



La résidence d'écriture au Chalet Mauriac  
de **Juliette Mézenc et Stéphane Gantelet**,  
par **Vincent Lafaille**, octobre 2015

.....

### Juliette Mézenc et Stéphane Gantelet, « Le jeu Vidéo est un lieu de bricolage ».

*Juliette Mézenc et Stéphane Gantelet étaient en résidence au Chalet Mauriac en octobre 2015. Nous nous sommes donc retrouvés, à l'aube de leur dernière semaine de travail, pour qu'ils nous parlent de cette expérience. C'était un peu à Saint-Symphorien et un peu à Sète ou du moins un peu dans un espace virtuel qui aurait quelques ressemblances avec l'espace réel du brise lames de Sète.*

.....

**Juliette Mézenc** est auteur, **Stéphane Gantelet** sculpteur, et s'ils ont été lauréats d'une résidence numérique en 2015 au Chalet Mauriac, ce n'est pas par hasard. Elle, a publié en 2014 un livre aux éditions de *l'attente*<sup>1</sup> mais a depuis longtemps investi le champ du numérique pour ses créations et lui, qui a beaucoup sculpté le fer, pratique la modélisation en 3D depuis dix ans.



Photo Élisabeth Roger / Écla

Le projet pour lequel ils ont été accueillis en résidence à Saint-Symphorien s'intitule **Journal du brise lames**. C'est une œuvre appartenant à un genre dont ils sont, pour l'instant, les seuls représentants car ils l'ont inventé, le FPS littéraire. FPS pour First-Person Shooter, c'est-à-dire en général un jeu vidéo où le joueur voit l'action en « caméra subjective » et doit tuer les méchants, en général des zombies. Alors pas de zombies ici, « quoique peut-être à un moment », mais Stéphane explique : « le terme de Serious Game auquel on aurait pu penser ne nous convenait pas car cela

---

1 Juliette Mézenc, *Elles en chambre*, éditions de l'Attente, 2014, 136 pages, 15 €

2 « Le tétrapode fait partie du vocabulaire du brise lames ». En effet ces structures en béton sont très souvent

renvoi à un aspect éducatif absent de notre jeu et la manière de jouer, de se déplacer, tout cela est basé sur l'esthétique des FPS, donc en cherchant la meilleure manière de le définir on a trouvé FPS littéraire ». Au départ le *Journal du brise lames* est un texte de Juliette écrit en 2007-2008 qui, « même s'il comporte une dimension narrative, peut être pris dans le désordre et parcouru de différentes façons ». Très tôt, précise Juliette, « ce texte a commencé à avoir une dimension multimédia avec des dessins, des images de Stéphane, du son et c'est suite à un festival à la Bibliothèque Publique d'Information à Beaubourg, intitulé *Littérature numérique : chercher le texte*, que Stéphane m'a proposé de faire un jeu vidéo ». Alors ils se sont lancés, Stéphane apprenant à programmer en même temps qu'il fabriquait le jeu. Ainsi l'esthétique du jeu évolue, la facilité de



Photo Élisabeth Roger / Écla

navigation aussi et de nouvelles idées apparaissent sans cesse, au fur et à mesure qu'il maîtrise mieux la technique. Juliette : « C'est fort pour moi car au début je faisais des propositions mais il ne pensait pas pouvoir y arriver et aujourd'hui non seulement il me dit OK mais en plus il me propose d'autres choses auxquelles je n'avais pas pensées ». Elle nous apprend que de son côté elle est amenée à réécrire le

texte très régulièrement : « j'ai dû faire un travail de relecture, en le divisant en plusieurs parties tout en me demandant à quel niveau du jeu elles pourraient correspondre. Par exemple dans le texte d'origine il y a un personnage qui revient de manière régulière ; dans le jeu, un niveau lui sera consacré ».

De cette collaboration est déjà née un prototype, appelé *Nous sommes tous des presque îles* auquel nous pouvons jouer depuis fin 2014. Au lancement nous nous rapprochons de Sète, puis de son brise lames et une scène d'ouverture nous plonge à l'intérieur de ce dernier. Puis nous remontons à la surface, un avatar apparaît, que Stéphane a modifié pour la version définitive du jeu et qui est devenu un tétrapode<sup>2</sup>, et nous sommes invités à nous promener sur l'édifice. Régulièrement nous approchons d'une bulle puis nous y entrons et alors un texte se déclenche et s'arrête sitôt que nous en sortons. Sur la droite des barres, « semblables aux barres de vie dans les jeux vidéo traditionnels » se remplissent au fur et à mesure de notre lecture/écoute. « Il y a autant de barres de

---

2 « Le tétrapode fait partie du vocabulaire du brise lames ». En effet ces structures en béton sont très souvent utilisées comme premier rempart contre les vagues.

vie qu'il y a de textes », précise Stéphane, et ainsi lorsque nous avons écouté l'ensemble des textes, l'ensemble des barres sont pleines. En quelque sorte « plus on lit, plus notre vie s'enrichit » explique Juliette.

Ce prototype sera la base du niveau 1 du jeu vidéo définitif. Au niveau 2 le joueur entrera dans le brise lames. « Lorsque l'on se baladera sur le brise lames à un moment il y aura une porte entrouverte et alors on sentira qu'on peut rentrer et accéder à un autre niveau ». Juliette poursuit : « Dans le brise lames il y a les anciens lazarets mais la plupart des portes sont fermées, quelques-unes ont été forcées mais il n'y a pas de galeries. Nous, nous avons imaginé des galeries et nous avons logé dans ce niveau une série de rêves. C'est en quelque sorte une visite guidée dans les rêves des Sétois ». Et à Saint-Symphorien, Stéphane et Juliette se sont attaqués au troisième niveau du jeu qui en comptera cinq ou six, car même si les deux premiers ne sont pas terminés, Juliette explique qu'ils tenaient l'essentiel et « qu'il fallait démarrer le niveau suivant car c'est important d'avancer, même psychologiquement ». Et Stéphane précise: « sur les deux premiers niveaux nous avons beaucoup progressé mais il manque encore les sons d'environnement et il existe toujours quelques bugs importants à régler mais on sait de quelle manière il faut aborder ça donc c'est énorme ». Alors ce troisième niveau qu'ils démarrent ici portera la trace de Saint-Symphorien. En effet à ce moment du jeu l'espace virtuel se transformera, se renversera même, « le ciel deviendra le sol » et « le joueur se déplacera sur une carte qui reprendrait les codes d'une carte IGN ».

Alors pour travailler sur ce sol, ils utilisent une carte IGN de Saint-Symphorien et des environs. Sur cette carte, le joueur se déplace et « on entend plusieurs voix, on ne sait pas trop d'où elles viennent, on sent que c'est plus ou moins une communauté ».



*Photo Élisabeth Roger / Écla*

Pour Stéphane, « aux deux premiers niveaux nous sommes dans des choses plus figuratives et réalistes et au troisième ce sera beaucoup plus abstrait et il n'y aura pas d'avatar ».

Alors même si « c'est un vaste chantier », même si sur ce troisième niveau il y aura, selon Stéphane encore « plusieurs mois de travail », ils avancent et savent qu'ils « vont aller jusqu'au bout », dans un an environ. D'autant que ce jeu suscite de l'intérêt et qu'ils ont obtenu, outre cette résidence, plusieurs bourses qui permettent à Stéphane d'y consacrer désormais plus de temps. Bien sûr, comme l'indique Juliette, un studio spécialisé « peut développer un tel projet en un an car ce sont des équipes de plusieurs personnes qui le fabriquent », mais eux souhaitent « faire ce qu'ils ont]

envie de faire de manière personnelle ». Car, comme le dit Stéphane, « le jeu est un lieu de bricolage, totalement un lieu de bricolage ». Ainsi « chaque ligne de code est écrite, chaque élément de graphisme fabriqué [par eux] et chaque texte est lu par Juliette ». Et cette liberté qu'ils recherchent dans leur manière de travailler, ils la transposent dans la conception de leur FPS littéraire. C'est Juliette qui développe cette idée : « On aimerait que la circulation soit la plus libre possible, qu'il y ait zéro contrainte et que l'on puisse passer d'un niveau à un autre. Ce serait une circulation qui serait un peu plus comme dans un livre de poésie que comme dans un roman ». Le joueur peut donc à sa guise suivre un chemin, entrer dans une bulle, s'y arrêter pour écouter le texte mais en sortir avant la fin de ce dernier, revenir en arrière, et à tout moment, en utilisant le clic droit de la souris il peut se déplacer vers un autre niveau, un autre espace du jeu. Il est même possible de faire du « speed gaming, cette méthode qui consiste à terminer le jeu le plus vite possible, n'importe comment mais le plus vite possible ». Juliette et Stéphane voulaient donc que chaque parcours soit unique, ce qui correspondait à la manière de lire, où chacun construit sa lecture, où chaque lecture est unique. Ils ont donc imaginé un dispositif qui « rendrait plus aigu » ces parcours. Stéphane explique : « À l'écran un fil apparaît. Au lieu d'être occulté par les objets de jeu il est rendu sur une caméra à part donc comme sur un calque en surimpression. Ce fil vient rayer l'écran, empiéter un peu sur la lecture sans que cela soit gênant. Et en fonction de tes déplacements, cela devient assez vite évident que c'est toi qui est en train de rayer l'écran. C'est une manière de rappeler ce parcours qui est unique et de mettre en exergue ce qui fait la spécificité du jeu vidéo, par rapport au cinéma par exemple, c'est-à-dire que c'est le joueur qui est le maître du temps et ce qu'il se passe ou ce qu'on voit à l'écran est complètement lié au fait que l'on soit détendu ou excité, que l'on aille vite ou pas vite etc. »

Mais alors ces joueurs, libres de circuler dans l'univers imaginé par Juliette Mézenc et Stéphane Gantelet, qui seront-ils ? Pour les auteurs-concepteurs la question se pose forcément. Juliette : « Quand j'écris je refuse de me dire j'écris pour tel ou tel public, mais on se pose cette question car on se dit, le jour où on va diffuser, comment on va s'y prendre ? Finalement nous sommes au carrefour de plusieurs univers : ça peut intéresser des gamers qui lisent, des littéraires qui s'intéressent aux jeux, des gens qui s'intéressent à l'art contemporain etc. Notre problème est que ça ne circule pas forcément entre ces différents lieux mais si on pense bien notre truc, on peut réussir à toucher différents publics, être sur plusieurs domaines ». De son côté Stéphane, apprenant à programmer, est entré un peu dans le monde des gamers et des concepteurs de jeux vidéos. Ce qui, comme l'explique Juliette, les a amenés « à réviser un peu [leur] premier jugement qui était de dire que ça n'intéresserait jamais les gamers ». Stéphane explique : « Le premier réflexe quand on a eu cette idée et quand on a pris 5 minutes pour réfléchir, ça a été de se dire non mais en fait c'est

une idée complètement débile ; les gens qui font de la littérature ne jouent pas et ceux qui jouent ne lisent pas. Mais à Montpellier il y a beaucoup de studios indépendants et ils se regroupent au sein du MUUG (Montpellier Unity Users Group<sup>3</sup>) qui organise chaque mois ce qu'ils appellent des « talks » où une personne vient parler de son projet de jeu, ou d'un questionnaire marketing, de la programmation etc. Et donc un jour, en pleine programmation du prototype, j'ai fait une petite présentation, j'étais d'une part stressé et d'autre part persuadé que ça n'allait pas les intéresser. Mais bien au contraire, le jeu vidéo est un milieu de passionnés et ils sont très curieux des nouvelles



Photo Élisabeth Roger / Écla

formes, des nouvelles possibilités à développer avec cet outil qu'ils connaissent bien. C'est une communauté très jeune, très nombreuse et très attentive à la recherche de nouvelles sensations. ». Pour Juliette c'est un peu la même chose du côté littéraire et artistique : « Il n'y a pas encore forcément beaucoup de choses qui existent, quelques jeux indépendants qui s'appuient sur la littérature mais qui restent sur la question de

l'adaptation, mais il y a de plus en plus de conférences et de gens qui en parlent et de monde qui assiste aux manifestations autour de ces questions de lien entre jeu vidéo et art, jeu vidéo et littérature ».

De niveau en niveau, Juliette Mézenc et Stéphane Gantelet poursuivent donc leur bricolage et défrichent ce lieu de création appelé à se développer. Et pour ne pas s'ennuyer lorsque toutes les lignes de codes seront écrites ils imaginent déjà la suite. Ce pourrait être justement un texte de Juliette à partir de la langue du code et aussi, au bout du bout, une œuvre « totalement transmedia, avec un jeu vidéo, un texte papier et des performances comme nous en faisons déjà ». Joueurs, lecteurs, tenez-vous prêts pour des parties enflammées !

.....

### Entretien mené par Vincent Lafaille, éditeur.

*Vincent Lafaille a été libraire, a participé à la création de la maison d'édition Cataplum, aujourd'hui disparue, et à l'organisation des deux premières éditions du festival itinérant Lieu-dit. Désormais il co-anime la maison d'édition série discrète qui fabrique et publie des livres de poésie contemporaine et développe, avec l'association Poésie mobile, une bibliothèque mobile de poésie. De temps en temps il écrit.*

---

3 Unity est un logiciel utilisé, notamment par Stéphane Gantelet, pour placer les éléments de jeu.