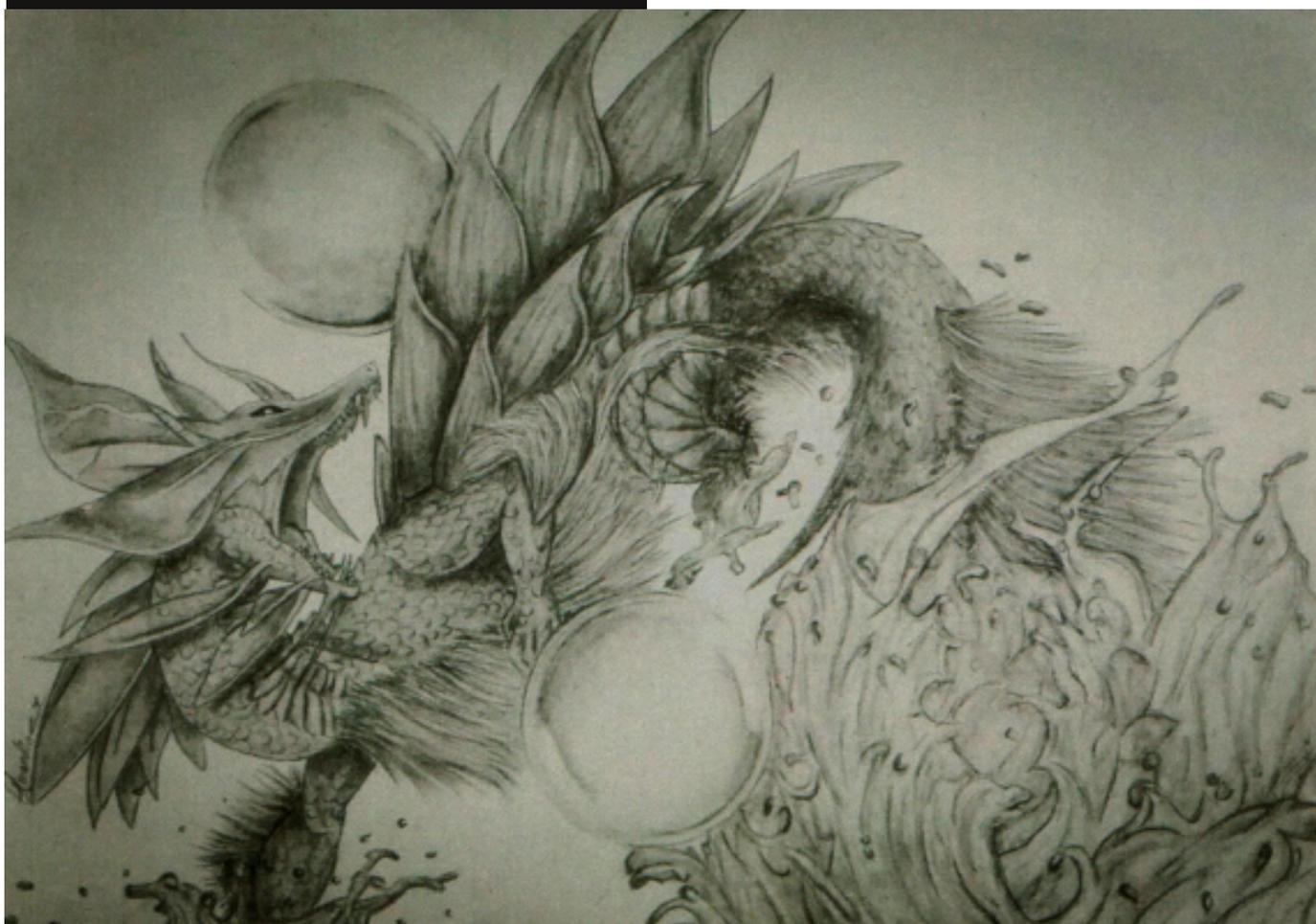


# Le Petit Journal de Saint-Erblon

Janvier 2023 (numéro 3)



Dessin de Mario (xsalio) et Gérard Verel (blackamib)

# La pharmacie de Saint-Erblon

*Nawelle, Lucile, Nila et Liam ont souhaité en savoir plus sur le fonctionnement d'une pharmacie. Ils sont allés poser quelques questions à Stéphanie Launat.*



## Nawelle

### 1 – Pourquoi avez-vous choisi ce métier ?

Pour plusieurs raisons. Je voulais savoir comment fonctionnent les médicaments et comprendre les notices. C'est aussi un métier que je voulais faire quand j'étais petite : j'avais été soignée par une pharmacienne (la vraie histoire : je m'étais cogné la tête sur le portail de l'école maternelle, et mes parents m'ont emmenée à la pharmacie à côté pour me soigner).

### 2 – Y a-t-il une raison pour laquelle le symbole de la pharmacie est une croix verte ?

Je t'avoue que je ne sais pas.\*

### 3 – La crise Covid a-t-elle changé votre façon de travailler ?

Oui, ça a compliqué les choses. On porte un masque tout le temps, il y a aussi eu les plexiglass pendant un temps. Il y a plus de distance. On vaccine beaucoup plus qu'avant aussi.

**\* Explications de la pharmacienne suite à des recherches :** autrefois, on utilisait une croix rouge pour représenter le domaine médical. Les pharmaciens utilisaient une croix rouge, jusqu'au début des années 1900. C'est pour ne pas confondre avec l'organisation La croix rouge que les pharmaciens ont commencé à utiliser la couleur verte.

## Lucile

### 1 – Comment faites-vous quand une personne a besoin de médicaments et qu'elle ne peut pas se déplacer ?

C'est rare que ça arrive. La famille ou les voisins passent souvent à la pharmacie. Si ce n'est pas possible, on livre.

### 2 – Quelles études faut-il faire pour devenir pharmacienne ?

Il faut passer un bac scientifique et aller à la fac pendant 6 ans. C'est important d'être fort en sciences. En première année, ce sont les mêmes études que médecin ou sage-femme.

### **3 – Est-ce que vous vendez autre chose que des médicaments ?**

Oui, on vend des bouillottes, des attelles, du shampoing... mais on n'a pas le droit de tout vendre.

### **4 – Est-ce que vous travaillez la nuit ?**

Quand on est de pharmacie de garde, ça arrive. On est une vingtaine de pharmacies à s'organiser et on le fait à tour de rôle.

## **Nila**

### **1 – D'où viennent tous les produits que vous vendez ?**

Les médicaments sont livrés par un grossiste qui travaille pour les laboratoires. Les livraisons se font deux fois par jour : le matin et l'après-midi.

### **2 – Vendez-vous des produits de marques particulières ?**

Pour les produits de beauté, les shampoings... oui, c'est le cas.

## **Liam**

### **1 – Est-ce que vous avez toujours été pharmacienne ?**

Oui, j'ai toujours voulu être pharmacienne. Il y a plusieurs façons de l'être : en hôpital, en laboratoire... moi, je voulais travailler au contact des gens.

### **2 – Est-ce que vous êtes la patronne ?**

Oui.

## **L'association Caf'Art'Naüm évolue**

*En 2023, Caf'Art'Naüm va changer de nom et d'organisation. Violette et Swann ont recueilli les propos de Sandrine Besnard, fondatrice et intervenante de cette association d'arts plastiques.*

« L'association a treize ans. C'est parti d'une idée complètement folle qu'on a eue avec Vincent Abalain. On a présenté ce projet à la mairie comme *un espace jeunes pour vieux*. L'essentiel, c'était que cet espace soit accessible à tous. On voulait mettre en avant la culture pour tous et le lien social. La situation du local, place de la Fontaine, était idéale pour ça ! On a tout de suite proposé des cours artistiques pour un public allant de 18 mois aux adultes. En 2014, on a aussi mis en place des événements comme *la plage*. On avait fait venir 30 tonnes de sable. C'est un très bon souvenir ! Tout évolue et Caf'Art'Naüm va changer en 2023. L'association va continuer avec les adhérents et avec un autre nom. Il y aura encore plus d'intervenants et de projets. Je suis très contente. C'est une belle aventure qui se poursuit ! »



# Portraits : quel ado étais-tu ?

Swann et Violette sont partis à la rencontre des ados des années 80 et 90. Les deux journalistes ont demandé aux adultes d'aujourd'hui qui ils étaient à 13, 14, 16 ans... L'un d'eux a même assisté au concert de Nirvana à Rennes mais il a tenu à garder son identité secrète.

**Sandrine Besnard** (association Caf'Art'Naüm)

- **Où habitais-tu quand tu étais ado ? En ville ou à la campagne ?** J'habitais à Orbel en Auge, une petite cité médiévale dans le Calvados. Notre maison était sur un terrain entouré d'une rivière. Quand la rivière débordait, on allait à l'école en bateau.

- **A quoi ressemblaient les jeux vidéo à l'époque ?**

Je n'ai jamais joué aux jeux vidéo de ma vie. Il y en avait mais je ne me rappelle pas des noms.

- **Qu'est-ce que tu lisais ?**

Je lisais beaucoup. Il y a un roman que j'ai peut-être lu dix fois : *le portrait de Jennie*.

- **Quel style de musique écoutais-tu ?**

AC/DC, Alice Cooper, Scorpions, Supertramp, Elvis Presley... J'ai découvert Elvis à la radio avec Zégut.

- **Qu'est-ce que tu penses des ados d'aujourd'hui ?**

Ils sont trop sages. Je trouve qu'ils n'osent pas faire les choses. Quand j'étais ado, on n'avait pas hésité à occuper une maison abandonnée qu'on avait complètement rénovée. Mon père nous avait même aidés. Aujourd'hui, les ados osent moins : ils se disent qu'ils n'en sont pas capables et je trouve que c'est dommage.

- **Quelle époque préfères-tu ?**

Je ne sais pas. J'aime bien toutes les époques, je n'ai pas encore tout vécu.



Photo de Violette Savigny

**Sylvain Moreau** (espaces verts)

- **Où habitais-tu quand tu étais ado ? En ville ou à la campagne ?**

En ville, à Chantepie.

- **A quoi ressemblaient les jeux vidéo à l'époque ?**

J'avais une Sega, la Saturn. Je jouais à Doom. J'avais un PC aussi. Sinon, j'ai eu une PS2 et une Game Boy.

- **Qu'est-ce que tu lisais ?**

Je lisais ce qu'on me donnait à l'école. Sinon, j'ai essayé du Stephen King.

- **Quel style de musique écoutais-tu ?**

Moi, c'était IAM, la période de *l'école du micro d'argent*, j'étais même allé les voir en concert.

- **Qu'est-ce que tu penses des ados**



Photo de Violette Savigny

## **d'aujourd'hui ?**

J'ai une fille de 12 ans. Je lui ai toujours dit que je marchais à la confiance. Je l'encourage à me parler s'il y a quelque chose qui ne va pas.

### **- Quelle époque préfères-tu ?**

Je n'ai pas vraiment de préférence. J'aimerais quand même bien revenir à mes 18/20 ans : je referais ou pas certaines choses.

**Sandrine Simon** (entretien des locaux)

### **- Où habitais-tu quand tu étais ado ? En ville ou à la campagne ?**

A la campagne, même pas dans un bourg, à la vraie campagne.

### **- A quoi ressemblaient les jeux vidéo à l'époque ?**

C'était le début des ordinateurs à disquettes et on jouait à Arkanoid.

### **- Qu'est-ce que tu lisais ?**

De tout. Du classique, des romans, des B.D... sauf les mangas (ça n'existait pas).

### **- Quel style de musique écoutais-tu ?**

Du grunge, Noir Désir, Indochine, Trust... plutôt rock.

### **- Qu'est-ce que tu penses des ados d'aujourd'hui ?**

J'ai l'impression qu'ils écoutent un peu de tout au niveau musical.

### **- Quelle époque préfères-tu ?**

La mienne.



**Régis Le Bourdoulous** (papa de Swann)

### **- Où habitais-tu quand tu étais ado ? En ville ou à la campagne ?**

En ville, à Guingamp.

### **- A quoi ressemblaient les jeux vidéo à l'époque ?**

J'avais un Amiga 500+, c'était un ordinateur mais il fallait 6 ou 7 disquettes pour lancer un jeu. Je jouais à la Game Boy aussi.

### **- Qu'est-ce que tu lisais ?**



Stephen King.

### **- Quel style de musique écoutais-tu ?**

Du rock et de la pop. Nirvana, les Guns N'Roses, Nada Surf, Louise Attaque, Oasis...

### **- Qu'est-ce que tu penses des ados d'aujourd'hui ?**

Je trouve qu'ils sont beaucoup sur les écrans et le téléphone (rires). Ils sont trop sages aussi. Ce n'est pas de leur faute, le monde n'est plus le même non plus. A notre époque, on se permettait de faire plus de bêtises.

### **- Quelle époque préfères-tu ?**

Aujourd'hui, il y a plus de problèmes qu'à mon époque. C'est plus difficile. Mais c'est mon regard d'adulte qui s'exprime.

**Véronique Tison** (maman de Violette)

**- Où habitais-tu quand tu étais ado ? En ville ou à la campagne ?**

Les deux. J'étais à la campagne et je suis arrivée en ville, à Rennes, à 15 ans.

**- A quoi ressemblaient les jeux vidéo à l'époque ?**

Je n'y jouais pas mais je me rappelle qu'il y avait des appareils de poches avec des jeux intégrés.

**- Qu'est-ce que tu lisais ?**

Je lisais énormément de romans. J'allais à la bibliothèque et je prenais 4 ou 5 livres par semaine. **- Quel style de musique écoutais-tu ?**

J'écoutais du punk. Du rock alternatif aussi. Avant, c'était plutôt de la new wave. J'ai connu la grande époque des Béruriers Noirs. J'ai fait mon premier concert en 1987 : c'était un festival salle de la Cité avec les Sheriff, Parabellum, les Wampas...



**- Qu'est-ce que tu penses des ados d'aujourd'hui ?**

Je les trouve moins naïfs mais aussi moins spontanés. Ils manquent de curiosité et sont blasés tout en étant drôles et pertinents (rires).

**- Quelle époque préfères-tu ?**

La mienne. Je me suis bien marrée. Aujourd'hui, il n'y a pas assez d'insouciance. Les ados ont trop peur de ce qu'on pense d'eux.

**Concert de Nirvana** (un habitant de Saint-Erblon)

**- Où avez-vous vu Nirvana ? Quelle date ?**

C'était en décembre 1991 à l'Omnisport de Rennes.

**- Qu'est-ce qui vous a le plus impressionné sur scène ?**

C'est l'énergie et peut-être aussi de voir des gars simples sur scène (un peu comme la fête de la musique où chacun peut tenter sa chance).

**- Avez-vous vu la personne qui a récupéré la guitare de Kurt Cobain ? Était-ce bien au même concert ?**

Je n'ai pas vu mais je pense que c'était plus tard, à un autre concert.

**- Est-ce que vous avez *slamé* ?**

Non.

**- Est-ce que vous écoutez toujours ce groupe ?**

Je n'écoute plus du tout.

**Qui était Nirvana ?**

Groupe emblématique des années 90, Nirvana jouait une musique sans concession. Leurs textes et leur son grunge a parlé à toute une génération. L'album Nevermind les a fait connaître à travers le monde. Un succès à contre sens de leur idéaux... et qui a précipité leur fin.



## Fabien Vehlmann, scénariste de la B.D. Seuls

Swann et Clément ont préparé quelques questions pour Fabien Vehlmann en décembre 2022. L'auteur est beaucoup sollicité mais il a répondu très vite ! Un grand merci à lui.

### 1 - Avez-vous pensé à un public précis en écrivant le scénario de Seuls ? Cette histoire s'adressait-elle dès le début aux enfants ?

Ça pourra paraître étonnant, mais j'ai tout de suite pensé que cette série s'adressait aux enfants de 10-14 ans, et Bruno Gazzotti en a lui-aussi été très vite convaincu... En revanche, notre éditeur et les libraires ont d'abord eu un peu de mal à nous croire ! Ce n'est qu'à partir du succès du tome 3 qu'ils ont réalisé que nous avions raison et que nous étions surtout lu par des collégiens et collégiennes !

### 2 - Les héros de la série reverront-ils un jour des adultes ?

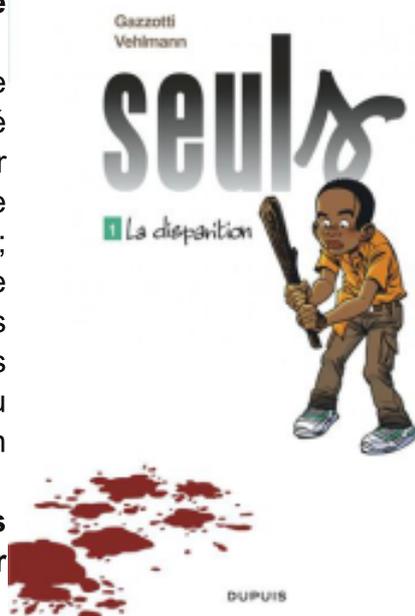
Je ne peux pas le révéler à ceux et celles qui n'ont pas encore lu le tome 5, lequel explique pas mal de choses... Je ne voudrais pas « divulguer » l'histoire, comme on dit !

### 3 - Qu'est-ce que vous lisiez quand vous étiez plus jeune ? Est-ce que les références de votre enfance / adolescence sont toujours une source d'inspiration ?

Je lisais beaucoup de B.D., mais aussi beaucoup de romans de Science-fiction, d'horreur ou d'aventure. J'ai été très marqué par les livres de Stephen King, mais aussi par ceux de Richard Matheson (qui a écrit « Je suis une légende », roman qui a inspiré plusieurs films américains) ; et j'ai surtout été très marqué vers 10 ans par la lecture de « Sa Majesté des Mouches », de William Golding, dans lequel il est question d'enfants qui doivent survivre seuls sur une île : un récit très dur, très sombre, et qui m'a plu précisément pour ça – car ce n'est pas parce qu'on est un enfant qu'on a envie de ne lire que des livres pour enfants !

### 4 - Même s'ils ne changent pas physiquement, les personnages de la série Seuls continuent de vieillir dans leur tête ?

C'est exactement ça : leurs corps ne changent pas, mais ils mûrissent à force de vivre des expériences fortes. En un sens, ils deviennent «adultes» mais en restant dans des corps d'enfants ! Ce qui – selon moi – peut en partie ressembler à la vraie vie : j'ai déjà croisé des enfants qui étaient plus sages et plus mûrs que certains adultes, juste parce qu'ils avaient hélas eu à faire face à des choses très difficiles dès leur plus jeune âge...



#### - Seuls, c'est quoi ?

C'est une bande dessinée qui existe depuis 2005. Les personnages principaux sont des enfants qui se retrouvent seuls dans la ville. Les adultes ont disparu et ils sont obligés de se battre pour survivre.

#### - Fabien Vehlmann, c'est qui ?

Il est le scénariste de la bande dessinée à succès Seuls (avec Bruno Gazzotti au dessin). Il a écrit beaucoup d'autres histoires pour les enfants et les adultes. Ses albums les plus connus sont Green Manor et la célèbre série Spirou (tome 51 à 55). Il a remporté de nombreux prix comme celui d'Angoulême.

## Tomavatars, game designer

*A l'occasion de la Serata, Tomavatars (et l'Armada) viendra à la médiathèque pour une soirée dédiée au jeu vidéo. Il proposera à qui le souhaite de profiter des différentes stations. Pour le Petit Journal, c'est aussi l'occasion de découvrir le métier de game designer. Pacôme a préparé cinq questions qui vont nous permettre d'en savoir plus sur cette profession très créative.*

### **1 – Peux-tu expliquer ce qu'est un game designer ?**

Un game designer est une personne en charge de penser les concepts d'un jeu, de rédiger des documents pour diriger la production des différents éléments du jeu. Il réfléchit aux mécaniques de gameplay, il référence des inspirations pour l'univers du jeu etc. Il est aussi là pour équilibrer le gameplay en cours de production. Il existe à vrai dire autant de manières d'être game designer que de studios de création de jeux vidéo. Le plus important étant pour un game designer de rester curieux, de se documenter en permanence et de connaître les différentes théories du game design. Ouvrages intéressants : L'Art du game design (Jesse Schell), A Theory of Fun for Game Design (Raph Koster, anglais uniquement).

### **2 – Tout le monde peut-il créer un jeu vidéo ?**

Oui, en étant motivé, curieux et en y passant beaucoup de temps ! Créer un jeu vidéo demande des compétences diverses : savoir programmer, modéliser en 3D ou faire des graphismes en 2D, faire de l'illustration sonore (sound design) et de la musique, connaître le game design et documenter son travail un minimum, savoir organiser son travail en mettant en place des outils de production etc. Créer un jeu vidéo demande tout ça. Il est tout à fait possible de faire un jeu tout seul, mais ça prendra du temps. Quant à la question si tout le monde peut créer un jeu vidéo avec des outils accessibles, les moteurs de jeux qui sont le cœur de la création de ce média sont généralement gratuits pour les pratiques amatrices. Unreal Engine, Unity ou encore Godot, sont des moteurs de jeux téléchargeables gratuitement.

### **3 – Est-ce qu'on crée la musique d'un jeu comme la bande originale d'un film ? Y a-t-il plus d'ambiances à travailler ?**

C'est assez différent en réalité et ces différences ne sont à mon goût pas assez mises en avant médiatiquement. La musique de jeu vidéo dans sa forme la plus simple peut évidemment ressembler à n'importe quelle autre musique, à savoir des musiques linéaires que l'on boucle sans fin. Mais les technologies liées aux moteurs de jeux et l'interactivité, la non linéarité de l'expérience fait que la musique est adaptative, elle est subordonnée au code et à la situation dans le jeu. Ainsi, la musique de jeu vidéo est pensée avec une dimension en plus que la musique de film, à savoir que le temps n'est pas statique / linéaire, et qu'il faut composer non pas pour une demi-heure de musique dans un film, mais pour une expérience qui peut durer jusqu'à plus d'une centaine d'heures pour certains jeux ! Un compositeur de musique de jeu vidéo doit penser ses compositions pour évoluer en fonction des situations, donc il va créer des sortes de boîtes (c'est une image) d'ambiances musicales, qui se succéderont, se

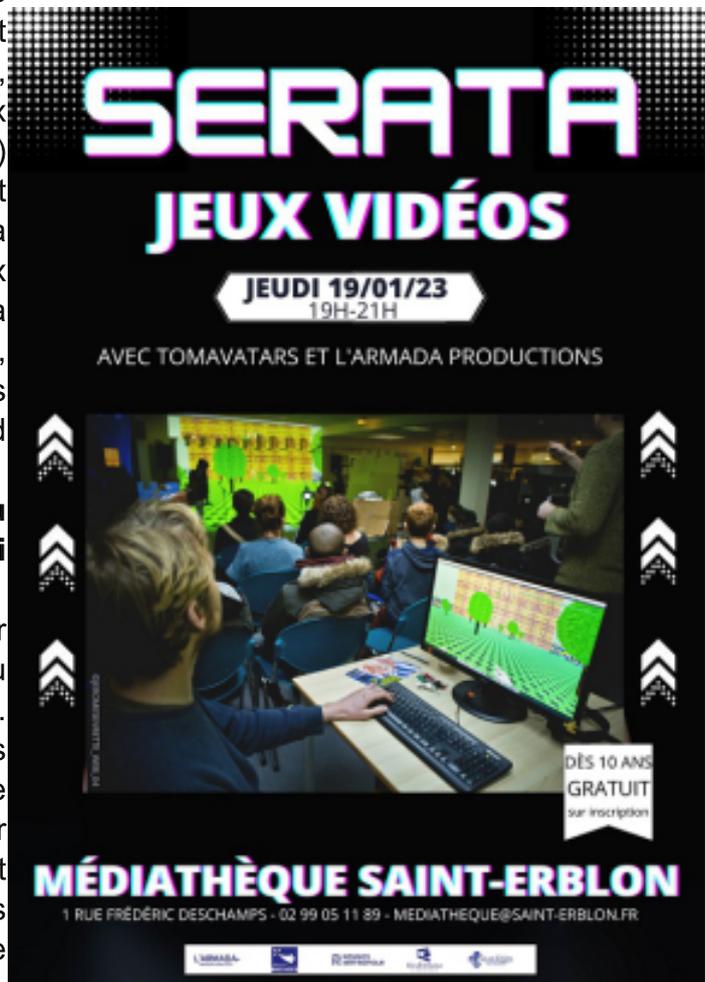
superposeront, se mélangeront et que sais-je encore, en fonction du code et du design de l'expérience musicale du jeu. Encore une fois, il existe autant de manières de composer pour un jeu qu'il y a de compositeurs.

#### 4 – A quoi tu joues ?

En ce moment, à rien : je n'ai plus le temps de jouer, et vu que j'aime m'immerger dans un jeu et ne pas être interrompu je préfère ne pas jouer. Mon dernier jeu était Elden Ring, car il a fait des choix de game design sans compromis et j'aime ça. Aussi l'univers est foisonnant et challengeant. Mais de manière générale, j'essaie de jouer à des expériences de jeux indépendants (petites équipes et budgets) bien réalisés ou originaux et occasionnellement à un gros triple A (jeux à gros budgets). Les derniers jeux indépendants que j'ai aimés : Sayonara Wild Hearts, Slay the Spire, Outer Wilds, Superliminal, Manifold Garden... les derniers triples A : Elden Ring, Red Dead Redemption 2, Assassin's Creed Odyssey...

#### 5 – Qu'est-ce que tu penses d'un jeu comme Monster Hunter ? Qu'est-ce qui explique qu'il soit encore si populaire ?

Hmmm, je ne connais pas assez pour pouvoir en parler. Il me semble que le jeu est bien pensé pour être accrocheur. J'imagine que ce jeu contient des mécanismes de rétention pour faire en sorte que les joueurs aient envie d'y revenir (comme trop souvent à mon goût). Il est intéressant d'observer la diversité des genres de jeux qui peuvent avoir une influence plus ou moins importante à un moment donné. Par exemple en ce moment sur Steam, ce sont les *survivors* qui ont le vent en poupe. Mais les grosses licences comme Monster Hunter, Pokemon ou Assassin's Creed jouent dans une cour différente : ce sont des formules rodées qui surfent sur l'affect, qui ont des gros moyens pour être produites et des gros moyens pour la publicité. Je pense qu'il est populaire parce qu'il est bien fait, et qu'il a les moyens de se vendre.



## Jeu : Monster Hunter

*Mario et Pacôme ont décidé de parler du jeu Monster Hunter. Esthétique, jouabilité... ils nous donnent leur point de vue !*

### Le point de vue de Mario (Xsalio)

#### - Monster Hunter, qu'est-ce que c'est ?

Monster Hunter est un jeu vidéo d'action RPG, c'est à dire "roleplay gaming" soit jeu de rôle où votre but est principalement de faire des quêtes pour devenir de plus en plus fort. Le jeu a été édité et développé par la société de jeux *capcom* le premier Monster Hunter étant sorti en 2004 (environ 19 ans !). Il est considéré en tant que MMORPG (massively multiplayer online role-

playing game) car il peut être joué en multi-joueurs et que ce jeu attire beaucoup de personnes !

### - Le gameplay !

Ici je vais vous expliquer le gameplay de Monster Hunter soit la manière de jouer et comment y jouer. Le but est tout simplement de devenir de plus en plus fort en faisant plusieurs sortes de quêtes au fil du jeu. Le jeu n'a pas forcément d'histoire, votre seul but étant d'avoir de meilleurs équipements, de meilleures armes, de finir toutes les quêtes, missions et d'être le



Dessin de Mario Verel (xsalio) et Gérard Verel (blackamib)

plus fort. Dans ces sortes de jeux, quelque chose est important : *le farming*. En effet, dans ces jeux, il vous faudra passer plusieurs heures à accomplir des quêtes et les répéter pour avoir le meilleur "drop" possible (c'est à dire la meilleure récompense en fonction de pourcentages). Personnellement, je ne joue que très peu aux jeux de ce genre mais Monster Hunter est quand même un jeu que je trouve incontournable.



Dessin de Mario Verel (xsalio)

C'était Xsalio j'espère que je vous ai appris des choses ;) A plus ! N'hésitez pas à rejoindre ma chaîne youtube ! (xsalio)

### Le point de vue de Pacôme

#### - Qu'est-ce que c'est ? Quelle ambiance ?

C'est une ambiance de jeu d'aventures mais cosy. On retrouve sept villes, des expéditions et des zones variées comme le « Bois éternel ». Les cartes du jeu sont très différentes : déserts, forêts humides, mer de sable, terres volcaniques... Au niveau des monstres, c'est plus que varié : ils ont tous des forces et des faiblesses. Pour les combattre, tous les joueurs partent sans rien (sauf un couteau, une épée et un bouclier). Au fur et à mesure des quêtes, le personnage peut débloquer des armes et des armures. Toutes ces améliorations en feront un meilleur combattant !



Dessins de Pacôme Le Guevel