

UN CAS DE TRANSMÉDIALITÉ : L'ŒUVRE DE JULES VERNE EN JEUX VIDÉO

Entre fidélité et imagination

Alexis HASSLER

UPE2A - Collège Pasteur, La Celle-Saint-Cloud, 78)

hassleralexis@gmail.com

Résumé : Afin d'aborder l'adaptation d'œuvres littéraires en jeux vidéo, le présent article propose une étude de cas, à savoir le diptyque lunaire de Jules Verne (*De la Terre à la Lune* et *Autour de la Lune*) et son adaptation vidéoludique (*Voyage au cœur de la Lune*). S'intéressant autant au texte, aux scènes cinématiques, au *level design* (architecture des niveaux) qu'au *gameplay* (manière de jouer), nous observerons comment les développeurs de *Kheops Studio* se sont emparés de l'œuvre originelle pour la transposer mais surtout la dépasser grâce à un travail de réécriture dans l'esprit vernien où le didactisme est plus que jamais au cœur du projet.

Mots-clés : Transmédiabilité, réécriture, jeux vidéo, Verne

Abstract: In order to tackle the question of adapting literary works into video games, this article will propose a case study about the lunar diptych written by Jules Verne (*From the Earth to the Moon* and *Around the moon*) adapted as a video game created by Kheops Studio called *Voyage : Inspired by Jules Verne*. Focusing on the texts, the cutscenes, the level design and the gameplay, we will look at how the game developers grabbed the original material to transpose it but above all propose a rewrite of the novels, conserving Verne's spirit, where didacticism is still at the heart of the project.

Keywords: Transmediality, rewriting, video games, Verne

Si l'on définit le jeu vidéo, à l'instar d'Espen Aarseth, comme une « littérature ergodique » (Aarseth, 1997), soit une matrice permettant plusieurs parcours et expériences, comment l'adaptation d'une œuvre littéraire, linéaire et exclusivement textuelle, tel un roman se fait-elle dans un média profondément interactif et imprévisible du fait de la présence d'un joueur ? Pour répondre à cette question, nous nous focaliserons sur une étude de cas portant sur un diptyque de deux romans de Jules Verne (*De la Terre à la Lune* et *Autour de la Lune*) et une adaptation vidéoludique : *Voyage au cœur de la Lune* de Kheops Studio. Pour traiter ce phénomène de transmédialité, nous nous concentrerons autant sur les scènes cinématiques (non jouables), le texte, les éléments du *level design* (la construction et élaboration des niveaux à parcourir) que le *gameplay* (les règles pour jouer, la façon de jouer) afin de comprendre la logique des développeurs et l'impact de ces spécificités du jeu vidéo sur l'œuvre originelle.

Jules Verne, source d'inspiration

Selon l'Unesco, et son outil de statistiques *Index Translationum*, Jules Verne serait le second auteur le plus traduit au monde avec un total de 4751 traductions. Traversant les pays, et les médias, pensons aux nombreuses adaptations cinématographiques, il n'est pas étonnant de le retrouver également à la base de plusieurs jeux vidéo. Adeptes des récits de genre, proposant un canevas connu et attendu des lecteurs, il créera en 1865 *De la Terre à la Lune* où le lecteur fait la rencontre d'Impey Barbicane et de son objectif fou d'envoyer des hommes sur la Lune par l'intermédiaire d'un missile; puis, en 1869, *Autour de la Lune* viendra clore le diptyque du périple lunaire de Nicholl, Barbicane et Michel Ardan.

Considéré parfois comme un des pères de la science-fiction, le romancier français aime surtout s'emparer du roman d'aventures et de ses sous-genres littéraires. Le diptyque de la Lune serait à rattacher au sous-genre du roman d'anticipation. Au croisement du roman d'aventures, de l'utopie et du voyage imaginaire, ce type de récit s'intéresse autant aux périples d'aventuriers qu'aux hypothèses scientifiques permettant d'entrevoir le futur. Si *L'An deux mille quatre cent quarante* de Louis-Sébastien Mercier, en 1771, marque le début de ce genre littéraire, Jules Verne sera définitivement un des pionniers avec son projet lunaire.

Dans *De La Terre à la Lune*, Impey Barbicane, président du *Gun.Club* de Baltimore, décide après la guerre de Sécession aux États-Unis de mener une expédition jusqu'à la Lune. Au final, trois hommes se dévoueront : Barbicane, Nicholl et le journaliste français Michel Ardan. À bord d'un missile géant, ils seront propulsés vers l'astre lunaire. *Autour de la Lune* terminera ce diptyque en narrant la fin du voyage ramenant tout le monde sur Terre sans avoir pu se poser sur le fameux astre.

Récit enchâssé, récit vidéoludique

Il est difficile de parler de « récit » lorsque l'on aborde le cas du jeu vidéo, si tant est que l'on veuille y plaquer une conception héritée de la littérature. Pour saisir au mieux toutes les spécificités de ce média dans ce domaine, nous partirons donc de deux concepts théorisés par Dominic Arsenault, chercheur spécialisé dans la narration au sein du jeu vidéo. Ce dernier affirme la coexistence d'un double récit à l'intérieur du média vidéoludique ; soit le « récit enchâssé » et le « récit vidéoludique » (Arsenault, 2006: 81). Le premier correspondant au récit imaginé en amont par les développeurs, que le joueur découvrira au fur et à mesure de ses pérégrinations ; le second étant le récit unique de chaque joueur, autrement dit le parcours singulier fait d'expérimentations et d'échecs.

Dominic Arsenault choisit comme exemple pour illustrer ces concepts en action le jeu vidéo iconique *Super Mario Bros*. Lorsque nous jouons à *Mario*, le récit enchâssé est toujours le même : il faut sauver la princesse. À chaque fois que le joueur arrivera dans un château, un autre personnage de l'univers Nintendo, en l'occurrence Toad, nous expliquera que la princesse n'est pas ici mais dans un autre endroit. Si tout un chacun vivra le même récit enchâssé, le récit vidéoludique sera lui bien différent entre celui réussissant du premier coup et celui mourant un nombre incalculable de fois.

Cadre réutilisé, réécriture et *level design*

Partons du récit enchâssé. *Voyage au cœur de la Lune* de Kheops Studio se veut une adaptation des deux romans verniens évoqués précédemment, mais nous sommes ici loin d'une adaptation stricte puisque les développeurs proposent une réelle réécriture de l'œuvre originelle avec une expédition lunaire de Michel Ardan. Le début du jeu se veut une adaptation rigoureuse. Le joueur à l'intérieur du missile collectera des vignettes

légendées au gré de ses actions lui permettant ainsi de retracer le fil de l'histoire vernienne. La première vignette pose le cadre spatio-temporel lisible dans le premier roman : « Baltimore, 5 octobre 1865 » (Verne, 1865: 14).

En lisant *De La Terre à la Lune*, le lecteur découvre en effet une lettre d'Impey Barbicane avisant ses collègues du Gun.Club d'une séance le 5 octobre pour une grande annonce : « Baltimore, 3 octobre. Le président du Gun-Club a l'honneur de prévenir ses collègues qu'à la séance du 5 courant il leur fera une communication de nature à les intéresser vivement. En conséquence, il les prie, toute affaire cessante, de se rendre à l'invitation qui leur est faite par la présente » (Verne, 1879: 13). Le reste du récit, du moins jusqu'à l'atterrissage sur la Lune, se déroule dans l'obus aussi bien dans le roman que dans le jeu.

Voyage au cœur de la Lune distille ainsi via ses scènes cinématiques, ses dialogues et son *level design* des éléments de *De La Terre à la Lune* servant de source d'inspiration. Par des éléments non-interactifs comme les vignettes évoquées précédemment, composées d'images fixes doublées par un acteur incarnant Michel Ardan, le joueur assiste des images un à cinq à un rapide résumé du premier roman. Par exemple, la troisième vignette souligne la rivalité entre Nicholl et Barbicane : « Le capitaine Nicholl, spécialiste des blindages, est connu pour sa rivalité avec Barbicane l'artilleur (...) Nicholl prétend le projet du Gun-Club irréalisable. Barbicane furieux le provoque en duel! » (Kheops Studio, 2006).

Concernant la fidélité esthétique, les développeurs ont fait également un très gros effort de vraisemblance dans la modélisation des différents protagonistes. Les illustrations d'Henri de Montaut pour l'édition Hetzel, tout autant que le texte de Verne, ont servi de support pour la création des personnages en trois dimensions. La description chapitre 17 dans *De la Terre à la Lune* est très proche de la réalisation vidéoludique de Michel Ardan :

C'était un homme de quarante-deux ans, grand, mais un peu voûté déjà, comme ces cariatides qui portent des balcons sur leurs épaules. Sa tête forte, véritable hure de lion, secouait par instants une chevelure ardente qui lui faisait une véritable crinière. Une face courte, large aux tempes, agrémentée d'une moustache hérissée comme les barbes d'un chat et de petits bouquets de poils jaunâtres poussés en pleines joues, des yeux ronds un peu égarés, un regard de myope, complétaient cette physionomie éminemment

féline. Mais le nez était d'un dessin hardi, la bouche particulièrement humaine, le front haut, intelligent et sillonné comme un champ qui ne reste jamais en friche. Enfin un torse fortement développé et posé d'aplomb sur de longues jambes, des bras musculeux, leviers puissants et bien attachés, une allure décidée, faisaient de cet Européen un gaillard solidement bâti, « plutôt forgé que fondu », pour emprunter une de ses expressions à l'art métallurgique. Les disciples de Lavater ou de Gratiolet eussent déchiffré sans peine sur le crâne et la physionomie de ce personnage les signes indiscutables de la combativité, c'est-à-dire du courage dans le danger et de la tendance à briser les obstacles ; ceux de la bienveillance et ceux de la merveillesité, instinct qui porte certains tempéraments à se passionner pour les choses surhumaines ; mais, en revanche, les bosses de l'acquisivité, ce besoin de posséder et d'acquérir, manquaient absolument. Pour achever le type physique du passager de l'*Atlanta*, il convient de signaler ses vêtements larges de forme, faciles d'entournures, son pantalon et son paletot d'une ampleur d'étoffe telle que Michel Ardan se surnommait lui-même « la mort au drap », sa cravate lâche, son col de chemise libéralement ouvert, d'où sortait un cou robuste, et ses manchettes invariablement déboutonnées, à travers lesquelles s'échappaient des mains fébriles. On sentait que, même au plus fort des hivers et des dangers, cet homme-là n'avait jamais froid, pas même aux yeux. (Verne, 1879: 181-183).

En plus de ces éléments visibles et lisibles, mais non manipulables, *Kheops Studio* propose également une modélisation intégrale du fameux missile. Suivant la vision d'Henry Jenkins, évoquant dans son article « Game design as narrative architecture » l'élément-clé permettant de rendre un jeu vidéo narratif : la spatialité, les développeurs de *Kheops Studio* vont donc disséminer au sein des niveaux des bribes du récit vernien que le joueur découvrira du fait de ses interactions avec les lieux parcourus et les divers objets rencontrés.

Jenkins parlait de « narrative architects » dans son article, aujourd'hui il est courant dans les équipes de développement de jeux vidéo de retrouver le *level designer* (élaborant les niveaux, les zones à explorer) travaillant de pair avec le *narrative designer* (dont le rôle consiste à trouver les procédés les plus immersifs permettant de conduire une narration et développer un récit). Le tout est de pousser le joueur à l'exploration, parfois en lui forçant un peu la main pour qu'il se dirige dans la bonne direction.

Incarnant Michel Ardan, le joueur peut au début du jeu se balader dans l'étrange moyen de transport et faire ainsi l'expérience de ce projet fou décrit par Verne dans le roman. Il ne s'agit plus de lire des légendes ou observer des vignettes résumant l'aventure vernienne, mais de parcourir le missile volant en ouvrant les tiroirs, en tournant les valves disposées ici et là, sans oublier les possibles interactions avec les autres personnages : Nicholl et Barbicane.

Réécriture de la mythologie vernienne

Au-delà de cette transposition parcellaire par l'espace ou les scènes cinématiques (images fixes et textes), les développeurs s'amuse également à réécrire la mythologie vernienne en proposant un voyage différent. Dans le roman *De la Terre à la Lune*, Barbicane et son équipage ratent de peu l'alunissage et se trouvent contraints, dans la suite *Autour de la Lune*, de trouver un moyen pour revenir sur Terre en contournant l'astre lunaire.

Là où le lecteur de Verne pouvait être frustré de ne pas voir Barbicane et sa bande explorer la Lune, dans le jeu vidéo Michel Ardan atterrit parfaitement sur l'astre et fait même la rencontre des sélénites, un peuple autochtone. Afin de retourner sur Terre, le joueur devra explorer la Lune, sa montagne et son cratère, rassembler des minerais, comprendre leur utilité, utiliser une machine complexe pour entrer en contact avec la planète bleue, et donc savoir décoder le langage du peuple lunaire. Autant d'épreuves absentes de l'œuvre de Jules Verne mais mettant tout de même en scène un des protagonistes du diptyque et conservant l'esprit du roman d'aventures et d'anticipation.

Si, dans le roman, la narration est prise en charge par un narrateur externe ou omniscient, rapportant les paroles des différents protagonistes, le jeu de *Kheops Studio* choisit une narration en focalisation interne. Nous incarnons et contrôlons le personnage de Michel Ardan. Des problèmes dans l'obus au retour sur Terre une fois débarqué sur la Lune, le contrôle du personnage est total. Le joueur décide des déplacements du protagoniste mais également des actions à accomplir, dans la limite des manœuvres permises par les développeurs. La vue est subjective et panoramique, chaque déplacement se fait en cliquant sur une flèche indiquant une direction et permettant de changer de tableau. Lors de certains passages, ou durant des échanges avec d'autres

protagonistes, le joueur entend le personnage de Michel Ardan doublé par un acteur français.

Ce choix de changer la prise en charge de la narration est doublé par un récit non linéaire. Là où la littérature impose un sens de lecture et un chapitrage progressif déroulant de façon linéaire l'aventure, *Voyage au cœur de la Lune* permet au joueur, à l'instar d'autres jeux de Kheops Studio, de réaliser certaines actions quand il le souhaite et de visiter les différents endroits accessibles dans l'ordre qu'il se fixera. Le fameux « récit vidéoludique » d'Arsenault prend alors tout son sens car chaque joueur vivra l'expérience lunaire de Michel Ardan différemment. Si l'objectif demeure de retourner sur Terre, soit le récit enchâssé, les chemins empruntés pour y arriver seront variés.

Le didactisme vernien par le *gameplay*

Si l'on constate que le récit vernien est adapté et parfois réécrit, via son *level design* disséminant des éléments ici et là, l'usage de cinématiques ou de dialogues, le tour de force des développeurs de Kheops Studio est surtout de traduire vidéoludiquement parlant la spécificité des romans de Verne. Destinés à un public jeune, l'objectif principal des romans d'aventures du romancier français était de proposer une œuvre didactique soutenue par un récit haletant. Apprendre en s'amusant ou l'éducation par l'exemple. C'est le but de Jules Hetzel, éditeur qui publiera les *Voyages Extraordinaires* de Verne : « Son but est, en effet, de résumer toutes les connaissances géographiques, géologiques, physiques, astronomiques, amassées par la science moderne, et de refaire, sous la forme attrayante et pittoresque qui lui est propre, l'histoire de l'univers » (Hetzel, 1866: 2).

Comme le précisera Daniel Compère, spécialiste du roman populaire et maître de conférence à l'université Sorbonne-Nouvelle à Paris :

L'art de Jules Verne est de glisser l'éducation dans l'action romanesque. On remarquera que souvent s'établit entre les personnages une relation d'enseignant à élève (...) Mais ce savant qui est prêt à partager son savoir est aussi en position de recevoir des leçons : ses connaissances lui permettent de tirer les leçons des événements auxquels il est confronté. En effet, la leçon est souvent provoquée par le contexte: on n'apprend pas en restant assis sur un banc d'écolier, mais en voyageant dans des pays lointains ou dans des lieux inexplorés. On n'aborde jamais un pays sans avoir une idée de sa géographie

ni quelques lumières sur son histoire. Dans la plupart des cas, ces explications ne sont pas plaquées dans le texte romanesque : l'auteur cherche autant que possible à les fondre dans l'intrigue (Compère, 2003 : 173-174).

Voyage au cœur de la Lune s'inscrit dans le genre vidéoludique du *point and click*, soit « pointer et cliquer » en français littéral. Dans ce type de jeu vidéo, le joueur doit, en effet, via un avatar, interagir avec un environnement en s'emparant de certains objets pour les utiliser avec d'autres, parfois les combiner, le tout pour surmonter des problèmes. Tandis que certains jeux appartenant à ce genre offraient une logique pour le moins absurde, pensons aux jeux *Lucasart* comme *Maniac Mansion*, les productions de Kheops Studio se veulent, elles, très rationnelles et logiques.

Le joueur incarnant Michel Ardan devra trouver des solutions pour réparer sa fusée-missile comme le hublot en collectant et assemblant les matériaux adéquats, gérer la pesanteur pour récupérer des bulles de potasse évadées grâce à un bidon affublé d'un entonnoir, réaliser des compotes avec les fruits lunaires donnant des habilités spécifiques ou encore passer des obstacles comme l'énigme de la nécropole en trouvant le code demandé grâce à des connaissances en arithmétique et géométrie.

Gérant également un inventaire, le joueur devra collecter des éléments pour les combiner. Le principe du jeu est celui des associations d'objets. Les items collectés peuvent donc connaître plusieurs combinaisons, ces dernières offriront à Michel Ardan des capacités spéciales ou conduiront tout simplement à la création d'objets. Ainsi, on obtiendra de la poudre en associant le couteau aux cartouches ou de la nourriture en mettant en lien l'ouvre-boîte et la conserve fermée, sans oublier des associations plus « lunaires » justement comme le concentré de Zübröo et la sécrétion visqueuse pour obtenir un amalgame graisseux de Zubdssik. Idéal pour réaliser une sorte de joint afin de colmater un trou.

Ces situations de survie que nous avons plaisir à lire dans les romans d'aventures, en se demandant comment les personnages vont surmonter tel ou tel problème, se traduisent dans le jeu par le *gameplay*, ou « manière de joueur », faisant la part belle à la logique et dans une certaine proportion au libre arbitre du joueur. Cette idée d'un jeu non-linéaire, plus basé sur l'exploration et la résolution pragmatique des problèmes que la marche plus ou moins forcée dans un sentier prédestiné, était un vœu de Benoît Hozjan, un des fondateurs de *Kheops Studio* : « Definitely. In *Return to*

Mysterious Island, there were different ways of doing almost everything and several optional parts, and so that made the game appear twice as short as if it had been completely linear » (Hozjan, 2006: 2). Ce qui est annoncé ici pour *Retour sur l'île mystérieuse* (autre jeu vidéo adapté de Jules Verne) s'applique également au *Voyage au cœur de la Lune*.

Cette relative liberté dans l'ordre du traitement des problèmes renforce l'expérience de survie du joueur et son apprentissage par l'essai, car il est libre de tenter des approches et de les modifier en cas d'échec. Par exemple, pour éloigner certaines créatures végétales agressives vivant sur la Lune, le joueur collectera plusieurs objets comme des fruits ou du terreau. L'ordre pour ramasser les trois fruits nécessaires (Strangulica, Mephitia et Voracia) n'est pas imposé. Nous sommes libres de commencer par l'un ou l'autre, au gré de nos pérégrinations lunaires; de créer et tester des associations de fruits et de terreau sur telle ou telle créature bloquante pour apprendre par l'exemple.

Cette possibilité de construire sa propre survie, et donc d'utiliser de façon cohérente et intelligente les éléments proposés, constitue toute la force de ce *Voyage au cœur de la Lune*. Le didactisme cher à Jules Verne se traduit ici par une interaction entre le joueur et son environnement. Il ne s'agit plus de lire les ingéniosités des protagonistes du roman mais de faire l'expérience de la survie en milieu hostile. Au joueur de faire preuve d'engagement et d'inventivité. Quoi de mieux pour rendre Jules Verne, cent quinze ans après sa disparition, un auteur toujours moderne et actuel.

Références bibliographiques

AARSETH, Espen (1997). *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore et Londres: John Hopkins.

ARSENAULT, Dominic (2006). *Jeux et enjeux du récit vidéoludique : la narration dans le jeu vidéo*. Université de Montréal: Mémoire en Histoire de l'art et études cinématographiques.

COMPÈRE, Daniel (2003). *Les Voyages extraordinaires de Jules Verne*. Paris: Pocket, « Les guides Pocket classiques ».

HETZEL, Jules (1866). « Avertissement de l'éditeur », *Voyage et aventures du capitaine Hatteras*. Paris: Hetzel.

JENKINS, Henry (2004). « Game design as Narrative Architecture », pp.118-130, in

WARDRIP-FRUIN Noah et Harrigan Pat (dirs.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge: MIT Press.

VERNE, Jules (1865). *De la Terre à la Lune*. Paris: Hetzel.

VERNE, Jules (1869). *Autour de la Lune*. Paris: Hetzel.

Sitographie

BNF, « Gallica », <URL:<https://gallica.bnf.fr/accueil/fr/content/accueil-fr?mode=desktop>> [consulté le 28/07/2020]

UNESCO, « Index Translationum »,

<URL:<http://www.unesco.org/xtrans/bsstatexp.aspx?crit1L=5&nTyp=min&topN=50>>

[consulté le 28/07/2020]

WALTER, Johann, « Kheops Studio - Benoît Hozjan », *adventuregamers.com*,

<URL:<https://adventuregamers.com/articles/view/17997/>> [consulté le 28/07/2020]

Ludographie

KHEOPS STUDIO (2006). *Voyage au cœur de la Lune*. Paris: The Adventure Company.