

Interview d'Alain Damasio

Alain Damasio, Julie Delbouille, Björn-Olav Dozo et Lison Jousten



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/resf/2185>

DOI : [10.4000/resf.2185](https://doi.org/10.4000/resf.2185)

ISSN : 2264-6949

Éditeur

Université de Limoges

Ce document vous est offert par Université de Liège



Référence électronique

Alain Damasio, Julie Delbouille, Björn-Olav Dozo et Lison Jousten, « Interview d'Alain Damasio », *ReS Futurae* [En ligne], 12 | 2018, mis en ligne le 19 décembre 2018, consulté le 20 décembre 2018. URL : <http://journals.openedition.org/resf/2185> ; DOI : [10.4000/resf.2185](https://doi.org/10.4000/resf.2185)

Ce document a été généré automatiquement le 20 décembre 2018.

Interview d'Alain Damasio

Alain Damasio, Julie Delbouille, Björn-Olav Dozo et Lison Jousten

NOTE DE L'AUTEUR

Toutes les notes sont des éditeurs de ce numéro de *Res Futurae*. Les propos ont été retranscrits tels qu'ils nous sont parvenus à la suite d'échanges par courriel avec l'éditeur d'Alain Damasio (Sébastien Choupas de La Volte). Nous remercions l'auteur et l'éditeur pour leur temps et leur disponibilité.

À propos de *Remember Me*

En 2013, vous avez sorti *Remember Me*, un jeu vidéo qui s'inscrit dans le prolongement de la création du studio de développement Dontnod. Pourriez-vous revenir sur la genèse du projet, mais aussi sur l'aventure de la création de ce studio ?

Dontnod est un projet pour lequel j'avais été sollicité à l'origine pour mes compétences narratives, en particulier pour ma faculté à créer des univers charpentés *ex nihilo*. J'ai répondu favorablement à Aleksí Briclot¹ alors que la société n'était même pas encore créée et que le projet se résumait surtout à boire des bières avec quatre types plutôt sympas dans des bars à Paris. C'est l'arrivée d'un *business angel* bulgare, « angel » en tous les sens du terme, qui a permis que ce projet, comme il en existe des centaines en France, puisse décoller et se déployer très rapidement, avec une embauche par semaine la première année ! Très vite, nous sommes montés à 70 salariés, bien aidés par l'État français aussi. L'enjeu était de devenir un studio indépendant qui se distinguerait par une qualité narrative forte et des univers structurés et crédibles, le tout avec une patte graphique singulière et évidemment un gameplay à la hauteur. Ça a commencé par *Remember Me* puis ça s'est poursuivi par *Life is Strange* et le récent *Vampyr* qui s'appuie sur des personnages et un background de récits extrêmement fouillés — ces trois jeux restant marqués par cette empreinte narrative soutenue.

Après votre expérience de romancier, comment en êtes-vous venu au médium vidéoludique ?

Mon ambition, ou plutôt mon espoir, était de pouvoir porter des idées politiques assez radicales dans un médium de divertissement. Subvertir au lieu de divertir simplement. En tant qu'écrivain, j'ai un public plutôt lettré et même intello, donc souvent très typé sociologiquement (CSP +, étudiants en recherche de réflexion, lecteurs sensibles au style, etc.) et j'avais le sentiment d'une forme de facilité à ne s'adresser qu'à ce public-miroir de mon propre cheminement, de ma propre culture. Sentiment aussi que je ne pourrais parler qu'à ce public-ci si j'en restais au roman alors même que pour espérer bousculer, même *a minima*, la société dans laquelle on vit et combat, il faut aller chercher les gens là où ils sont et sur les supports qui les touchent et les construisent — le jeu vidéo étant le support majeur de la construction de soi des ados aujourd'hui, et même des jeunes adultes, avant même la musique ou les séries TV à mon sens. Donc j'ai tenté le pari et j'ai décidé de consacrer trois ans à construire ce jeu, *Remember Me*, avec cette équipe énorme dont je n'étais qu'un rouage, même si ma patte politique était sensible et que j'avais la chance d'être cofondateur du studio.

Lors de la création de *Remember Me*, vous étiez à l'origine de la rédaction d'une bible décrivant l'univers du jeu, ses composantes, son récit : comment se passe la transition d'un support d'abord littéraire à la réalisation d'un jeu vidéo ? Comment s'effectue le travail de réduction de ce matériau titanesque (rappelons que cette bible, à l'origine, comptait plus de mille pages) ? Comment se construit la collaboration avec les autres artistes qui interviennent sur le projet, et comment assure-t-on la cohérence de l'œuvre ?

C'est une question qui mériterait un bottin et à laquelle un créateur de jeu comme Stéphane Beauverger² répondrait bien plus finement que moi ! D'abord, il n'existe pas de transition ou de transposition d'un support littéraire au jeu : c'est plutôt qu'une série TV, un film, un manga, un jeu ou un roman, ont des cellules souches communes qui amorcent ensuite leur méiose sur leur support-cible. C'est le socle fécond qui est commun : création des personnages, création de l'univers, cœur-concept comme la digitalisation de la mémoire pour *Remember Me*. Si j'ai une seule qualité sur ce type de projet (j'avais réuni une équipe de 8 personnes sur *Remember Me* : scénaristes, dialoguistes, écrivains, réalisateurs), c'est en tant que méthodologiste. J'ai un certain talent pour bâtir des méthodes de travail adaptées au processus créatif et des outils qui permettent une création libre et cohérente en groupe asynchrone. Comme pour un roman ou pour un film, nous avons travaillé par fiche personnage, fiche robot, fiche monstre, définit des backgrounds historiques, construit par brainstormings successifs la ligne narrative et les twists, pivots, acmé, accélérations, scènes d'expositions... du scénario. Nous avons aussi beaucoup travaillé sur la prospective en 2084, en confiant chaque semaine à des binômes « l'avenir de la nourriture », « le futur des technos de contrôle », « les transports en 2084 », « le divertissement en 2084 ». C'était passionnant et jouissif et ça a tissé l'arrière-plan du jeu. Nous avons fait pas mal de *keynotes* aussi sur l'architecture de la ville et ses évolutions, qui ont nourri les équipes graphiques.

Les enjeux de cohérence sont assurés par le directeur narratif (moi en l'occurrence) et le directeur artistique (Aleksi Briclot) qui les transcrit concrètement et les rend crédibles visuellement (vérisimilitude) mais surtout par le directeur du jeu (Jean-Maxime Moris³) qui était quelqu'un de particulièrement brillant, intellectuellement et dans ses arbitrages, et qui fédérait l'ensemble des équipes créatives, que ce soient les codeurs, les graphistes 2D, les modeleurs 3D, les animateurs, les *game designers*, etc. C'est un travail de titan qu'on sous-estime énormément parce qu'on voit trop peu à quel

point les mécaniques de jeu « informent » toute la construction de récit, rendent possibles ou non l'exposition des enjeux narratifs et contraignent à des solutions parfois très subtiles. Stéphane Beauverger a pu faire passer des messages de Michel Foucault dans les cris des *leapers*⁴ par exemple ; ou encore beaucoup du contenu politique du jeu a filtré par les tags et les graffs émaillant la ville. Les cinématiques sont très limitées et la plus grande partie de la narration est « jouée » à la manette ou passe par des supports sonores, publicitaires, vocaux qui sont traversants.

Ça implique de tout repenser en fonction du gameplay — mais c'est le propre de toute narration : elle dépend de son support d'expression. Par exemple en série TV, hormis la voix off, tout ce qui s'écrit passe par le dialogue et ta narration est forcément dialogique. Il n'y a pas d'intériorité possible comme dans un roman. En jeu vidéo, se déplacer, grimper, monter sur un toit, passer un sas de sécurité, vaincre un groupe de zombies font partie de la conduite de récit, « sont » déjà le récit que le joueur élabore autant qu'il suit. Il faut penser en narration-mouvement, sans intériorité possible, ou alors très modeste, très rare. Et avec très peu de dialogues aussi si tu fais de l'action-aventure comme dans *Remember Me*. Donc au fond, tu ne transposes rien : tu écris avec le médium, c'est tout. Le médium est en grande partie le message.

Remember Me est également une œuvre de science-fiction : qu'implique l'utilisation du format vidéoludique sur le genre science-fictionnel, et plus largement sur la narration ? Le médium *travaille*-t-il le genre, et inversement ?

Oui, le médium *travaille* le genre et réciproquement. D'abord parce qu'un médium très visuel (mais aussi très auditif) comme un jeu vidéo va faire prédominer l'assimilation optique de l'univers, quand un roman va pouvoir mobiliser des sensations plus kinesthésiques : la sensation de fatigue, la description d'une odeur, le ressenti transmis d'un toucher, d'une caresse, la masse d'un vent dans la gueule qui nous rince. En science-fiction où la dimension imaginaire est forte, faire image et impliquer dans l'image-action le corps projeté du joueur, crée une immersion facilitée, rend l'incarnation plus évidente — même si à mon sens, elle est plus caricaturale aussi, plus normative que dans un roman où l'on va solliciter une construction mentale très personnelle des mêmes univers, les faire émerger de façon impressionniste, nécessairement flottante ou floue, ce qui renforce l'activité intime de création d'images, qui est pour moi le véritable imaginaire. La spécificité du médium jeu vidéo en SF est donc qu'il parie sur l'immersion par l'image-action, c'est-à-dire l'activation de schèmes sensori-moteurs (j'avance dans une rue, un robot m'attaque, je fuis...) par l'interface (manettes ou surface tactile, peu importe) : ça génère une forme de mémoire très particulière, faite de gestes et de postures projetées sur une persona, assez efficace, qui ancre l'univers en soi et donne le sentiment d'un vécu.

Par exemple, le *memory remix*⁵, en tant que gameplay, rendait la manipulation de la mémoire très physique et très concrète, elle devenait jouable à la manette et fondée sur une ligne d'événements qu'il faut couper, remonter, intervertir, comme un Lego fluide. Et la SF, en action-aventure, impose un travail faramineux sur la ville, les technologies visibles, les modes de déplacement, la gestion de la pub, tout est totalement impacté de A à Z sur l'univers montré au joueur. Un *shoot'em up* [jeu de tir à progression] futuriste autorise des choses que ne permettra pas le même jeu situé lors de la Seconde Guerre mondiale. Des *empowerments* spécifiques, une puissance nouvelle, des technos qui vont modifier le gameplay, l'élargir ou le densifier. De toute façon, c'est toujours la capacité

à fusionner gameplay et univers, gameplay et narration, à les faire cofonctionner très finement ensemble qui fait au final les grands jeux.

Comment se sont construits les liens entre la narration et les autres dimensions du jeu, telles que le gameplay, la dimension visuelle de l'œuvre, etc. ?

L'équipe narrative a travaillé en amont, autant que possible, des équipes de *game design* [conception de jeu] et des équipes graphiques. Nous avons tâché de les alimenter au mieux, avec beaucoup de docs et de *keynotes*, libre à eux ensuite de les interpréter selon leurs propres envies. Il n'y a pas d'imposition ni de directive, on fonctionne beaucoup plus sur de l'inspiration, de la suggestion, des possibilités offertes et chaque équipe choisit ou élit ce qui lui correspond le mieux. Plus vous essayez d'imprimer une marque ou une direction forte, plus vous suscitez de résistance, le plus souvent. L'expérience, que je n'avais pas à l'époque, m'a appris que si vous voulez que les autres artistes adhèrent à vos mondes, il faut les laisser libres de s'approprier ce que vous proposez. Être pédagogue, prendre le temps de discuter, ce qui est très difficile dans des productions tendues. La seule personne avec laquelle j'ai vraiment pu échanger a été Jean-Maxime Moris, le directeur du jeu, qui avait une appétence pour les concepts et la réflexion de fond et n'avait pas peur de challenger et d'éliminer des pistes, tout en conservant une écoute soutenue. Mais avec les autres équipes, ça a été plus difficile, nous étions un peu les foutraques de la boîte.

Beaucoup des éléments de la bible n'ont donc « servi à rien » ou n'ont pas été repris parce que ça ne correspondait pas aux envies des artistes graphiques, et il faut respecter ça. S'abstraire de toute prétention démiurgique. Les narrateurs proposent, les autres équipes disposent, c'est la réalité dans un jeu démocratiquement construit.

À propos d'une pratique multimédiatique

Votre œuvre, de manière générale, se caractérise à notre sens par des formes d'hybridité. Si votre pratique est principalement littéraire, elle s'enrichit ainsi de nombreuses incursions dans d'autres formes artistiques. Pourriez-vous revenir brièvement sur le rôle de cette hybridité dans votre parcours ?

Je ne suis pas sûr que vous ayez raison. Je suis et je reste un écrivain avant tout, c'est-à-dire quelqu'un qui considère que le roman est le plus riche et le plus ample des médias artistiques à dimension narrative. Le roman permet le déploiement d'intériorités profondes, de réflexions extrêmement poussées, il est le médium-roi pour véhiculer des affects et des percepts que tous les autres supports narratifs (film, jeu, BD, fiction radio, etc.) vont avoir du mal à restituer avec cette richesse et cette finesse. Pour avoir fait de la série TV, de la fiction radio, du jeu vidéo, du théâtre, de la curation d'exposition, de la BD, je peux aujourd'hui dire avec un peu de poids et d'expérience dans les chaussures que rien n'est plus puissant que le roman, rien ne permet d'aller aussi loin et aussi profondément dans le cœur des enjeux. Donc hybridité, je ne sais pas. J'aime me confronter à des médias que je ne maîtrise pas, j'aime apprendre, créer autrement et élargir mes capacités, mais je ne me sens pas réellement hybride ou hybridé et je n'ai pas vraiment l'impression que ça m'ait rendu meilleur écrivain. Peut-être que ma conduite de récit est devenue plus dense grâce au scénario, mais guère plus. C'est plus le travail en équipe qui m'a nourri, les rencontres, pouvoir partager avec d'autres artistes, m'engueuler avec, faire buvard, apprendre d'eux.

Avez-vous des exemples d'objets spécifiques pour lesquels cette pratique multimédiatique est venue nourrir la narration, l'univers fictionnel ou d'autres aspects de l'œuvre ?

En fait, le roman étant le lieu de la plus grande liberté artistique possible, parce que vous écrivez seul et que vous êtes dieu avec votre clavier et votre cerveau, tout autre support apparaît par contraste contraignant et limitatif. Mais ces limites obligent parfois à inventer, à trouver des solutions étranges, à être brillant techniquement. Quand un remix mémoriel doit prendre place nécessairement dans un salon, pour des contraintes de budget en modeling, vous êtes obligés de resserrer vos enjeux aux objets d'un salon et cette compacité centre la création. Les artistes disent souvent que les contraintes sont créatives ou aident à créer, ce n'est pas vraiment ça : elles centrent la création, c'est tout, elles aident à la précipiter quand on ne sait pas réellement où l'on va, ou lorsqu'on a besoin de stimuli. Une véritable création romanesque se fait sans autre contrainte que votre vision intime de ce qui doit être écrit.

Votre cheminement vous a mené également du côté de la musique et de l'exposition. Pourriez-vous évoquer ces différentes expériences ?

Pas tant la musique que la voix, l'expérience de la voix et de l'oralité d'un texte écrit. Pour moi, il s'agit juste de revenir à l'origine de l'écriture qui est la parole, ou plutôt d'aller chercher l'intensité immédiate que le style peut porter lorsqu'il est vocalisé, et que la glotte, la gorge, le palais et les dents sculptent à chaque seconde les phonèmes pour qu'ils viennent percuter l'air comme onde et véhiculer en même temps sons et sens. J'adore dire mes textes parce que j'ai une écriture très physique, très rythmique et qu'il y a une évidence pour moi dans la façon de les dire, de les porter. Et j'aime le risque, le trac, la trouille, la pression que donne la scène, cette dureté aussi. Tu es comme un calligraphe, le geste vocal doit être juste et tu n'as qu'une seule chance sur scène. Ça passe ou ça casse, alors que l'écriture solitaire permet autant de reprise que tu veux.

Pour les expos, je n'ai pas grand-chose à en dire puisque notre expo à la Biennale de design sur le travail était surtout de la création textuelle et sonore donc rien de spécialement neuf pour moi. J'ai été un peu frustré de ne pouvoir intervenir sur la mise en espace.

Cette traversée rend-elle compte d'une envie de retravailler des mêmes thèmes au travers de différents médias ? Pourriez-vous revenir sur cette idée de reprise, de thématique réexploitée par le biais de différentes formes ?

Je n'ai aucun goût spécifique pour la reprise des mêmes thèmes. Et la plupart du temps, notamment sur *La Horde du contrevent*, je me suis retrouvé à devoir retravailler l'univers du livre ou des personnages pour des projets que je n'avais ni initiés ni portés (le projet de film avec Forge Animation, la BD de la Horde...). Je n'aime pas ressasser les mêmes univers ni exploiter ces univers plusieurs fois, je trouve ça moins riche et exaltant que de créer d'autres mondes.

Par contre, certains concepts ou certaines créations d'univers recèlent une grande richesse de déploiement « autre » que le roman, et dans ce cas, c'est dommage d'abandonner à jamais certains aspects et de ne pas leur donner leur chance sur un support qui sera parfait pour l'exprimer. Parfois, une idée qui passera mal ou de façon fade en roman va s'avérer géniale en série TV ou au théâtre, ou libérer des forces magnifiques par la danse. Pour la *Horde*, le travail sur les chutes, l'opposition des corps à une force invisible comme le vent, peut trouver une puissance unique dans une chorégraphie, ça fait sens de le danser, de l'amener par les corps. Un thème se

réinvente dans et par chaque art et j'aime sentir cette réinvention, qu'elle nourrisse d'autres artistes, mais moi, personnellement, je ne trouve pas de plaisir à reprendre, je me sens au contraire vieillir et resucer, ça me déprimerait plutôt !

À propos de la science-fiction

Nous l'avons déjà souligné, la science-fiction occupe une place essentielle dans votre œuvre. Pourquoi vous êtes-vous plus particulièrement attaché à ce genre spécifique ?

Un genre vous appelle, vous ne le choisissez pas. La SF est tout simplement le genre qui offre la plus grande liberté, à la fois narrative, mais aussi en termes d'imaginaire, de prospective, d'invention, de folie, de délire ; il permet merveilleusement bien de faire vivre des utopies et dystopies politiques, de tester des alternatives sociologiques ou même anthropologiques, de jouer sur des niveaux de réalité. Quel genre offre ça ? Aucun. Au fond, c'est le genre idéal de l'émancipation, pour l'auteur comme pour les lecteurs/spectateurs/joueurs.

Les caractéristiques du genre science-fictionnel, ses sous-genres, ses motifs récurrents en font-ils un terreau particulièrement propice aux productions multimédia ?

Oui, je crois. Parce qu'au fond, les thèmes science-fictionnels sont souvent des mythes, à savoir un fond commun à de nombreux mythes et que la SF ressuscite et réactive chaque fois de façon nouvelle. Par exemple, la conquête de terres inconnues (étoiles), l'immortalité, le doute sur l'essence de la réalité, le clonage, la créature fabriquée par l'homme et qui se retourne contre lui (IA, robots), tous ces mythes sont très anciens et très investis par la SF. Ensuite, chaque média va pouvoir les restituer sous sa forme privilégiée. Donc ce sont des cœurs-concepts très adéquats à une production variée et multimédias, bien plus qu'une simple histoire, un thriller par exemple. C'est aussi que généralement, la SF est prolixe en « *high concepts* » comme disent les pitchers de film américains, c'est-à-dire en idées fortes, qui vont irriguer l'œuvre de part en part. Digitaliser les souvenirs est un *high concept* comme considérer le vent comme la source de toute chose, corps et rochers compris. La furtivité est un *high concept*. Et par essence, ces concepts autorisent énormément de variations, de déclinaisons, ils vont donc avoir une plasticité supérieure pour alimenter des œuvres sur plusieurs médias, voire multimédias. Par exemple, une cosmogonie du vent va ouvrir à une réinvention de la faune et de la flore adaptée à ce vent ; elle va informer l'architecture du monde avec un aérodynamisme indispensable ; elle va susciter ses propres religions et croyances ; elle peut faire du souffle et de la respiration le principe de l'âme ; etc. Et chaque média va aller chercher de ces variations ce qui lui correspond le mieux : un film va capitaliser sur les tempêtes, les *furvents*, le spectaculaire quand la danse va se concentrer sur le rapport du corps à une force opposée et peut-être transformer la lutte horizontale contre le vent par une lutte verticale contre la gravité.

On a beaucoup évoqué l'importance de la thématique du « virtuel » dans l'univers science-fictionnel. Le motif de la réalité virtuelle, par exemple, est régulièrement convoqué dans la science-fiction, et la réalité virtuelle est par ailleurs un support fertile pour des œuvres vidéoludiques de science-fiction. Que voyez-vous dans cette mise en abyme ?

Ça n'a rien de surprenant au sens où la science-fiction est par construction une fiction crédible, à savoir une réalité inactuelle qu'on demande au joueur, au spectateur ou au lecteur de vivre comme vraie, au moins pendant la durée et dans l'espace vécu de l'œuvre. La réalité virtuelle est homothétique de la fiction, et elle l'est doublement

parce que le propre de la SF par rapport au merveilleux-fantastique par exemple, est d'assurer les bases scientifiques de crédibilité de ses univers. En fantasy, on vous demande simplement de croire, de faire le saut, de déconnecter de toute vraisemblance. En SF, le niveau de crédibilité est élevé et construit, comme dans la réalité virtuelle où sons et spatialisations sont rendus le plus convaincant possible. C'est donc un thème affiné de la SF que de la solliciter. Dans mes deux romans de SF (*La Zone du dehors* et *Les Furtifs*⁶), il y a toujours des passages qui interrogent les degrés de réalité et un jeu croisé roman/réalité. Je travaille en ce moment sur le concept de *réul* (réalité ultime) et ce qu'il impliquerait politiquement, psychologiquement, politiquement en créant des réalités intimes et personnelles déconnectées du réel commun et partagé. Mais l'écriture offre déjà ces effets de dissociation, chaque livre est lu par une singularité et vit intimement chez le lecteur. Lire, c'est mettre un casque de VR et se couper du réel tel qu'on le vit. La SF est parfaite pour ça. Mise en abyme ? Oui.

La science-fiction est souvent présentée comme une forme engagée de littérature. Dans le même ordre d'idées, peut-on dégager des formes, des représentations particulières de l'engagement au sein des œuvres de science-fiction ?

Oui, bien sûr. C'est ce que j'essaie de faire ou de laisser entrevoir dans mes romans : de nouvelles formes d'engagement, d'implication citoyenne, de résistance et de luttes terroristes, de la prospective militante même, parfois. Je connais malheureusement trop mal la SF, pour en lire trop peu, et je ne saurais dégager une typologie de ces formes d'engagement tel que la SF les représente. Il y a bien entendu la figure du hacker comme perversion du système numérique omnipotent, il y a les figures christiques de rédemption face aux catastrophes écologiques ou techniques (post-apo), il y a les figures de la rébellion collective croissante par contamination d'un « élu » (par exemple dans *Matrix*), il y a des formes utopiques, avec engagement par l'alternative. Après, la grande difficulté, dans un récit, est que presque toujours, l'attachement aux personnages étant la clé de l'identification et de la capacité à suivre ce récit, il est épineux de monter vers des populations, des mouvements collectifs, de faire vivre ces collectifs sans aplatir la tension dramatique ou sans tomber dans le cliché d'une révolution globale et massive avec une figure de leader au-dessus. Politiquement, montrer une révolution de l'intérieur des gens, montrer une transformation sociale majeure, est un exploit littéraire. Montrer comment fonctionne une utopie est tout aussi difficile par manque de tension, de conflits, de moteurs dramatiques.

Représenter l'engagement en SF reste un défi et ses nouvelles formes une responsabilité à ne pas esquiver. Mais depuis la figure du hacker, qui est aussi celle du saboteur de la machine, on peine à voir émerger de nouvelles figures.

BIBLIOGRAPHIE

Ludographie

Life is Strange, Dontnod Entertainment, Square Enix, 2005.

Remember Me, Dontnod Entertainment, Capcom, 2013.

Vampyr, Dontnod Entertainment, Focus Home Interactive, 2018.

Bibliographie

Alain Damasio, *Les Furtifs*, [à paraître].

Alain Damasio, *La Horde du Contrevent*, La Volte, 2004.

Alain Damasio, *La Zone du dehors*, Cylibris, 1999.

Filmographie

The Matrix, Lana Wachowski, Lilly Wachowski, Warner Bros., 1999.

NOTES

1. Cofondateur du Studio Dontnod et directeur artistique de *Remember Me*, Aleksi Briclot est un illustrateur et bédéiste français dont la production s'étend à la sphère vidéoludique. Son œuvre graphique explore principalement les genres de la science-fiction et de la fantasy.
2. Stéphane Beauverger est un écrivain et scénariste français qui s'est essentiellement tourné vers la science-fiction. Son travail se déploie de la bande dessinée au roman, en passant par le jeu vidéo. Il a notamment collaboré à l'écriture de *Remember Me* et a été directeur narratif de *Vampyr*.
3. Développeur de jeux vidéo français, Jean-Maxime Moris est l'un des fondateurs du Studio Dontnod. Il est, entre autres, directeur créatif de *Remember Me* et *Life is Strange*.
4. Les *leapers* sont une des catégories d'ennemis rencontrés par le joueur dans *Remember Me*.
5. La possibilité, pour le joueur de *Remember Me*, d'accéder aux souvenirs des personnages non jouables et de les altérer. Voir l'extrait (16'17") de la vidéo suivante : <https://youtu.be/GqoosdMsZZA>
6. Prochain roman d'Alain Damasio, dont la sortie est attendue pour 2019.

INDEX

Index géographique : France

Index chronologique : XXI^e siècle

Mots-clés : Alain Damasio ; Remember me ; jeux vidéo

Keywords : Alain Damasio ; Remember me ; Video Games

AUTEURS

ALAIN DAMASIO

Alain Damasio est écrivain (*La Horde du Contrevent*, La Volte, 2004 ; *La Zone du dehors*, La Volte, 2007 ; *Aucun souvenir assez solide*, La Volte, 2012). Il est également cofondateur du studio de jeux vidéo Dontnod Entertainment, pour lequel il a établi la bible narrative du jeu *Remember me* (2013).

JULIE DELBOUILLE

Julie Delbouille est boursière FRESH (FNRS) au sein du Département des Médias, Culture et Communication de l'Université de Liège. Ses recherches doctorales se focalisent sur les processus d'identification et de distanciation entre le joueur et les avatars vidéoludiques non-personnalisables. Elle est membre du Laboratoire d'Étude sur les Médias et la Médiation de l'ULg (LEMME), du Laboratoire interuniversitaire du Jeu et des Mondes Virtuels (LabJMV) et du Liège Game Lab.

BJÖRN-OLAV DOZO

Björn-Olav Dozo enseigne les cultures populaires à l'Université de Liège. Après une thèse sur la vie littéraire belge francophone durant l'entre-deux-guerres (voir les livres *La vie littéraire à la toise*, 2010 ; *Mesures de l'écrivain*, 2011), il a axé ses recherches sur la bande dessinée et le jeu vidéo. Co-fondateur du groupe de recherche sur la bande dessinée ACME et du Liège Game Lab, il mène des recherches en humanités numériques sur la presse de jeu vidéo et sur la réalité virtuelle utilisée dans l'enseignement.

LISON JOUSTEN

Lison Jousten est titulaire d'un master en arts du spectacle spécialisé en spectacle et images numériques (ULg, 2012) et d'un master international en études cinématographiques et audiovisuelles (ULg/Paris 3/Lille 3, 2014). Depuis 2014, elle est assistante au département des Médias, Culture et Communication à l'Université de Liège, où elle mène une recherche doctorale sur la monstruosité cinématographique. Elle est membre du Liège Game Lab.