



LES ÉDITIONS DU SONNEUR
CE QUE LA VIE SIGNIFIE POUR MOI

Sara, avec la collaboration de
Martine Laval

Auto-interview

ISBN 978-2-37385-078-9

65 pages

11,50 €

EXISTE EN VERSION NUMÉRIQUE

LIVRES
DE RÉFÉRENCE

SARA

Discrète, secrète Sara, son œuvre intrigue et nous touche, invitant à de multiples interprétations.

Ce « petit » livre publié aux éditions du Sonneur dans la collection « Ce que la vie signifie pour moi » va-t-il nous fournir des clés pour mieux la connaître ?

Entreprise existentielle, il s'agit de faire le point à un moment donné de ce qui a fait sens dans sa vie. Là encore la forme choisie par Sara est originale, celle de l'auto-interview qui renvoie à d'illustres prédécesseurs (*Rousseau juge de Jean-Jacques*), mais plus sûrement à la peinture et à l'art des autoportraits comme le montre cette image de l'auteure au miroir (page 8).

Le jeu des questions-réponses permet une mise à distance, une exploration des contradictions, une esquive parfois et une invitation à décrypter les non-dits.

Né du souci de mettre de l'ordre dans l'incohérence et la complexité de la vie, le propos, éclairé de nombreuses références picturales, s'organise en trois parties. Trois chapitres apparemment distincts, Les Brouillards de l'Enfance, L'Art et La Mort.

Trois récits d'enfance évoquent des événements fondateurs de sa personnalité. Trois anecdotes qui peuvent sembler « futiles » et qui ont laissé des traces précises et douloureuses dans sa mémoire. Elles disent l'incompréhension des adultes, la rigidité des codes scolaires, l'hypocrisie d'un monde qui préfère la charité à la justice. Très jeune, Sara se heurte au piège des mots qui mentent, à ce brouillard d'incompréhension qu'ils provoquent, aux pièges du cœur aussi. Mais une lecture d'adolescence, le magnifique roman d'Alexandre Dumas, *Le Comte de Monte-Cristo*, lui révèle le pouvoir du libre-arbitre, la liberté de choix et la volonté d'agir, la liberté au prix de la solitude.

Pour échapper au « vaste marécage » que suscitent les mots, elle trouve un recours dans l'image et dans l'Art.

Elle évoque alors une plongée voluptueuse dans un monde d'images, la contemplation silencieuse de la nature comme des œuvres de la culture ; la découverte, par exemple, de la simplicité des formes et des couleurs chez Matisse suscite en elle le désir de dessiner, de créer et d'exprimer « une chose cachée à tous et à moi-même », dans une recherche exigeante de « l'extase visuelle ».

Suit une réflexion sur l'universalité de l'image, sur son statut dans le monde contemporain, soi-disant « civilisation de l'image », en fait, monde des mots illustrés et des images commentées, civilisation du commentaire. Le plus souvent texte et images associés se nuisent et se minimisent. Elle reconnaît cependant quelques réussites de leur union, et cite *La Ballade de la Mer Salée*, d'Hugo Pratt, *Le Cheval Blanc de Suho*, de Suekichi Akaba. Mais sa prédilection va à l'image fixe muette que l'on peut percevoir et goûter par les sens mais aussi analyser, interpréter.

Elle illustre ce propos par l'analyse précise et sensible d'une photographie de Josef Sudek dont elle admire la composition parfaite, le jeu des lumières, le pouvoir symbolique et la multiplicité d'interprétations possibles.

Elle pose enfin la question de l'indépendance de l'artiste.

Le Mécénat, la censure n'ont pas nuï à la création de chefs-d'œuvre dans le passé. Aujourd'hui dans une société libre, l'artiste qui subit des contraintes économiques en vient à l'auto-censure et s'il s'écarte des chemins autorisés peut connaître l'exclusion et la mort sociale.

« Sara, que signifie la Mort pour toi ? »
Sous le signe de Rimbaud, c'est d'abord l'expérience redoutable de la mort sociale, la solitude absolue, la « désexistence » au cœur du monde mais c'est aussi la mort des êtres

aimés, le souvenir tragique de la mort de son frère, le jour où « Œil noir » – son nom des jeux d'enfance – a disparu pour devenir Sara.

Le suicide d'une amie d'adolescence renforce le sentiment de révolte et la perte de l'espérance. Et pourtant « il faut tenter de vivre ». Le recours est alors dans l'Art et le Rêve, ses « techniques expérimentales de survie ».

Elle s'interroge ici sur la vérité de son entreprise de dévoilement. Elle en mesure les manques, les non-dits, les excès. La vie est trop complète, complexe pour être décrite. Elle nous livre cependant quelques clés de son existence : le quotidien urgent et difficile, le combat incessant contre toutes les peurs, mais aussi le bonheur des intenses lectures nocturnes qui nourrissent ses images et enfin l'affirmation de sa liberté lorsque l'année de ses 35 ans, elle décide de créer une œuvre qui ne dépendrait pas des autres.

L'auto-interview s'achève sur un message adressé au lecteur : « L'imaginaire a un rôle essentiel à jouer dans nos vies ». Il est seul susceptible, par une mystérieuse alchimie, de transmuter nos émotions et nos craintes obscures en une « liqueur de rêve ».

Quand le livre se referme, qu'avons-nous appris de Sara ? Quelques tournants essentiels de sa vie, les révoltes de l'enfance et de l'adolescence, le salut par la création, le goût passionné des images et la recherche exigeante d'une extase visuelle dans les œuvres admirées et dans ses propres créations.

Loin des ambiguïtés de la vie et du discours, la conquête rationnelle et salutaire de la clarté. C'est là son dernier mot. Et ce mot résonne en nous, ses lecteurs, comme un message universel.

Claude Ganiayre

Pour en savoir plus sur Sara :
<https://sara-illustratrice.fr/>



↑
 Autoportrait, décembre 2017.
 Image extraite de son site
<https://sara-illustratrice.fr/>



DUNOD, 2006, NOUVELLE ÉDITION 2012
INCONSCIENT ET CULTURE

**Serge Tisseron, Sylvain Missonnier,
Michael Stora**

L'Enfant au risque du virtuel

ISBN 978-2-10-057337-0

188 pages

23 €

EXISTE EN VERSION NUMÉRIQUE

L'ENFANT AU RISQUE DU VIRTUEL

DERRIÈRE LES JEUX VIDÉO, IL N'Y A PAS QU'ADDICTION ET VIOLENCE

Les jeux vidéo représentent aujourd'hui le premier des loisirs devant le cinéma, la vidéo et la musique, entraînant un changement profond dans la construction psychique et sociale des enfants et des adolescents. Cette situation génère beaucoup d'inquiétude chez les adultes et les parents. L'ouvrage, qui s'appuie sur les théories issues de la psychologie, a pour objectif de répondre aux questions que posent ces nouveaux comportements sur la construction de la personnalité des adolescents. Il s'attache à décrire « les transformations que les mondes virtuels introduisent dans la perception que chacun a de lui-même et de ses proches » car le virtuel s'offre de plus en plus « comme une quasi-réalité » qu'on peut habiter et arpenter comme le monde réel.

Les deux chapitres rédigés par Serge Tisseron sont centrés sur les jeux vidéo. Le chercheur décrit les quatre séries de questions que se pose le joueur au moment où il joue. Il doit : analyser et utiliser les informations qui lui arrivent ; manipuler les objets qui se présentent à lui ; faire reconnaître sa valeur aux autres joueurs ; et créer des alliances lors des jeux en réseau.

Ces blocs de questions peuvent être rapportés à quatre moments essentiels de la vie : ce qui se produit juste après la naissance ; les découvertes merveilleuses de l'enfance ; la construction de l'estime de soi ; et l'angoisse pubertaire de la rencontre avec l'autre.

De ces constats, le chercheur décline quatre profils de joueur : celui qui joue pour l'excitation (type 1),

pour manipuler des figurines (type 2), pour être le meilleur (type 3) ou encore pour rechercher la compagnie des autres joueurs (type 4).

S'immerger dans les excitations par le jeu est ce que recherche le joueur. Si le joueur est énervé quand il arrête de jouer, c'est parce qu'il mobilise une grande intensité émotionnelle. Pour le chercheur, on ne peut pas dire que cet état le rende violent. À la différence d'un soldat ou d'un militaire, quand un adolescent manipule une arme sur un écran, cela ne correspond à rien dans la réalité : l'arme virtuelle n'est pas une arme¹.

Manipuler des objets et des figurines est un enjeu essentiel des jeux vidéo. Soit le joueur fabrique des espaces, des objets et des personnages à son goût en les modifiant sans cesse. Soit il manipule le même objet comme un objet transitionnel (un peu comme il le fait avec son doudou). Que le bonhomme soit en bois, en plomb ou en pixels, pour lui c'est pareil.

Interagir avec la machine. Les écrans sont gratifiants. À la différence des jeux traditionnels, l'ordinateur ne manque jamais de féliciter le joueur. On mesure alors le bénéfice qu'en tire le jeune adolescent, surtout si ce dernier ne profite pas d'un environnement adulte attentif à ses progrès. De même la capitalisation de points, qui peut être infinie sur l'ordinateur, renforce l'estime de soi par un jeu de récompenses que d'autres joueurs peuvent aussi alimenter. Au-delà du virtuel, le désir de réalité s'installe peu à peu quand les joueurs en réseau éprouvent le besoin d'échanger sur les problèmes concrets du jeu. Ils peuvent, par exemple, décider de se retrouver dans un café.

L'addiction, pour les familles, se mesure au temps passé devant l'écran. L'auteur montre que le risque réside plutôt dans la tension « entre s'unir à l'objet, qui fait craindre de s'y perdre,

et se détacher de l'objet, qui provoque la peur de la solitude». Le joueur qui évite l'addiction est celui qui cherche surtout à comprendre. Il est donc important pour un joueur de réfléchir sur son jeu et parvenir au type 4.

QU'EST-CE QUE LE VIRTUEL ?

Pour Serge Tisseron : « La réalité virtuelle correspond à ce qu'on aurait appelé en d'autres temps un royaume des apparences ». Il existe trois manières de définir le virtuel : le virtuel est ce qui peut advenir dans le futur ; mais c'est aussi ce qui peut advenir à tout moment ; enfin le virtuel désigne également une présence immatérielle. Ces trois possibilités correspondent bien à ce qu'est un adolescent, à savoir un être tourné vers l'avenir qui n'actualise qu'une partie de ses potentialités et qui oppose souvent le spirituel au charnel (dans le refoulement provisoire de certains aspects angoissants de la sexualité par exemple).

Contrairement à ce que pensent souvent les adultes, les héros du virtuel ne sont pas tous suicidaires, à l'exemple de Matrix, le héros émancipateur et humaniste du côté des « civilisateurs ». Serge Tisseron parle d'accordage multisensoriel entre le joueur et son avatar (un peu comme entre le bébé et la mère). L'interaction lui permet de découvrir des règles éloignées de la vie réelle comme « chatouiller un monstre » pour progresser dans la partie. On peut aussi l'inviter à oublier ses repères moraux : il est donc important de se conformer aux indications de l'âge figurant sur la boîte (cf. article de Claire Bongrand : « PEGI, mode d'emploi », n° 292 de la *RLPE*).

Le chapitre écrit par Sylvain Missonnier est plus complexe à appréhender parce qu'il convoque de nombreuses théories psychologiques. Toutefois son analyse de la fascination des images produites par les échographies dans la construction

ou pas d'une parentalité retient l'attention. Dans l'image du fœtus, l'enfant est perçu « en puissance ». La mère n'y voit que l'actualisation de ce qu'elle ressent dans son corps ; le père peut réaliser seulement en voyant l'image qu'il va être père. Ainsi se crée la relation réelle à un enfant réel par une image. On est au tout début de l'analyse des effets de ces nouvelles technologies.

JEU VIDÉO : NOUVELLE FORME DE MÉDIATION THÉRAPEUTIQUE

Le dernier chapitre retient l'attention. Michael Stora y rend compte des expériences qu'il conduit sur le rôle que peuvent avoir les jeux vidéo dans les pratiques thérapeutiques d'adolescents en souffrance. Encadré par un psychologue, le joueur qui incarne des figures héroïques améliore son estime de soi et se dépasse en cherchant à répondre aux sollicitations de l'ordinateur. Le jeu vidéo permet d'orienter les pulsions négatives vers les héros virtuels plutôt que vers soi-même. Les jeux vidéo dits « violents » favorisent l'expression de pulsions agressives, qui existent en chacun de nous, de manière socialement acceptable puisqu'elles ne s'exercent pas à l'encontre de personnes réelles. On peut parler aussi de fonction antidépressive du jeu vidéo.

Dans les jeux vidéo, la mort n'a pas un caractère irréversible : elle permet juste au personnage de reprendre la mission et de dépasser l'obstacle. Le jeu est un jeu. Loin du « tout, tout de suite », les figures rivales entravent la progression du joueur et l'obligent à la patience. En relatant ses expériences de jeux en groupe d'enfants et en solitaire, le joueur entremêle un discours sur ses propres souffrances. Seule mise en garde : le temps de jeu ne doit pas être trop long. Certains jeux commencent d'ailleurs à avertir le joueur du temps passé et mettent si nécessaire le jeu en sommeil. L'expérience de Michael Stora se poursuit désormais par la

conception de jeux vidéo en fonction des pathologies rencontrées.

Un certain optimisme se dégage donc de l'ouvrage : « Le plus remarquable est que la grande majorité des enfants et adolescents utilisent [les jeux vidéo] correctement [...] pour favoriser leur propre développement psychique et social. Ce qui les menace le plus, ce n'est pas qu'ils fassent de mauvaises rencontres, mais qu'ils finissent par penser qu'ils n'ont plus rien à échanger avec leurs parents parce que ceux-ci s'en désintéressent. Un irrémédiable fossé se creuserait alors entre les générations ».

Christa Delahaye

1. Les adolescents meurtriers de Colombine se comportaient comme des militaires car ils alternaient phases de jeux et phases de chasse avec un vrai fusil.



MANA BOOKS, 2018

Jason Schreier, trad. de l'anglais (États-Unis) par Thomas Davier

Du sang, des larmes et des pixels, de l'échec au chef-d'œuvre : les incroyables miraculés du jeu vidéo

ISBN 979-10-355-0037-5

381 pages

18 €

EXISTE EN VERSION NUMÉRIQUE

DU SANG, DES LARMES ET DES PIXELS

L'auteur, journaliste indépendant et spécialiste du jeu vidéo, écrit notamment pour le site de référence Kotaku et d'autres médias grand public tel que le *New-York Times*, ce qui lui a permis au fil des années de rencontrer des centaines d'acteurs de l'industrie. L'ouvrage se penche sur le métier de développeur et est issu des différents entretiens menés entre 2015 et 2017 et nous offre une immersion dans le processus créatif et technique du jeu vidéo occidental, le point de vue japonais n'étant pas abordé, du petit studio indépendant aux gros studios développant des jeux triple A¹.

LES ROUAGES DE LA CONCEPTION

L'ouvrage est constitué de dix chapitres, chacun décrivant le développement d'un jeu. Quelle que soit la taille du studio, le processus reste globalement le même : une idée de départ donne naissance à un projet, puis le marathon du développement débute. La conception d'un jeu vidéo n'a rien de linéaire : auteurs, concepteurs des mécaniques ludiques ou des environnements graphiques, etc., travaillent en parallèle et collent les morceaux pour en faire un ensemble cohérent. De nombreuses idées développées, testées dans les « boîtes blanches », sont finalement abandonnées. Il n'est pas rare qu'un projet en cours de finalisation soit totalement recommencé. Les équipes sont constamment sous tension entre pression des éditeurs, pression des délais car les dates de sortie sont annoncées de plus en plus précocement lors de gros événements tels que l'E3 ou la Gamescom², passage obligé pour espérer se faire une place dans ce milieu concurrentiel, ce à quoi s'ajoute la recherche de perfection pour créer le meilleur jeu possible et

répondre à la pression de l'attente des joueurs. Un équilibre difficile doit alors être trouvé car chaque journée de développement coûte cher et que le temps file. Le crunch³ est alors inévitable et l'enthousiasme des débuts est souvent mis à mal durant ces journées éreintantes. Qu'ils travaillent à une nouvelle licence, à une suite ou à un jeu indépendant, tous les développements semblent chaotiques.

La sortie du jeu, des mois voire des années après la date annoncée, n'est pas pour autant une délivrance car malgré les phases de débogage durant le développement, qui corrigent les bugs majeurs, il reste toujours des imperfections à revoir, voire l'ensemble des mécaniques du jeu comme ce fut le cas pour *Destiny* de Bungie ou *Diablo 3* de Blizzard.

Dans tous les cas, après des années de travail intense, tous connaissent une période de décompression allant du passage à vide au burn-out, voire pour les indépendants un sentiment de culpabilité face au succès.

LES STUDIOS DE DÉVELOPPEMENT SUR LA BRÈCHE

L'auteur évoque également les liens de dépendance des développeurs envers les éditeurs. D'un claquement de doigts, les éditeurs peuvent annuler un projet sans se justifier, ils peuvent imposer des projets qui ne conviennent pas aux studios, ainsi Microsoft impose à Ensemble studios, spécialiste des STR⁴, le projet *Halo Wars*, spin off de la juteuse licence Halo du studio Bungie, que la direction d'Ensemble studios accepte, contre l'avis de son équipe, dans l'espoir de pouvoir développer des projets de nouvelles licences. Microsoft rejette les projets et annonce que le studio fermera ses portes à l'issue du développement du jeu.

Le cas du studio LucasArt est également intéressant car, créé au début des années 1980 par Georges Lucas, il est à l'origine des point'n'click légendaires *Monkey Island* et *Maniac*

Mansion, avant de connaître un déclin progressif. Pour se relancer, le studio commence à développer *Star Wars 1313*, qui connaîtra plusieurs aléas, dont celui de recommencer intégralement le scénario sur demande de Lucas pour que le jeu colle à son projet de série. Après des mois de développement et une forte attente du public grâce à une démo très appréciée à l'E3, le studio est fermé et le projet annulé par Disney, nouveau propriétaire de l'univers de Lucas.

Profits et rentabilité semblent guider les éditeurs, la réalité est probablement plus compliquée que cela car le point de vue exprimé dans l'ouvrage est exclusivement celui des développeurs.

Être indépendant n'est pas plus facile car la liberté de créer a le prix du coût de développement. Depuis quelques années, si une scène indépendante créative qui a su renouveler le jeu vidéo et certains gros studios a pu être sauvée, c'est aux financements des joueurs eux-mêmes que l'industrie le doit. Le studio Obsidian d'abord réticent, son fondateur Feargus Urquhart, estimant que ce n'était pas au public de prendre un risque financier mais aux éditeurs, a finalement été sauvé de la faillite provoquée par l'annulation d'un gros projet par Microsoft, grâce au jeu de la dernière chance *Pillars of Eternity*, un RPG à l'ancienne, financé sur Kickstater. De même *Shovel knight* n'aurait jamais pu voir le jour sans cela, même si le boum du financement participatif rend difficile la visibilité des projets. La pression est d'une autre nature car les studios faisant appel aux joueurs pour financer leur projet prennent l'engagement moral de livrer un jeu répondant à leurs attentes et dans des délais raisonnables, le développement des jeux «kickstartés» ne peut faire l'économie des crunchs. De même, cela requiert de maintenir régulièrement le lien avec la communauté des joueurs afin de leur montrer l'avancée du projet, tout comme avec des éditeurs.

L'HUMAIN DERRIÈRE LA MACHINE

L'ouvrage détaille à chaque chapitre l'histoire des studios, le parcours des développeurs et fourmille d'anecdotes passionnantes remettant l'humain au cœur du processus de conception. Ainsi Eric Barone est l'archétype du «geek» qui développe tout seul son jeu à domicile et qui a failli être englouti devant l'ampleur d'un petit projet de jeu marrant devenu titanesque tant il voulait être à la hauteur de son modèle Yasuhiro Wada, concepteur de *Harvest Moon*. Autre exemple, Marcin Iwiński et Michal Kiciński, les deux fondateurs de *CD Projekt*, ont découvert le jeu vidéo grâce au marché noir et au piratage car on ne pouvait pas en acheter en Pologne soviétique. Ils ont été les premiers importateurs de jeux vidéo légaux en Pologne, en important les jeux mythiques *Baldur's gate* et *Fallout*, en soignant particulièrement la localisation⁵ et l'objet pour inciter les gens à acheter des jeux vidéo dans un pays où cela n'était pas du tout dans la culture. Leur succès a permis de réaliser leur véritable objectif : développer *The Witcher*, un jeu qu'ils souhaitaient à l'égal de leurs modèles.

Quelle que soit la taille du studio, développer un jeu vidéo n'a rien d'un parcours de santé et la lecture de cet ouvrage fera découvrir aux néophytes les arcanes de cette industrie souvent opaque, alors que les joueurs chevronnés verront ces jeux sur chacun desquels ils ont passé plusieurs dizaines d'heures, sous un jour nouveau en pensant aux galères, mais aussi à l'esprit de famille et à la cohésion des équipes dont l'opiniâtreté et la force de conviction peuvent produire les chefs-d'œuvre d'un art en perpétuel développement.

Céline Meneghin

1. Les jeux triple A sont l'équivalent des films blockbusters américains. Leur développement nécessite souvent des centaines de millions de dollars.

2. L'E3 (Electronic Entertainment Expo) est le principal événement mondial autour du jeu vidéo ; les annonces majeures de l'industrie, que ce soit de nouveaux jeux ou de nouvelles consoles, y sont faites par le biais des conférences des constructeurs, éditeurs et développeurs. Juste après vient la Gamescom, principal événement européen qui se tient chaque année à Cologne.

3. Le crunch est une période allant de quelques semaines à plusieurs mois selon le retard accumulé et le budget restant, durant lequel les développeurs travaillent quasiment jour et nuit, les heures supplémentaires n'étant pas rémunérées, à l'exception notable de *CD Projekt RED*, le studio polonais développant *The Witcher*, car le code du travail de la Pologne l'exige.

4. STR : jeu de Stratégie en Temps Réel dont le représentant le plus emblématique est *Age of Empires*, développé justement par Ensemble studios.

5. La localisation signifie la traduction et la réécriture du jeu vidéo pour l'adapter à la langue et parfois la culture du pays. On peut y voir des similitudes avec le travail des traducteurs dans le monde de l'édition. La localisation est souvent coûteuse pour l'Europe qui dispose de nombreuses langues et en général, les jeux sont importés en anglais si le marché potentiel des joueurs est trop faible. À la fin des années 1990, le travail de *CD Projekt* de localisation en polonais fait donc figure d'exception.