

# La faute à Gertrude

Jean-Marc Courtil, auteur

*Jean-Marc Courtil est passé en quelques semaines du statut d'auteur-postulant à celui d'auteur en herbe avec deux jeux édités, Bobby Sitter chez Asyncron et La soupe à Gertrude chez Cocktail games. Il partage avec nous son expérience de nouvel auteur, avec ses pièges et aussi ses bonnes surprises.*

**Plato** 🎲 *Jouer c'est bien, créer des jeux, ce doit être génial, mais quel est ton vrai métier ?*

**Jean-Marc Courtil** Créer est l'activité la plus exaltante que je connaisse bien que sur de nombreux points ce soit un peu obsédant. Mon métier d'enseignant en électrotechnique (en lycée professionnel et en BTS) me laisse la possibilité d'organiser mon temps afin d'avoir des moments de disponibilité pour me consacrer à cela. Mais il me faudrait 48h par jour pour faire ce que je veux faire.

**Plato** 🎲 *Comment es-tu venu aux jeux de société ?*

**J-M. C.** Je joue depuis toujours à ce qu'il me semble. Le jeu est le lieu de l'imaginaire et du rêve et j'ai toujours eu besoin de m'évader loin de cette société sclérosante. Mon parcours de joueur a été marqué par des jeux comme SpaceHulk (quel stress pour les marines qui sont chronométrés !) ainsi que les premiers Wargames vendus par Descartes. J'adorais aller à Jeux Descartes - Toulouse et renifler tous ces nouveaux arrivages de jeux.

**Plato** 🎲 *Quel est le déclic qui t'a fait passer de « joueur » à « créateur » ?*

**J-M. C.** Tardivement, je me suis mis à créer des petits jeux pour le seul plaisir personnel de l'acte créatif, le plaisir de

concrétiser des idées, la joie d'inventer un univers cohérent avec des règles qui fonctionnent. Mon premier jeu a été un jeu avec les « Rigolus » et les « Tristus » pour ceux qui se souviennent (Pif Gadget de la grande époque). Il s'agissait de convertir l'autre camp et de récolter des cristaux. Je n'oserais jamais le présenter à un éditeur. Depuis, cette frénésie ne me lâche plus ! J'ai une idée de jeu par jour ! Mon plus gros problème est de me concentrer sur un jeu en particulier. Bobby Sitter par exemple a été créé dans le but de faire jouer mon fils et il s'avère que tous ses copains en redemandaient.

**Plato** 🎲 *Est-ce que tu penses avoir un processus créatif particulier ? Comment te viennent les idées ?*

**J-M. C.** Mes idées viennent et vont au gré du vent (« vent d'autan » bien sûr ! Un bon vent de Toulouse !). Je rebondis souvent sur un mécanisme existant ou j'essaie de concrétiser une idée qui me tient à cœur parce qu'elle est originale. Mon leitmotiv principal est d'asseoir à une même table des joueurs occasionnels avec des joueurs réguliers, donc un peu de chaos. Mais la maîtrise reste ma préoccupation. Naja est un bon exemple d'un jeu avec du hasard présent mais où on peut influencer la partie si on connaît quelques combos.

J'aimerais faire un jeu un peu plus « gros » pour élargir mon expérience mais cela demande plus de temps et de talent.

**Plato** 🎲 *Quelles ont été tes premières démarches ?*

**J-M. C.** On peut dire que j'ai souvent suscité un certain intérêt puisque j'ai eu des contacts « positifs », la plupart du temps les éditeurs m'ont demandé un prototype suite à mon envoi de règles... Intérêt relatif car la plupart des promesses faites par ces éditeurs se sont soldées par un grand néant, un grand vide abyssal cthulhien souvent après des promesses orales qui ont parfois duré douze mois. C'est le problème que je me permets de soulever quitte à scier

la branche sur laquelle je suis assis ; je comprends les impératifs des éditeurs mais il serait intéressant que l'auteur soit plus au centre de la démarche éditoriale et ce n'est pas le cas actuellement. C'est en partie compréhensible par le flux de prototypes que reçoivent les éditeurs et aussi car l'auteur est plus dans un registre émotionnel ; il cherche plus souvent une valorisation de son travail à travers un contrat tandis que l'éditeur cherche une rentabilité et se situe sur un plan financier qui laisse moins de place à l'affectif. En tout cas, j'ai failli être édité 3 à 4 fois en attente de contrats avant la sortie de mes deux jeux : Bobby Sitter et La soupe à Gertrude. Je m'étais qualifié de « pré-auteur » par dérision.

J'apprécie donc les éditeurs très directs qui donnent leurs avis rapidement et sans tergiverser. C'est le cas de Cocktail Games qui m'a déjà refusé un jeu de façon très rapide et très claire. Asyncron Games a été assez carré aussi et semble vouloir prendre sa place avec une qualité éditoriale sans faille.

« Les concours restent un bon point de repère pour les éditeurs. »

**Plato** 🎲 *Tu as participé à des concours organisés par des festivals. Qu'est-ce que cela t'as apporté ?*


**J-M. C.** Concernant les festivals, cela permet avant tout de tester ses jeux en grandeur nature avec des gens que l'on ne connaît pas. Les retours sont donc différents de mes testeurs maison et souvent très intéressants pour l'évolution du jeu. J'ai fait deux concours mais je ne me retrouve pas dans l'investissement de temps et d'argent que cela nécessite. Je crois par contre que ces concours permettent de sortir quelques jeux du lot et restent un bon point de repère pour les éditeurs. Je suis assez fier que Naja ait fini second à Parthenay derrière Hoyuk et je crois très fort en Naja qui est un petit jeu très rodé qui rassemble



pas mal de monde. Il se pourrait qu'il sorte prochainement d'ailleurs.

**Plato**  *Quels sont les éditeurs que tu as démarchés jusqu'à présent ?*

**J-M. C.** Ouf! Beaucoup! J'essaie de voir les éditeurs présents sur les salons le plus souvent. Le jeu est une affaire de feeling et de relations humaines donc plus qu'autre part, je crois qu'il faut favoriser le contact pour se faire connaître. Je cherche souvent ce qui manque dans la gamme d'un éditeur et j'essaie de sortir de mes cartons un produit qui pourrait l'intéresser. La soupe à Gertrude a vraiment été calibrée pour Matthieu d'Epenoux (Cocktail Games) qui n'avait pas de jeu d'enchères dans sa gamme et qui n'aimait pas cela! Mon plus grand défaut est sans doute de ne pas envoyer 20 courriers de règles pour chaque prototype jouable que j'ai fait.

**Plato**  *Maintenant que tu as un pied dans le métier, penses-tu que l'accueil sera différent ?*

**J-M. C.** Je ne crois pas que cela change grand chose sur le fond; il faut avoir un bon jeu au bon moment, présenté à la bonne personne. C'est peut-être là le changement, j'arrive à voir plus facilement certaines personnes qui sont décisionnaires. Maintenant il reste à avoir, non seulement un bon jeu, mais un jeu qui se démarque des productions existantes et qui apporte son lot d'originalité. Le changement le plus difficile est qu'on me demande de « signer » mes boîtes de jeu comme si j'étais devenu une personne particulière! C'est une très étrange sensation la première fois, mais allez, je vais m'y faire, promis!

*Propos recueillis  
par Benoît Christen*



## PETITE HISTOIRE MALICIEUSE MAIS VÉRIDIQUE

*Jeux interdits - mai 2006, première GenCon! J'y suis! La Mecque des joueurs... j'arrive avec un proto sous chaque bras et une humeur à changer un éditeur récalcitrant en mécène des œuvres non éditées.*

*Premier contact avec un éditeur forcément prometteur : un créateur trouve toujours un éditeur conciliant comme prometteur. Et là, ça y est! Mon jeu est génial et sortira dans six mois. L'affaire est dans la poignée de main et je m'endors à 4h du matin, le cerveau plein d'étoiles.*

*Onze mois, trois semaines et cinq désillusions plus tard, j'entends à l'autre bout du fil « qu'on est toujours sur le coup, mais que cela prendra un peu plus de temps ». La vie de l'auteur est ainsi faite qu'il apprend vite à traduire « Trois mois » par « Six mois » et « Plus tard » en « Jamais ». Pas grave. Le talent sait attendre!*

*Je glisse ce refus dans un coin de mon cortex agité, entre « on vous envoie un contrat dès demain » de la maison T. – presque convaincant au bout de six mois à répéter cela toutes les semaines – et « C'est sûr à 98 % qu'on le fait! » de la gentille maison P. – dont l'entrain ne laisse planer aucun doute.*

*Mais le cœur vaillant de l'auteur en devenir ne peut se résigner; la tête bouillonnante de projets, il se relève et voit la faille : mon petit jeu de la soupe ? Bon sang! Mais c'est bien sûr! Il manque un jeu d'enchères à la maison C.G.; rendez-vous est pris avec le prolifique M. d'E. en son fief. Je remplis discrètement son verre de GHB juste avant d'essayer La soupe à Gertrude. Bougre de dieu! Il n'a pas l'air farouche le Mathieu, même plutôt discrètement enthousiaste... et voilà que quelques jours suffisent pour que je retrouve le monsieur très décidé au téléphone : « Ca y est! On le fait! » Je rétorque : « De quoi ? L'interlude café sur les Champs-Élysées ? » « Non! Ton jeu! La soupe à Gertrude! »*

*Affûté comme un rasoir, je sors mon calibre 35, le pose sur le combiné et intime gentiment : « D'accord! La came contre un contrat! ». Et voilà que le contrat arrive signé quelques jours après. Cet homme n'est pas un éditeur normal : il est rapide et sans détour!*

*« Le tirage ? Entre 1 et 5 000 ? Peu importe. Du moment que j'ai une boîte entre les mains. »*

*« Parlons d'argent! Je veux bien payer un euro par jeu si cela doit aider! Ah bon ? C'est moi qui gagne de l'argent en plus ? Bien! Bien! »*

*Les choses s'enchaînent et un autre éditeur clairvoyant ayant senti la menace m'envoie un contrat pour Bobby sitter. Ca y est! J'ai compris le truc! Les éditeurs ont peur des auteurs. C'est probablement cela qui complique le tout. Mon destin est en marche! Voilà mon plan démoniaque pour devenir le plus grand créateur de tous les temps!*

*Demain, j'envoie une lettre à tous les éditeurs pour fixer les nouvelles règles à travers les cinq commandements de Speccy :*

- 1) Un prototype à ta demande tu recevras, un prototype tu renverras.
- 2) Dans les délais prévus tu répondras; d'une voix assurée tu refuseras en expliquant sans détour les raisons de ton choix.
- 3) Un contrat tu enverras en cas d'accord, au plus vite et sans attendre.
- 4) L'auteur tu respecteras en lui signalant toute transformation, présentation en salon, modification de règle, etc.
- 5) Tes finances tu scruteras, pour savoir si tes engagements tu tiendras.

*Tremblez mes chers compagnons éditeurs, il se pourrait bien que vous receviez une lettre demain.*

Jean-Marc Courtil