

Antoine Lima de Carvalho

Sujet: *La Jetée*, Chris Marker, 1962

Proposition: *Deadend*

Dossier de candidature au Master JMIN

Spécialité **Game Design**

Mars 2020



# LECTURE DE *LA JETÉE*

« Ce n'est pas le passé qui nous domine.  
Ce sont les images du passé. »

1

## Un film sur le Temps

George Steiner,  
accroche choisie par Chris Marker  
pour *Le Tombeau d'Alexandre*

- Dans *La Jetée*, la réalité appartient à un passé dont le présent n'est qu'un fantôme.

Mais il existe entre ces deux époques un lien: l'image d'enfance dont le héros se souvient, et qui **résume tout un monde perdu**. Ce souvenir déclenche l'intrigue: les hommes du présent veulent l'exploiter pour envoyer le héros à travers le temps.

- Comme son personnage, ce "photoroman" reste toujours **fixé sur l'image d'un instant décomposé**.

Ainsi, alors que les sons suivent la course du présent, notre perception visuelle est toujours légèrement en retard.

Dans le muséum, d'ailleurs, le vol des oiseaux empaillés est figé comme le sont ces images.

Le visage retrouvé de l'image d'enfance permet, une fois seulement, qu'elles se rapprochent et rattrapent la course du temps.

## Un film sur la Mémoire

- Les visites du héros dans le passé sont elles aussi intermittentes. Il **ne connaît que des instants**, et passe pour un spectre.

Il reste de son temps: dans un jardin, il "se souvient qu'il y avait des jardins", sans que leur présence n'annule leur disparition.

Une tranche de séquoia laisse voir que le passage du temps, même haché par les événements et les souvenirs, est linéaire.

- Ainsi, même s'il découvre dans le futur Paris reconstruite, elle est irrémédiablement différente, méconnaissable.

De même, quand il croit retrouver enfin son souvenir d'enfance, il ne fait que provoquer ce changement inévitable: sa propre fin. Ce qui semble être une répétition n'est que **l'expression d'un mouvement unique** qui relie l'enfance et la mort.

- L'image d'enfance exprimait ce rapport humain au temps: elle était un instant suspendu que la mort interrompt.

**Postulat:** Si l'« on ne s'échappe pas du temps », alors la boucle narrative reproduit cette fatalité.



# DEADEND

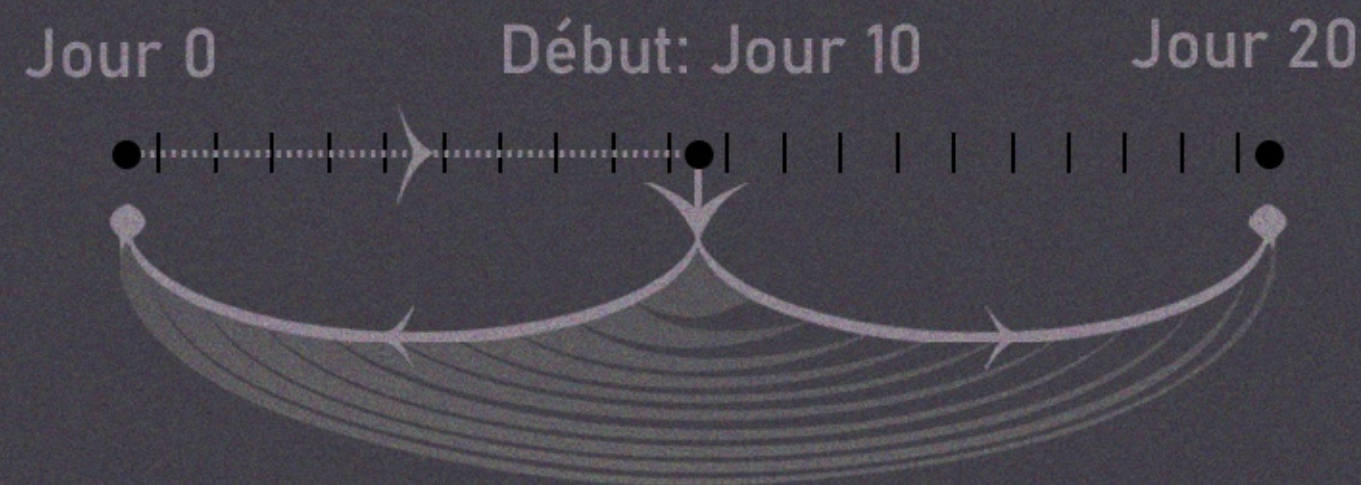


C'est un jeu d'aventure.

- Nous explorons les environs, rencontrons des personnages, observons **les conséquences** d'un temps sur l'autre, enquêtons.
- Notre outil de voyage temporel nous a été donné par un "**nous futur**" qui a ensuite contacté le "**nous passé**" pour qu'elle nous vienne en aide.
- Elle a conçu un **journal numérique** dans lequel sont nos souvenirs, ainsi que l'emploi du temps des différents personnages, ou ce que nous en savons.
- Quand nous retournons du passé vers le présent, si l'une de nos actions a eu des conséquences dans l'intervalle, nous trouvons dans le journal un **nouveau souvenir**.

Une ville-laboratoire dans une région désertique.  
Un événement à partir duquel **notre temps se divise**.  
Il s'éloigne de ce jour, dans deux directions:  
Jour 10, jour 11, jour 9, jour 12, jour 8, jour 13, jour 7...  
Nous allons de l'une à l'autre **par intermittences**,  
Tâchant de comprendre ce qui est arrivé.  
Nous sommes **Nomi**, physicienne travaillant à Deadend.  
Nous partons, à travers le temps, à notre propre rencontre.

2



Notre temps, au lieu de s'écouler seulement vers le jour 20, suit un second parcours, symétrique, dans le passé, et ces deux horloges opposées s'éloignent à la même vitesse. Nous alternons librement l'une et l'autre.



## HÉRITAGE DE *LA JETÉE*

Un événement central,  
où débute et finit le récit,  
et où le personnage se rencontre:  
trace essentielle dans la mémoire.

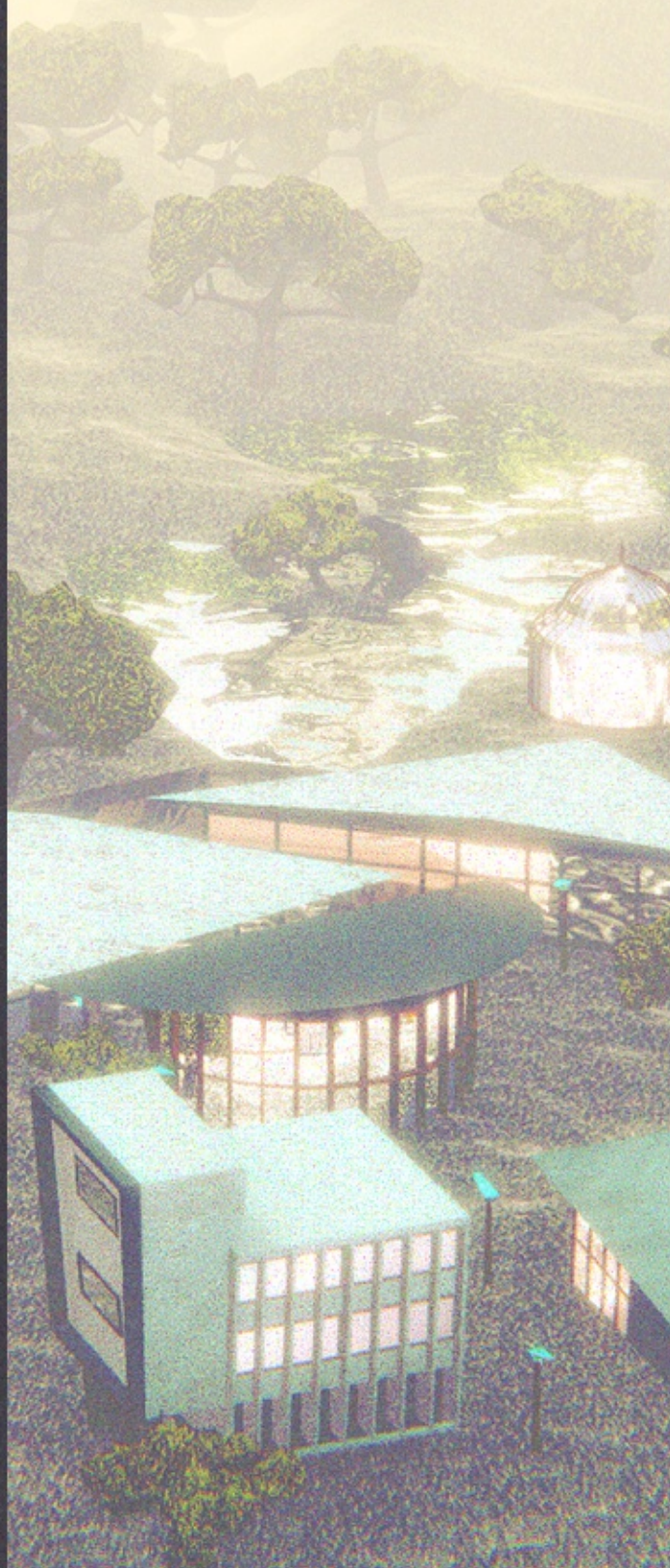
Un retour dans le temps,  
répété et toujours interrompu,  
qui permet de changer les choses  
mais pas de les annuler réellement.

Un univers mis en danger  
et une tentative de le préserver  
grâce à une révolution scientifique.

L'importance de la mémoire,  
qui fait l'identité du personnage,  
mais dont la réalité est perdue.

Un rapport irréal aux autres,  
dont notre mémoire nous sépare  
et que l'on ne fait que croiser.

# AXES



## UNIQUE SELLING POINTS



# 3

Une **mécanique temporelle**  
qui permet d'alterner les points de vue  
et met notre esprit à l'épreuve.

Un système de **journal évolutif**  
qui permet d'organiser les informations  
et met en valeur la mécanique de la ville.

Un ressort narratif: les **souvenirs mis à jour**,  
qui révèlent les conséquences de nos actions,  
multipliant leur enjeu et leur complexité.

Une **superposition de parcours** dans le temps:  
différents âges du personnage se rencontrent,  
apportant sans cesse de nouvelles informations.

Un **environnement unique** et mystérieux:  
la ville isolée de Deadend, inquiétante et douce,  
est une curiosité dont il faut découvrir l'histoire.

Jeu PC, portage possible sur consoles  
Durée 25-30h, **forte rejouabilité**



# PRINCIPES DE NAVIGATION



La navigation dans l'environnement 3D se fait en temps réel, avec orientation à la souris. Un **curseur central** permet d'interagir avec objets et personnages visés. Un clic droit ouvre le cercle **pop-up d'inventaire**, verrouille la caméra jusqu'au prochain clic, et fait apparaître un curseur mobile. En bas, la **double horloge** détaille en orange l'heure présente (14:45, jour 14), et en vert l'heure inverse. À droite, les boutons permettant de sauter d'un temps à l'autre et d'ouvrir le journal.

*Deadend* repose sur sa mécanique temporelle: l'alternance de deux parcours opposés, s'éloignant d'un même point dans le temps. Nous pouvons **sauter d'un parcours à l'autre** à tout moment, mais pas revenir en arrière, car la progression de ces deux "présents" est linéaire.

Le journal présente une ligne chronologique ponctuée d'images (les souvenirs, que l'on peut visionner à volonté), puis une série de lignes parallèles présentant l'emploi du temps de chaque personnage connu. Toute information nouvelle y est ajoutée. Même si un événement est modifié ou annulé par nos actions, **son souvenir est conservé** en plus du souvenir actuel, et la modification est datée.

L'objectif à long terme (comprendre l'incident temporel et combattre ses conséquences) dépend de **micro-objectifs entremêlés**: aider un personnage (résoudre une intrigue, empêcher un événement, trouver quelque chose) permet d'obtenir un objet (clé, carte, disque) qui peut donner accès à une nouvelle zone (section de labo, sous-sol, arrière-salle) où nous trouverons davantage de moyens (relations, matériel, informations) pour remplir d'autres missions.



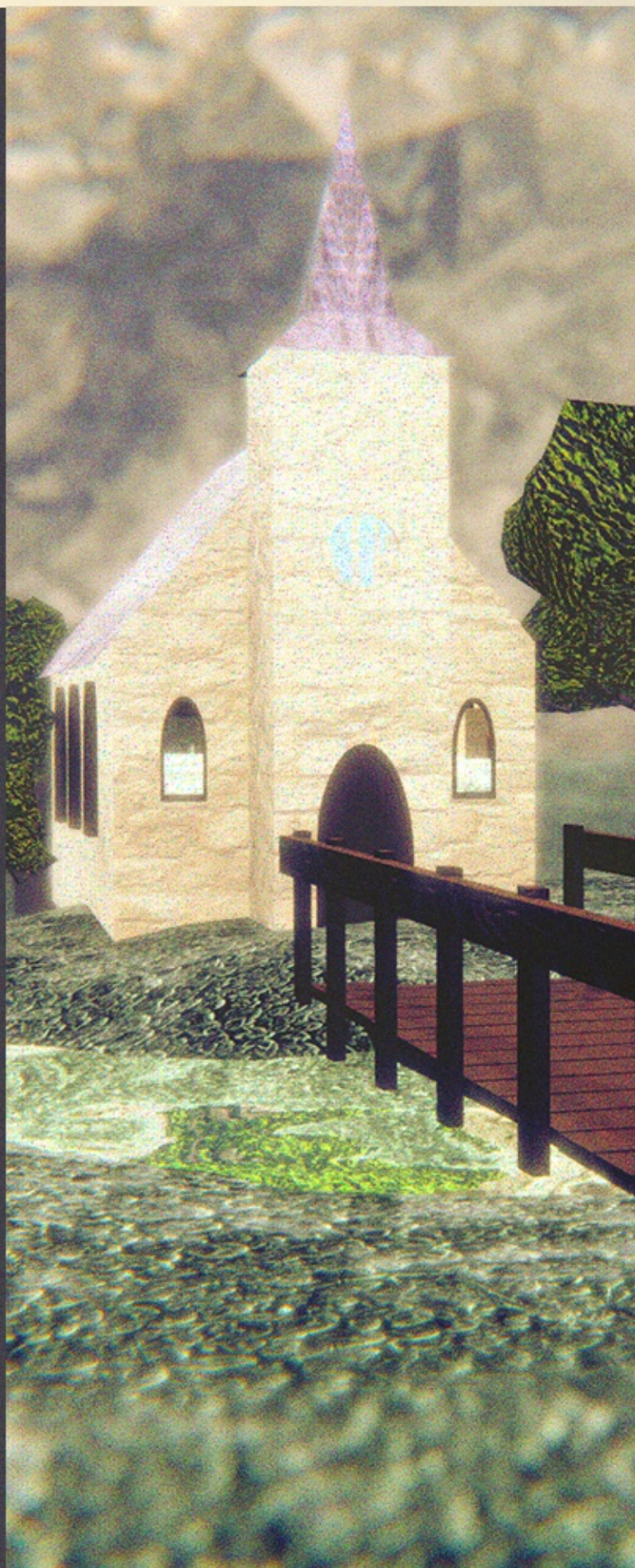
## ÉLÉMENTS D'INTRIGUE

La ville de **Deadend** a été construite dans les années 50 sur les ruines d'un village minier du Nouveau Mexique. Elle est la propriété de la compagnie **Léonie Laboratories**, qui mène des recherches sous contrat pour le gouvernement fédéral. Deadend abrite le seul forage connu d'un élément tenu secret, le **Tillanium**.

Au jour 0, un incident cause la perte du stock de Tillanium qui devait alimenter la machine conçue par Léonie, la **Line Divider**. Ce modèle est alors écarté au profit d'une version individuelle moins puissante, la **"flower"**, que la direction de Léonie espère utiliser pour empêcher l'incident du jour 0.

Au jour 10, alors que le développement de la *flower* piétine, nous en recevons un exemplaire des mains d'un "nous futur" qui meurt alors sous nos yeux, sans explication, puis **disparaît**, avant d'être à nouveau aperçue au jour 0 par notre "nous passé".

**Nous devons découvrir ce qui lui est arrivé, ce qu'elle attendait de nous, ce qui s'est produit le jour de l'incident, et ce qui doit se produire dans les jours à venir.**



## RÉFÉRENCES



5

*Chrono Trigger, Square, 1995*  
*Real Sound: kaze no regret, Warp, 1997*  
*Gadget: past as future, Synergy, 1997*  
*Half-life, Valve, 1998*  
*UFO: a day in the Life, ASCII, 1999*  
*Majora's Mask, Nintendo EAD, 2000*  
*Flower, sun and rain, Grasshopper, 2001*  
*Eternal Darkness, Silicon Knights, 2002*  
*Pathologic, Ice-pick Lodge, 2005*  
*Return of the Obra Dinn, Lucas Pope, 2019*  
*Kentucky Route Zero, Cardboard Computer, 2020*

*Le Temps retrouvé, Marcel Proust, 1927*  
*Absalom, Absalom, William Faulkner, 1936*  
*Fictions, Jorge Luis Borges, 1944*  
*Molloy, Samuel Beckett, 1951*  
*La Traversée du temps, Yasutaka Tsutsui, 1965*  
*La Vie mode d'emploi, Georges Perec, 1978*

*Coréennes, Chris Marker, 1962*  
*Blow Out, Brian de Palma, 1981*  
*Memento, Christopher Nolan, 2000*



# DEADEND, CHAPITRE SPÉCIALISÉ ENVIRONNEMENT ET EXPÉRIENCE



8

## DEADEND, NEW MEXICO



- |                      |                       |                         |
|----------------------|-----------------------|-------------------------|
| 1 Ruines de l'église | 5 Gare                | 9 Caserne               |
| 2 Anciens fours      | 6 Hegel's pub         | 10 Centre administratif |
| 3 Appartements       | 7 Complexe de loisirs | 11 Marché               |
| 4 Centre de soins    | 8 Verrière            | 12 Laboratoires Léonie  |

Le cadre de *Deadend* est **minimaliste**: une petite ville isolée, et quelques jours qui séparent une cause de sa conséquence. Si cet environnement est réduit, c'est parce qu'il doit être inspecté à la loupe, dans une direction puis dans l'autre, et que chaque détail y est assez important pour devoir être **rencontré plusieurs fois**.

Son système temporel, qui demande d'organiser son temps sur plusieurs dimensions, est une mise à l'épreuve. Mais le journal est un outil destiné à rendre lisible et stimulante cette complexité, et à nous guider dans l'apprentissage de cette **nouvelle organisation logique**.

La partie se divise en deux cycles (la *flower* est redémarrée au jour 20). Le premier permet de découvrir en profondeur l'environnement et de s'y opposer de plus en plus. Dans le deuxième, c'est au contraire l'environnement qui devient offensif, et l'on y affronte les **conséquences de nos premières actions**. Dans *Deadend*, notre ennemi le plus dangereux, c'est toujours nous-même.

Le jeu propose **4 fins différentes**, et des quêtes annexes ayant elles-mêmes plusieurs issues. Néanmoins, la plupart des faits importants a lieu à date fixe, et notre influence reste limitée.



# FONCTIONNEMENT DÉTAILLÉ



9

## L'ENQUÊTE

Évolution à la 1<sup>ère</sup> personne dans un environnement en 3D.  
Orientation de la caméra à la souris, avec curseur central.  
Circulation libre, mais accès progressif aux bâtiments sensibles.  
Nom des objets ou personnages affiché quand on les survole

- **Clic gauche sur objet:** observer, ramasser si possible.
- Possibilité de reposer les objets qui joueront un rôle plus tard.
- **Clic gauche sur personnage:** lancer une conversation.
- Fenêtre de dialogue classique et choix multiples.
- **Clic droit:** ouvre autour du point central l'inventaire des objets.
- Affiche le curseur, verrouille la caméra jusqu'au prochain clic.

## LE VOYAGE

2 horloges avancent en sens inverse à partir du jour 10, midi pile.  
Utiliser la *flower* permet de sauter de l'une à l'autre,  
Par précaution, on ne peut le faire qu'à l'écart, dans l'église.  
Lorsque l'on saute vers l'horloge passée, son cours est inversé.  
Elle se resynchronise sitôt que nous retournons dans le présent.  
Cette inversion ne tient que 4h, après quoi il faut rentrer  
(plus aucune action autre que le retour n'est alors autorisée).  
Le temps ne s'écoule que pendant les actions ou les conversations.  
Il est possible de dormir pour atteindre une heure précise.

## LE JOURNAL

Une ligne chronologique reliant le jour 0 au jour 30.  
Deux onglets superposables, masqués ou affichés en un clic.

- **Onglet Souvenirs:** une image pour chaque événement vécu.

Un clic agrandit l'image et déclenche une séquence audio.  
Son contenu varie selon le souvenir: bruit, voix, musique...  
Un court résumé factuel et un titre décrivent l'événement  
À chaque voyage, cet onglet est mis à jour, des souvenirs sont ajoutés.  
Un événement modifié ajoute un nouveau souvenir au précédent.

- **Onglet Emploi du temps:** une ligne pour chaque personnage connu.

S'y ajoutent au fur et à mesure les éléments découverts:

- des plages de temps indiquant un lieu et une activité
- des points indiquant un événement particulier.

Il est possible d'ajouter des notes personnelles au journal.

### Objectifs principaux, cycle 1:

**Jour 10 à 0:** Découvrir ce qui s'est produit aux jours 0 et 10.

**Jour 10 à 20:** Empêcher la fabrication de nouvelles *flowers*.

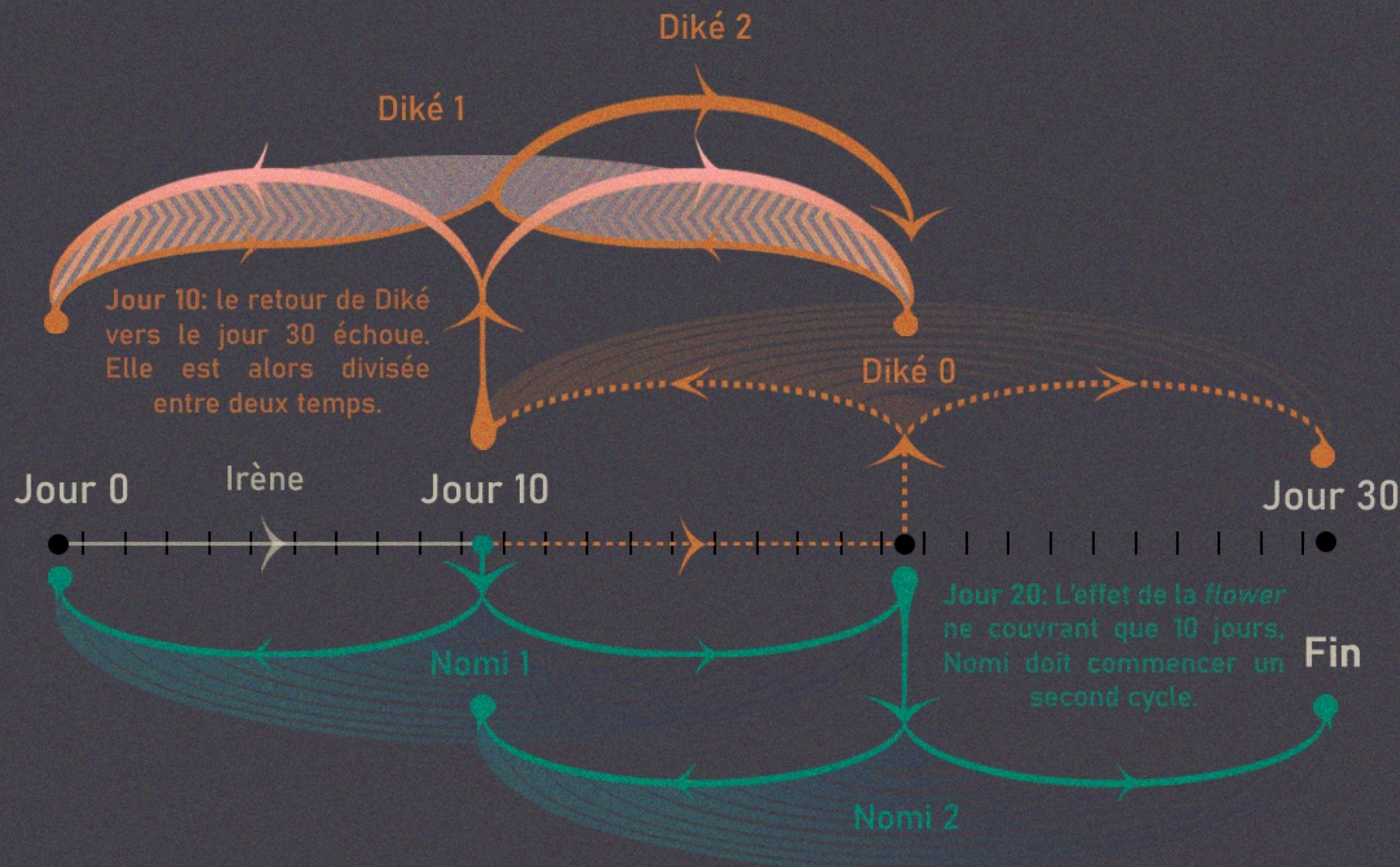
### Objectifs principaux, cycle 2:

**Jour 20 à 10:** Échapper au "nous futur", qui veut nous éliminer.

**Jour 20 à 30:** Échapper aux agents fédéraux et condamner Léonie.



# SYSTÈME ET DÉROULEMENT



Le voyage dans le temps permet à plusieurs états du même personnage de se rencontrer. Pour clarifier la situation, **Irène**, celle qui précède tout retour dans le temps, a attribué des noms à ses deux avènements.

— Passé

**Diké** est celle qui nous transmet la *flower* après avoir déjà voyagé à rebours (Diké 0). Elle est ensuite divisée entre les jours 0 et 20 par un dysfonctionnement, et ses moitiés convergent alors pour se rejoindre au jour 10 (1). Elle poursuit enfin sa route normalement (2).

- Parcours de Diké
- Division de Diké
- » Moitiés convergentes

**Nomi** est le personnage jouable et l'avenir d'Irène à partir du jour 10. Ses actions remplacent donc l'ancienne timeline de Diké, jusqu'à l'accident qui a fait de cette dernière un personnage distinct.

- Déroulement du jeu
- ... Timeline remplacée
- Alternance futur/passé



# UNIVERS ET PERSONNAGES



1921: Abandon du village minier  
1952: Découverte du Tillanium  
1958: Fondation du laboratoire

1976: Prototype de "Line Divider"  
1982: Diana Queiros devient CEO  
1995: Début du jeu

## Nom, profession et trait particulier du personnage

**Diana Queiros** - CEO et actionnaire principale de Léonie  
Ne vit pas à Deadend. Y a travaillé brièvement dans les années 70.

**Alexander Krohn** - Fondateur du premier laboratoire  
A échappé à une peine de prison en travaillant pour le gouvernement.

**Ayn Torelleion** - Conceptrice de la ville-laboratoire  
Rêve de faire à nouveau fonctionner les anciens fours à charbon.

**Joanne Diop** - Directrice de recherche de la section 3  
Docteure en physique et en littérature grecque, donne des cours d'aérobique.

**Conrad Vaughn** - Agent fédéral, enquête sur le vol de la *flower*  
Basé à Deadend depuis les années 80. Passionné d'ufologie et de tir à l'arc.

**Ismail Tlaib** - Informaticien et administrateur système  
Développe sur son temps libre l'intranet de Deadend.

**David Lu** - Ingénieur minier et géologue  
Chronomètre les plongées des grenouilles et des canards du lac.

**Herman Felix** - Agent d'entretien des laboratoires  
Rassemble dans un petit musée du matériel sauvé de l'ancienne mine.

**Lisbeth Forlorn** - Tenancière du Hegel's pub  
Lutte pour monter un syndicat interprofessionnel..

## Contribution possible du personnage à notre mission

- Effrayée, revend toutes ses parts, condamnant Léonie.
- Expose involontairement l'entreprise à un scandale.
- Nous révèle les aires souterraines secrètes de Deadend.
- Organise un soulèvement général des scientifiques.
- Provoque l'abandon de Léonie par le gouvernement.
- Sabote les tests. Fausse les données financières de Léonie.
- Draine le gisement de Tillanium à travers l'ancienne mine.
- Nous guide dans la mine et répare ses ascenseurs.
- Rallie à notre cause les autres personnages.



# UNE SÉQUENCE DE JEU



Poursuite d'un objectif à court-terme: le sabotage des tests

## Jour 13

1h - À la demande d'Ismail, je le retrouve chez lui. Il a découvert une faille dans les tests conduits la veille sur les *flowers*. Il demande une preuve de leur dangerosité: le **Rapport de test du jour 22** obtenu plus tôt auprès de Diké le convainc. Il me confie alors une **Note d'instructions** qu'il faudra lui remettre dans le passé. Mais une chose nous manque: Un moyen de le faire entrer dans la section 2 du labo. Pour l'instant, je ne peux rien faire. Je rentre dormir jusqu'au matin.

6h - Herman voudrait m'aider et il a une carte d'accès, mais il n'est pas autorisé à la transporter hors des laboratoires. Je demande conseil à Lisbeth. Elle m'apprend que seuls les directeurs de recherche peuvent garder leurs **Pass**.

6h30h - Joanne est la seule DR que je puisse approcher, mais il serait trop risqué de la mettre au courant. En allant discuter avec elle au petit-déjeuner du **Réfectoire**, j'apprends qu'elle ne dépose jamais son pass chez elle. Sachant qu'elle anime les cours d'aérobique un soir sur deux, je suppose qu'elle le range alors dans son casier.

## Saut vers le jour 7

17h30 - Je fais un saut dans le passé et pars emprunter à Herman son **Passepartout des casiers de sport**.

19h - Je profite de la leçon d'aérobique pour dérober le pass dans le casier de Joanne. Le cours dure une heure. Je trouve Ismail dans le **Sous-sol de la médiathèque**. Si je n'avais pas fait rouvrir le ciné-club, je n'aurais pas pu entrer. J'aurais donc dû remettre le pass en place en attendant de pouvoir recommencer l'opération un autre jour. Je présente à Ismail la note qu'il s'est adressée, et il part immédiatement. Il lui faut **30 minutes** pour réaliser le sabotage.

20h - Parce que je n'ai été ni surpris ni interrompu, je parviens à remettre le pass à sa place avant la fin du cours.

## Retour vers le jour 13

9h30 - Je retourne dans le présent et inspecte mon **Journal** à la recherche d'un nouveau souvenir. J'en découvre un: Au jour 12, les tests ont été annulés après que la faille a été découverte. Pas de dommages, donc, mais un ralentissement! Ismail est en confiance et pourra me proposer d'**Autres actions** à l'avenir. Par contre, le labo durcit ses protocoles.



## L'environnement

- L'architecture de *Deadend* est très américaine. Le **style "Googie"** de l'hôtel de ville, du marché et du complexe sportif, tout comme le **Miami modern style** de la caserne, sont un héritage des 50's. Pour tous ces intérieurs, **Eero Saarinen** est la référence à garder en tête, y compris pour le laboratoire, semblable au complexe **Bell Works**. Dans un style très différent, l'église, le bar et la gare sont des reliques du village minier, plus humbles et plus traditionnelles. Cette rencontre du futurisme désuet et de la rudesse rurale est à rapprocher de **Kentucky Route Zero**.
- Les couleurs doivent laisser voir leur âge: leurs tons sont **pastels**, mais on devine qu'elles étaient éclatantes. Une douce mélancolie doit nuancer l'impression de vétusté que produit l'ensemble. La météo doit être changeante, mais toujours chargée de **particules**: poussières, rayons de soleil, bruine...

## L'écriture

- L'image de Léonie Laboratories se construit autour d'un **motif proustien**: le tillanium tire son nom du tilleul dont l'infusion imprègne la madeleine qui offre au narrateur un voyage dans le temps. Ses feuilles figurent sur le logo de l'entreprise. Le **snobisme désuet** de ces allusions doit s'étendre à tout ce que conçoit la firme. Les noms de Diké et de Nomi choisis par Irène font de leur côté référence aux Heures de la **mythologie grecque**.
- Beaucoup de personnages de *Deadend* partagent ce goût du jeu référentiel, mais leurs univers culturels sont très divers. L'ensemble dessine donc un **patchwork** barriolé de symboliques plus ou moins subtiles. L'écriture doit refléter cette **polyphonie**, avec une diversité de styles et de registres très marquée. Il n'y a pas de voix narratrice: toute symbolique est relative, voire ridicule, et doit être établie par les personnages eux-mêmes.

## Le son

- La composition sonore de *Deadend* doit suivre deux axes: des nappes discrètes mais curieuses à la **Edgar Froese** forment le plus gros du répertoire, et le *sound design* épouse cette esthétique. Mais plusieurs personnages, lieux ou situations insolites amènent des sons et des thèmes plus reconnaissables: un **choro brésilien** converti en jazz, une rengaine 70's japonaise, un chant d'**Yma Sumac**... Leur point commun est leur exotisme pop d'un autre temps, qui accompagne tout naturellement le futurisme naïf, vieillot et savoureux de la ville de *Deadend*.





Merci de votre attention

