

Jeu vidéo et création littéraire

passerelles et inspirations

ENTRETIENS MENÉS PAR CLAIRE BONGRAND ET JONATHAN PAUL

L'album du premier est nourri de sa culture vidéoludique. Un des romans du second emprunte à la quête initiatique de l'univers de Zelda. Le troisième crée des livres, des applis ou des jeux au gré de ses inspirations. Trois façons de regarder et pratiquer le jeu vidéo, trois façons d'y puiser pour raconter des histoires.



Danslecieloutouvabien, auteur illustrateur, vient de publier son premier ouvrage jeunesse, *Un long voyage*, aux éditions Les Grandes Personnes.



Hervé Giraud, écrivain, a publié plus de 30 ouvrages, documentaires et romans pour la jeunesse.



Louis Rigaud est auteur-illustrateur de livres pour enfants et créateur multimédia.

En liminaire, pouvez-vous vous présenter en quelques mots ?

Danslecieloutouvabien : Je suis né au milieu des années 80, je travaille sous le pseudonyme Danslecieloutouvabien depuis 2009, d'abord dans le milieu du fanzine et de l'auto-édition, puis aujourd'hui dans l'illustration jeunesse avec un premier album, *Un long voyage*, publié aux éditions Les Grandes Personnes en octobre 2022.

Hervé Giraud : Moi je suis né en banlieue parisienne, je suis un pur produit des « suburbs » de Paris. J'ai été instit pendant 15 ans, puis j'ai migré vers d'autres missions, comme l'enseignement spécialisé. Parallèlement, j'ai fait des carnets de voyage avec un copain photographe, ainsi que la série « Enfants du monde » (aux éditions PEMF). Après cela, j'ai écrit des livres chez Thierry Magnier et au Seuil jeunesse. Maintenant, je ne fais plus qu'écrire depuis que je me suis mis en retraite de l'Éducation nationale.

Louis Rigaud : Je suis illustrateur de livres pour enfants et également développeur indépendant de jeux vidéo. J'ai d'abord fait des livres qui se combinent avec une appli multimédia. Et en 2020 avec ma casquette de développeur, j'ai créé un jeu vidéo qui s'appelle *Iris and the giant*.

Pourriez-vous décrire vos habitudes et goûts de lecture – que ce soit durant votre jeunesse ou maintenant ?

DL : Ces dernières années j'ai lu surtout des romans, des livres qui parlent d'anthropologie, d'exploration, des limites humaines et puis un peu de SF en vacances. Lorsque j'étais enfant, j'avais adoré *Une nouvelle maison pour la famille souris* de Kazuo Iwamura (ndlr : paru en 1985 à l'École des loisirs). J'aime beaucoup la façon dont ce livre nous immerge dans l'univers de la famille souris, le souci constant du détail. Chaque personnage semble avoir sa vie et personnalité propres, pourtant cela raconte l'histoire d'un groupe, d'une famille où personne n'existe sans les autres. Je me souviens aussi du livre *Les deux îles* (*The sea people* en anglais, de Steiner Jörg Müller – paru en 1981 aux éditions Duculot) qui racontait la vie de deux populations différentes et en concurrence sur deux îles très proches. Le point de vue des dessins embrassait souvent toutes les îles pour

montrer l'évolution de ces civilisations du point de vue du paysage.

HG : Mon grand-père était féru d'aventure, il avait dans sa maison un atelier-bibliothèque où je passais ma vie. Il possédait une collection de livres de voyage parus chez Arthaud, avec notamment l'aventure du Kon-Tiki, *Annapurna, premier 8000*, *La montagne à mains nues* de René Demaison. Ces récits de voyages, ces autofictions, je trouvais ça génial – et je suis toujours fan. Après j'ai découvert *La longue route* de Moitessier : depuis j'adore les romans de voile. En revanche, je ne lis pas tellement de romans, je préfère les essais.

LR : C'est toujours une question délicate parce qu'on a envie de citer beaucoup de choses, mais quand j'étais petit les livres qui m'attiraient le plus n'étaient pas forcément des livres jeunesse « classiques », c'était souvent des documentaires : j'étais très marqué par les livres autour des plantes, des animaux. Je me souviens très bien d'un livre qui parlait de toutes les plantes un peu étonnantes du monde entier, que j'ai lu vraiment énormément. Après, j'aimais beaucoup les livres jeux, comme *Le château aux 100 oubliettes*, qui ressemblaient aux « livres dont vous êtes le héros » mais en très visuel.

Et en ce qui concerne les jeux vidéo ?

DL : Lorsque j'étais adolescent, je pouvais me plonger totalement dans un jeu pendant des jours. Je crois qu'un des premiers chocs esthétiques et ludiques, c'était le jeu de stratégie et de gestion *Age of Empires* de Microsoft. J'avais 11 ans, nous n'avions pas encore d'ordinateur à la maison, et nous jouions chez des amis. C'était un jeu important parce qu'il construisait une histoire sur des siècles d'évolution humaine à chaque partie. Sous un même modèle de jeu, chaque civilisation développait son propre style architectural, ses propres unités.

Aujourd'hui, je suis très curieux de découvrir des jeux indépendants qui proposent de nouveaux modèles de gameplay, de nouvelles idées, qui graphiquement reviennent à des choses où il y a du dessin. Cela ne m'empêche pas d'être aussi intéressé par de grosses licences commerciales, mais cela fait des années que je ne me suis plus lancé dans des jeux qui demandent des dizaines d'heures pour être terminés.

HG : J'ai beaucoup joué dans les années 80 à un jeu de tennis génialissime qui était sur console Intellevision. On y passait des journées entières entre amis – j'avais même chopé une conjonctivite. On vivait au Perreux, on était célibataires, et on y passait des dimanches complets les uns chez les autres parce que chacun avait sa console. Après, j'ai décroché parce que j'avais d'autres centres d'intérêt. Et puis je l'ai revécu à travers mes enfants – qui ont joué à tout. J'ai joué pas mal avec eux aux simulations de courses, comme *Gran Turismo*.

Il y a aussi la *Virtual Regatta* qui permet de faire le Vendée Globe en simultané. Je m'inscris tous les quatre ans. La définition graphique n'est pas du tout géniale mais on peut régler ses voiles, son cap... on peut se lever la nuit ou régler le pilote automatique... on est skippers quoi ! Et il y a un classement – il y a peut-être 300 000 participants pour chaque course. Alors on navigue en famille : mon frère qui habite à l'autre bout de la France est inscrit, mes enfants aussi, donc on se tire la bourre entre nous.

LR : Quand j'étais enfant, je jouais beaucoup avec mon grand frère et avec des amis – que ce soit au primaire et au collège. Une fois adulte, j'ai beaucoup plus joué tout seul. Évidemment il y a le jeu en réseau, mais aujourd'hui je ne joue plus du tout à plusieurs.

Concernant les jeux qui m'ont marqué : un des premiers auxquels j'ai joué c'était *Zelda* sur Nintendo NES. J'avais 6 ou 7 ans et ce tout premier jeu m'a énormément marqué, je pense que ça a vraiment construit mon imaginaire.

Ces jeux étaient très basiques, technologiquement on ne pouvait pas faire de beaux décors, ni de personnages incroyables : tout était en pixel avec un graphisme très limité et minimaliste, qui du coup développait énormément l'imaginaire. Je pense que c'est ce qui m'a donné envie par la suite de faire du jeu vidéo, et même de façon générale de commencer à raconter des histoires.

Plus tard, parmi les jeux m'ayant marqué, il y a *Syberia*, ou encore *Enterre-moi mon amour*. Des jeux où l'on sent que c'est vraiment le scénario qui prime. Ce qui est drôle, c'est que j'aime plutôt les jeux d'action, voire les jeux d'arcade ; mais les jeux qui m'ont « marqué » sont plutôt des jeux narratifs. À l'inverse, je pourrais vous parler de la

saga des *Dark Souls* que j'adore. En tant que joueur, c'est un chef-d'œuvre en termes de gameplay et de game design. Mais en termes de narration je trouve ça très plat ; ça ne raconte pas grand-chose et c'est dommage.

Quelles spécificités du jeu vidéo par rapport aux autres médias vous semblent intéressantes ?

DL : On a beaucoup voulu mettre les jeux vidéo à part du reste des pratiques culturelles, or pour moi c'en est une comme une autre. Ce que je trouve intéressant, c'est le fait qu'il y a aujourd'hui une offre très riche et variée, chacun peut y trouver son compte.

HG : De mon point de vue, on n'a pas le même rapport au livre qu'avec les jeux vidéo, la BD ou le cinéma et chacun a sa place, il n'y a pas de rivalité. Il y a même je dirais une complémentarité.

Je ne suis pas joueur comme mes fils peuvent l'être, mais je vois bien que l'engagement psychique qu'on a quand on est acteur d'un jeu vidéo est aussi important – quoique différent – de celui qu'on a quand on est engagé dans un roman. On met beaucoup de soi et il y a une sorte d'interaction permanente qui est plus forte dans le jeu vidéo parce que c'est très vivant ; on y est acteur et protagoniste. Dans la littérature on se superpose au héros, mais on n'est pas le héros. Quand mes enfants jouaient à *Zelda*, ils étaient Link dans leur tête.

Quand ils passent plus de 100 heures avec un personnage à leur côté pour aller sauver une princesse ou je ne sais quelle autre quête, qu'ils ont vécu ensemble des aventures et que le personnage se fait tuer, ils pleurent. Ils ont une émotion : c'était un ami – même virtuel, mais avec lequel ils ont créé un lien. Quand ils lisent un roman, ce n'est pas la même force d'émotion. Parce que dans le jeu vidéo ça dure plus longtemps, qu'il y a cette espèce d'interface permanente où on est soi-même l'autre, peut-être comme dans le théâtre.

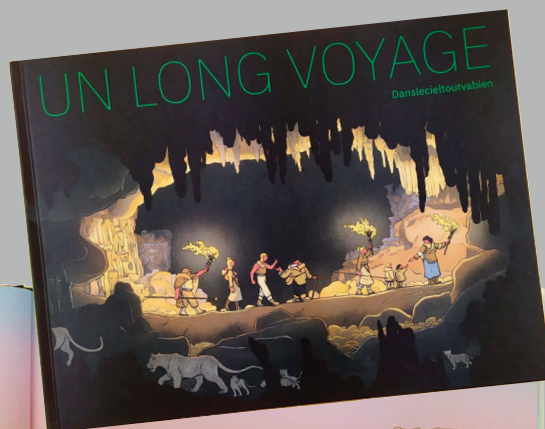
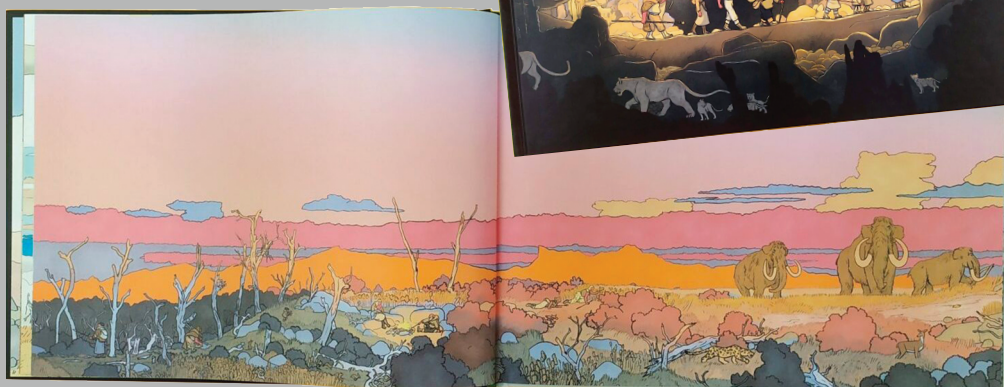
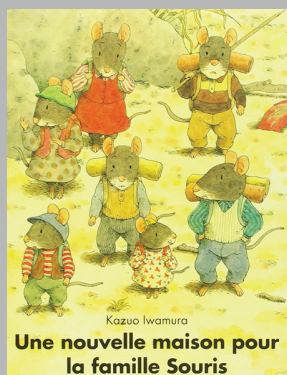
LR : On s'implique forcément plus dans l'histoire d'un jeu vidéo – par exemple un jeu d'aventure. Du fait que ce soit un récit à la première personne, on est vraiment à la place du personnage principal, on prend les décisions. Cela rend forcément ce qui est raconté beaucoup plus fort, on est beaucoup plus impliqué dans le récit.



DANS LE CIEL TOUT VA BIEN

créations

↓ ↗ *Un long voyage*, Les Grandes Personnes, 2022.
Critiqué dans le n° 328 de la RLPE, jan. 2023.

souvenirs
d'enfance
et inspiration

↑ Kazuo Iwamura, *Une nouvelle maison pour la famille souris*, L'École des loisirs, 1985.



↑ *Prince of Persia*, Brøderbund, 1989.



↑ ↗ *Age of Empires*, Microsoft.
La série débute en 1997.



Quel dialogue / résonance possible voyez-vous entre le jeu vidéo et la littérature jeunesse?

DL : J'imagine qu'il y a nécessairement un va-et-vient entre la littérature et le jeu vidéo : un des premiers genres de jeu vidéo à exister était sous forme de texte, un peu comme un « livre dont vous êtes le héros » : le joueur était face à de multiples choix de récits qui lui permettaient d'agir sur la narration et de se créer sa propre trajectoire. Avant même d'avoir les moyens d'une interface graphique animée, ce qui comptait c'était de raconter une histoire et d'intégrer le joueur à la narration.

C'est quelque chose qui existe aussi dans le livre, pas nécessairement sous une forme aussi manifeste que le « livre dont vous êtes le héros », mais cela nourrit une réflexion qui me semble essentielle, d'autant plus lorsque l'on s'adresse à des enfants : réfléchir à la place du lecteur dans la narration et mettre en place des dispositifs qui semblent en adéquation avec le récit et l'aboutissement de ces réflexions.

LR : Oui, il y a une résonance assez évidente. À l'époque des premiers jeux vidéo, techniquement et graphiquement, on ne pouvait pas faire énormément de choses. Donc le scénario, le côté textuel avait beaucoup d'importance. Et je pense que c'est toujours le cas, malgré les progrès techniques.

Après, il y a plein de jeux vidéo qui sont inspirés de livres. Il y a aussi le cas inverse, mais j'ai l'impression que c'est plus le jeu vidéo qui vient piocher dans l'univers du littéraire, par exemple du livre pour enfants, ou même de la bande dessinée ou de la littérature classique. J'ai moins d'exemples dans l'autre sens.

Votre pratique du jeu vidéo a-t-elle pu nourrir votre activité créatrice?

DL : Cela fait partie de ma culture, au même titre que le cinéma, les romans, la bande dessinée, les albums, la musique, la pratique du dessin, les découvertes, les rencontres, la randonnée, les voyages, l'ennui, les séries, Internet, tout ce que l'on fait dans la vie qui nourrit un travail de création.

LR : C'est une vaste question, mais oui le jeu vidéo a pu me nourrir : il y a bien sûr l'aspect graphique – j'aime bien les graphismes assez minimalistes

qu'on retrouve dans certains jeux vidéo. Cette idée d'arriver à créer un univers avec peu de choses, avec peu de couleurs, peu de formes différentes, peu de possibilités différentes...

Ou encore en termes de gameplay, d'interactivité : comment le jeu vidéo va nous amener à jouer avec les éléments constitutifs, les règles qu'il va réussir à instaurer. Je pense que ça va plus m'inspirer pour certains livres où l'on peut retrouver des jeux de manipulation – ou des façons de regarder le livre différemment, par exemple des jeux de « recherche et trouve »... Je pense qu'il y a dans le principe et les mécanismes d'interactivité des passerelles entre le jeu vidéo et le livre qui peuvent être faites, même si ce n'est pas forcément évident.

Qu'est-ce qui vous a intéressé dans le jeu vidéo au point : soit d'en faire écho, soit de l'utiliser dans votre œuvre, soit de faire un jeu vous-même?

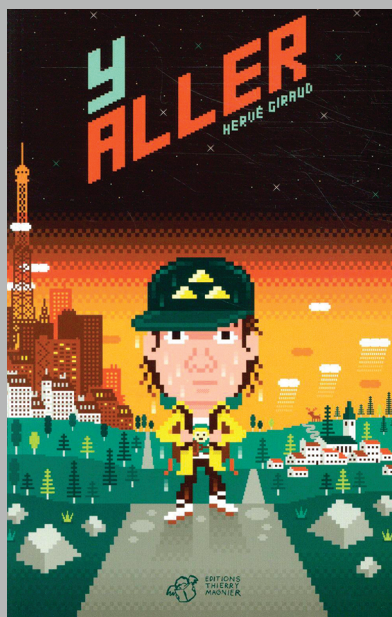
DL : Lorsque je me lance dans l'écriture d'un livre, la première étape de travail c'est de réfléchir au dispositif en fonction de mon récit. Pour *Un long voyage*, en dehors du contexte de la préhistoire, je voulais raconter un déplacement continu. Je ne voulais pas faire intervenir de rapport direct texte/image ou le moins possible pour que les lecteurs puissent avancer à leur rythme. Mon idée de raconter un déplacement continu m'a amené au dispositif de l'album, qui fait penser aux jeux de plateformes du style *Prince of Persia* où les personnages cheminent continuellement sur un long « tableau » paysage qui se déroule sans arrêt au fil des pages. Le but n'est évidemment pas de faire référence aux jeux vidéo, mais dans la solution que j'ai choisie, je suis bien conscient que mon expérience personnelle de joueur compte.

HG : *Zelda* est l'un des rares jeux que je connaissais. Je l'ai trouvé très joli, j'étais attiré par son graphisme et puis j'ai un fils qui y jouait beaucoup. L'autre point qui m'arrangeait c'était la structure de *Zelda* : finalement, c'est une espèce de randonnée. Quand on veut écrire un roman qui se passe « en randonnée », c'est assez facile parce qu'on prend un personnage, on le fait avancer, il fait des rencontres il arrive dans des lieux différents et à chaque fois il y a des petits ingrédients à rajouter. Quelque part, pour moi *Zelda* est un peu le

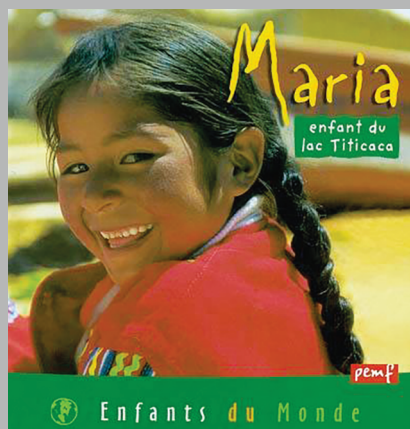


HERVÉ GIRAUD

créations



↑ Y aller, éditions Thierry Magnier, 2018.
Critiqué dans le n° 302 de la RLPE, sept. 2018.



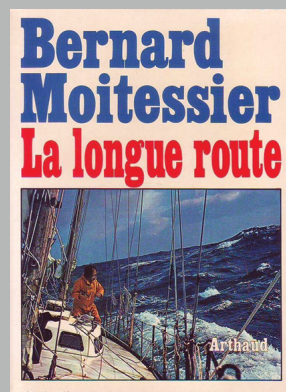
↑ Maria, enfant du lac Titicaca, collection Enfants du Monde, éditions PEMF, 2003.

Inspiration



← The Legend of Zelda, Breath of the Wild, Nintendo, 2017.

souvenirs d'enfance



↑ Bernard Moitessier, La longue route, Arthaud, 1971

↓ → Virtual Regatta Offshore, 2006.



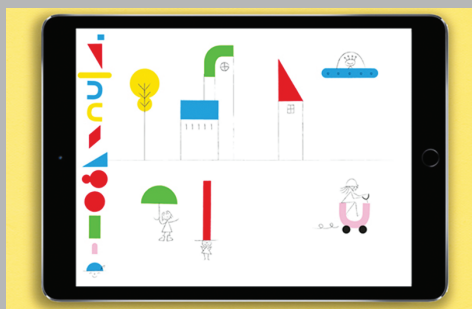


LOUIS RIGAUD

créations



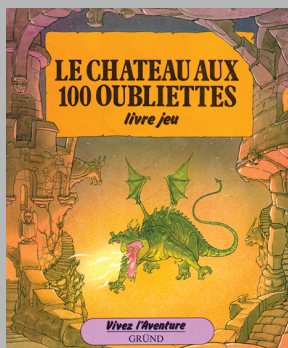
↑ ↗ *Iris and the Giant*, Louis Rigaud, Goblinz studio, 2020.



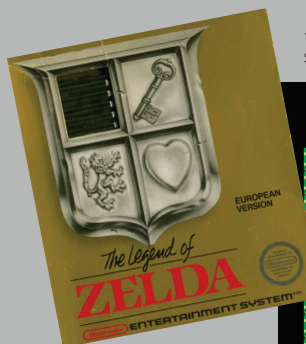
↑ ↗ *Oh! mon chapeau*, album pop-up (critiqué dans le n° 283 de la RLPE, juin 2015) et application Ipad (critiquée dans le n° 292 de la RLPE, déc. 2016), Hélium, 2014.



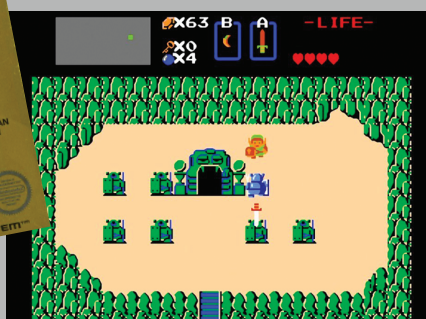
souvenirs d'enfance et inspiration



↑ *Le château aux 100 oubliettes*, Gründ (coll. Viviez l'Aventure), 1986.



← ↓ *The Legend of Zelda*, Nintendo, série qui débute en 1986.



jeu « standard » : il y a un personnage plutôt sympathique, il fait un peu gamin avec son bouclier dans le dos, il part à l'aventure et à la fin il délivre une princesse. Mais il y a toute une quête, comme dans *Le Seigneur des Anneaux* par exemple. Du coup, le roman de randonnée et le jeu concordaient dans leurs structures respectives.

L'idée du roman, c'était l'histoire d'un gamin très accro au jeu vidéo, qui le quitte pour aller dans la vraie vie. Ce faisant, la vraie vie s'avère être un copier-coller de la vie virtuelle, parce que je m'étais dit que ce serait amusant de rendre vrai ce qui est derrière un écran. Et à la fin d'ailleurs il rend hommage aux jeux vidéo : il enterre la manette de sa Wii dans du papier aluminium au centre de la France. Et d'ailleurs il dit qu'il continuera à jouer toute sa vie.

LR : Depuis que j'ai un ordinateur – depuis mes 10 ans je pense – j'essaye de faire mes propres jeux vidéo. Au début j'ai utilisé des logiciels avec lesquels on pouvait créer facilement de façon très basique. En combinant des éléments, sur certaines situations on pouvait mettre des conditions, faire bouger des personnages, tirer sur des ennemis.

Ensuite, quand j'étais étudiant (à l'École supérieure des Arts décoratifs de Strasbourg) j'ai découvert *Flash* qui est un logiciel où on pouvait à la fois dessiner, faire de l'animation et faire de la programmation. J'ai passé beaucoup de temps là-dessus, ainsi que sur les forums sur Internet pour apprendre à programmer et faire mes propres jeux. Donc j'ai fait beaucoup de petites maquettes de jeu que j'ai montré juste à quelques amis et que je n'ai jamais vraiment diffusées. Et on peut dire qu'*Iris* c'est vraiment le premier jeu vidéo que j'ai réussi à aboutir, et grâce auquel j'ai trouvé un éditeur.

Comment vous y êtes-vous pris, chacun, pour incorporer le jeu vidéo dans votre œuvre – ou créer votre jeu ?

DL : Généralement, je cherche à reproduire dans mes livres une expérience qui m'a marqué dans les jeux vidéo ou dans d'autres champs culturels ; actuellement c'est beaucoup une question d'immersion : je pense le dispositif de manière à immerger pleinement les lecteurs dans l'expérience du récit proposé dans mon livre.

Cela commence avec un texte et une présentation des personnages qui ont pour vocation de présenter les enjeux du livre et d'activer un début d'identification avec les personnages, de servir comme un guide de lecture. Cela peut se rapprocher d'une sorte de « règle du jeu ». Ensuite je m'applique à glisser le plus de détails signifiants possibles dans mes pages pour enrichir mon récit et permettre aux lecteurs de revenir sur les images, d'y faire de nouvelles découvertes qui en transforment éventuellement le sens. C'est très important pour moi de donner cette liberté d'accès et d'interprétation. Pour résumer, plus qu'une référence visuelle directe aux dispositifs que l'on peut trouver dans les jeux vidéo, leur influence sur moi en tant qu'auteur d'album jeunesse se retrouve dans la manière dont je conçois le livre.

HG : Déjà, un écrivain, c'est un menteur : on ment beaucoup. Je me documente énormément avant d'écrire un roman. En amont de l'écriture de *Sables noirs*, j'ai lu tout Le Clézio pour voir comment il s'y prenait pour raconter le désert. Pour *Y aller* je me suis beaucoup documenté sur les jeux vidéo, y compris pour savoir ce qu'on mettait dans les consoles ou les ordinateurs pour les rendre plus puissants, et j'ai également interrogé mes fils. J'ai joué un petit peu, pour comprendre les mécaniques de base.

Après, j'ai construit mon histoire de randonnée en reprenant le maximum d'ingrédients du jeu pour que cela donne quelque chose. Par exemple pour figurer le bouclier, j'ai pris la tente de Décathlon. Le héros fait des rencontres avec des gens assez bizarres et à la fin il sauve une princesse, puisqu'il fait une rencontre avec une fille – comme dans le jeu.

LR : Comme souvent, quand j'ai une envie de faire un jeu, c'est d'abord le gameplay qui m'intéresse, beaucoup plus que l'histoire qui est racontée, même si c'est peut-être en train de changer. À mon sens, ce qui fait un jeu vidéo c'est d'abord la façon dont on joue, le plaisir qu'on prend vraiment à jouer.

Quand j'ai commencé *Iris*, l'idée était de créer des mécaniques de jeu. J'avais une idée de règles qui mélangeaient différents styles existants, que j'avais envie d'expérimenter. Donc j'ai fait des maquettes très basiques, avec des images

peu abouties, juste pour faire tester les règles à quelques amis. Une fois que j'avais conçu ces dernières et fait un jeu de stratégie qui fonctionnait, petit à petit je me suis dit que j'allais greffer un scénario dessus pour que ça raconte quelque chose. Parce que malgré tout, faire un jeu « juste » pour s'amuser et pour le vendre, ça n'a pas beaucoup d'intérêt. Je pense que si on est créateur, c'est pour raconter des choses et pour faire passer des messages, sinon il n'y a plus beaucoup de sens à nos métiers. Du coup, j'ai travaillé l'histoire en même temps que j'ai finalisé les règles du jeu, j'ai notamment inséré dans la stratégie des éléments provenant de l'histoire que je racontais pour que les deux s'imbriquent un peu plus. Au final, je suis content d'avoir réussi ce mélange-là, même si des fois ça ne fusionne peut-être pas toujours parfaitement. Mais en tout cas, ça a fonctionné.

Auriez-vous pu faire votre œuvre dans la forme inverse (un jeu au lieu d'un livre, et vice-versa)?

DL : Aurais-je pu concevoir un jeu vidéo à la place d'*Un long voyage*? Si on l'entend comme une question qui touche à la transposition de ce projet en jeu : probablement pas, même si mon projet de livre s'inspire parfois de certaines mécaniques que l'on trouve dans le jeu vidéo, c'est tout à fait différent en terme pratique.

HG : Non, je ne saurais pas faire ! Je ne sais pas comment on invente un jeu vidéo. Je pense que je suis en retard d'une génération : si j'avais 20 ans de moins, oui c'est un univers que je pourrais explorer. Là, ça me demanderait trop d'efforts, notamment d'aller vers un univers que je ne connais pas vraiment, que je ne maîtrise pas. Peut-être est-ce parce que j'ai beaucoup lu quand j'étais gamin que je peux écrire. À l'inverse, je n'ai pas assez joué, je ne peux pas inventer des jeux ou alors ça sera raté... ou pas !

LR : Pour *Iris*, j'avais imaginé un moment faire un livre, mais qui soit plus un « artbook » : un recueil d'illustrations et d'images autour de l'univers du jeu. Après, j'aurais beaucoup de mal à raconter cette même histoire dans un livre, parce qu'en fait ce n'est pas vraiment mon métier de raconter les choses avec des textes. J'adore raconter et inventer des univers, inventer des personnages et raconter des choses visuellement. Donc raconter cette his-

toire uniquement dans un livre sans le gameplay qu'il y a autour, j'aurais eu beaucoup de mal.

Dans *Iris*, l'histoire arrive par petites touches, comme des petites pastilles disséminées de façon un peu aléatoire au fur et à mesure du jeu. Donc c'est très différent d'un livre où il y a une progression, une temporalité qui est la même à chaque fois qu'on tourne la page. Là je n'ai pas du tout pensé les choses de cette façon.

Et à l'avenir, qu'est-ce qui pourrait vous inciter à privilégier une forme ou une autre?

DL : Faire un livre est généralement un travail long et solitaire, au moins pendant une grande partie du temps. Autant je me suis formé pendant des années au travail que nécessite la conception d'un livre, autant je n'ai aucune compétence technique en programmation, donc faire un jeu vidéo cela nécessiterait pour moi de travailler avec une équipe, cela change tout.

J'aimerais beaucoup être en mesure de faire ce genre de projet. Si l'occasion se présente j'en serais ravi, mais pour le moment je n'ai pas d'autre connexion avec le jeu vidéo que le fait de jouer et de m'y intéresser.

LR : En général, c'est beaucoup selon l'envie, enfin des idées qui arrivent. En ce moment, j'ai un concept de gameplay – ce devrait être un jeu de combat – je vais programmer quelque chose pour voir si ça fonctionne. Mais je m'inquiète déjà de savoir ce que cela va raconter.

Souvent j'ai simplement une idée : pas forcément une idée d'histoire ou de choses à raconter, mais juste une idée de forme que peut avoir le livre (pour prendre cet exemple), d'animation en pop-up avec tel ou tel décor qui pourrait bien fonctionner. Plutôt une idée de technique à utiliser, ou encore de jeux graphiques. Souvent c'est ça qui est au démarrage des projets. Puis après en travaillant, en cherchant, en faisant des maquettes, en essayant de faire aboutir cette petite idée, elle débouche sur une autre idée, qui elle-même débouche sur une ébauche de scénario et d'histoires, de personnages... comme quand je travaille pour un jeu. ♦