)  
*Partition, Cornelius Cardew*  
*Poème électronique, Edgar Varèse*  
*Rising, decor de Hungry Lizard*  
Home studio, Romain Hebert



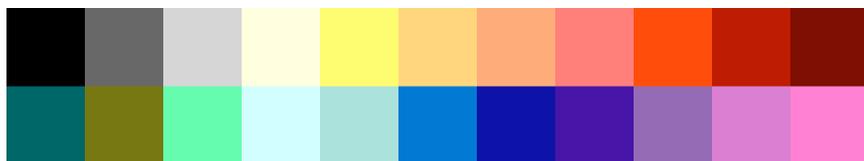
# RECHERCHES VISUELLES

Danny Steve

Les décors de *Rising* sont créés à partir d'une banque d'images documentaires collectées lors de mes recherches sur Brasilia et Saint-Nazaire. La source photographique des modèles utilisés disparaît dans la simplification extrême de leur pixellisation. Chaque pixel est essentiel. La définition minimale des images garde ses propriétés quelles que soient la dimension et la résolution du support. La palette chromatique est réduite à 22 couleurs. La variété d'ambiance des différents tableaux de *Rising* décline tous les agencements, contrastes, dominantes, relations possibles de ces 22 coloris. Les animaux sont des motifs familiers. Leur stylisation évoque celle des tapis et des arts décoratifs.

Certains motifs (comme le sable, les nuages, le pollen, les champs magnétiques, les températures et les odeurs) sont entièrement générés par des algorithmes élaborés avec *Processing*, *Game Maker* et *Unity* que nous souhaitons expérimenter prochainement. Nous explorons les potentiels cinétiques du pixel «8bits» couplé à des constructions 3D de l'image.

L'ambiguïté entre animation rudimentaire et sophistiquée, image photographique et naïve, est semblable à celle des textures musicales, électroniques et traditionnelles. Cette ambiguïté est source d'étonnement, s'y mêlent nostalgie et découverte. Le texte est réduit à quelques mots images. La dimension narrative du jeu, muette, est universelle.



## ÉLÉMENTS SCÉNARISTIQUES

L'architecture moderne et la végétation exotique de Brasilia et Saint-Nazaire imprègnent le jeu, leur histoire également.

Brasilia, cité utopique, rêvée en 1883 par Don Bosco qui détermine son emplacement, inscrite dans la constitution du Brésil dès 1891, construite en 1000 jours sous la direction de Lucio Costa (urbaniste), Oscar Niemeyer (architecte) et Roberto Burle Marx (botaniste, paysagiste et peintre) entre 1957 et 1960, classée au patrimoine mondial par l'UNESCO en 1987.

Saint-Nazaire, connue des américains qui y débarquent en 1917 marquant de leur empreinte la culture et le paysage de la ville, où les allemands construisent d'énormes blockhaus entre 1941 et 1943, que les anglais bombardent en 1945 jusqu'à détruire la ville complète, reconstruite finalement alors que Brasilia sort de terre.

Ces deux villes incarnent symétriquement l'histoire de la civilisation moderne, trame de fond de *Rising*. Chaque épisode du jeu convoque aussi un animal, une situation existentielle et un élément naturel fondamental : se nourrir, se désaltérer, s'affronter, s'entraider, la terre, l'eau, l'air, etc.



(images du haut vers le bas)  
Les 22 couleurs définies de *Rising*  
Construction de Brasilia, 1958  
Palais des sports de Saint-Nazaire, 1963  
*Rising*, épisode *Warm Monkey*, 2020  
voir [annexe-recherches-artistiques](#).

# NOTE TECHNIQUE

*Processing* est un environnement de développement libre, adapté à la création artistique interactive. Nous l'utilisons pour concevoir les différentes maquettes et obtenir différents comportements émergents créés par l'interaction inattendue de mécaniques de jeux. Nous obtenons ainsi des bugs surprenants, des effets cinétiques, sonores, synesthésiques, via des suites algorithmiques non traditionnelles. Ces comportements émergents sont ensuite retranscrits dans *Game Maker Studio 2* de manière plus stable. Les réflexions graphiques, musicales et scénaristiques s'organisent en accord avec les réflexions et découvertes du langage algorithmique.



*Rising*, 2020

## RECHERCHE DE PARTENAIRES

Financement écriture

La Ville de Saint-Nazaire, l'école des Beaux-Arts Nantes Saint-Nazaire, le blockhaus DY10 (Nantes), l'agence Block architectes (Nantes) soutiennent nos recherches.

Nous sommes en contact avec l'Alliance Française de Brasilia, l'Alliance Française du Liban (nous permettant d'accéder au site réalisé par Oscar Niemeyer pour l'exposition universelle de 1962) et le Lycée Français Saint Benoît d'Istanbul (département audiovisuel).

Nous avons intégré les communautés *itch.io* et *Steam* afin de pouvoir tester nos propositions auprès d'un public diversifié.

## CALENDRIER

Réalisation de la bible de conception de *Rising*

PÉRIODE	OBJET
octobre > décembre 2020	genèse de <i>Rising</i> , maquette <i>Processing</i> de <i>Hungry Lizard</i> , écriture, recherches pour <i>Warm Monkey</i>
juin > août 2021	prototype <i>Hungry Lizard</i> avec <i>Game Maker Studio 2</i> et diffusion sur <i>Steam</i>
septembre 2021	recherche de partenaires
octobre 2021 > mars 2022	écriture et recherches artistiques pour <i>Warm Monkey</i> , <i>Crab Combat</i> , <i>Termite Mound</i> , <i>Gold Bee</i> , <i>Speed Pigeon</i>
avril > juin 2022	développements écriture, compléments, déplacements en Cappadoce et au Liban pour <i>Speed Pigeon</i> (capture images, collaboration musicale)
juillet > août 2022	finitions
septembre 2022	game design document de <i>Rising</i> finalisé

## B2\_RISING\_COMPLÉMENTS VISUELS

<https://vimeo.com/598244332>