



HAL
open science

Peut-on "réécrire" un jeu vidéo ? Essai de game design comparé : The Legend of Zelda (1986) et The Binding of Isaac (2011)

Guillaume Grandjean

► To cite this version:

Guillaume Grandjean. Peut-on "réécrire" un jeu vidéo ? Essai de game design comparé : The Legend of Zelda (1986) et The Binding of Isaac (2011). Le Pardaillan, 2017, Le Jeu, 2, pp.153-165. hal-02971376

HAL Id: hal-02971376

<https://hal.science/hal-02971376>

Submitted on 19 Oct 2020

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Peut-on réécrire un jeu vidéo ? Essai de *game design* comparé : *The Legend of Zelda* et *The Binding of Isaac*.

par Guillaume Grandjean

« If Miyamoto wrote about his childhood loosely with Zelda, discovering things and turning over rocks, what is my truth there? If I'm going to remix Zelda with my aesthetics, then I wanted to add my own themes and experiences as well. » (citation d'Edmund McMillen, extraite de Working, Sam. 2015. « The Binding of Edmund McMillen », Goodtimes.sc. [0])

Jeu vidéo et transtextualité

Cet extrait d'une interview d'Edmund McMillen, le développeur à l'origine du jeu indépendant *The Binding of Isaac*, constitue le point de départ de cet article. Si la parenté entre *The Binding of Isaac* et *The Legend of Zelda*, le célèbre jeu de Shigeru Miyamoto, semble donc revendiquée, la déclaration d'intention du développeur soulève d'intéressantes questions : que veut dire exactement McMillen lorsqu'il affirme avoir souhaité « remix Zelda with [his] aesthetics » ? Comment traduire ce projet en termes formels ou, en d'autres mots – comment se traduit le processus d'imitation créatrice lorsqu'il est question de jeu vidéo ? Le but de cet article est d'apporter quelques éléments de réponse à cette question, somme toute banale lorsqu'elle s'applique à d'autres formes culturelles.

Sans trop s'avancer, nous pouvons souligner que la question de l'imitation (du « remix », pour reprendre le mot de McMillen) rejoint celle de la « transtextualité » au sens où l'entendait Gérard Genette : c'est-à-dire, de « tout ce qui met [une œuvre] en relation, manifeste ou secrète, avec d'autres » (p.7) [1]. Les travaux de Genette ne sont pas inconnus des chercheurs en *game studies* : plusieurs publications se sont déjà appliquées à transposer les catégories de *Palimpsestes* au cas du médium interactif, avec d'ailleurs une insistance surprenante sur la question du paratexte [2] [3], depuis l'introduction du terme dans le champ par Mia Consalvo [4]. Un recueil entier consacré à la « recherche contemporaine sur l'intertextualité vidéoludique » [5] vient ainsi de paraître, accordant à chaque type de transtextualité¹ son chapitre dédié (à l'exception notable de la métatextualité²).

Si ce type d'échanges transdisciplinaires ne peut qu'être profitable, deux réserves me semblent néanmoins nécessaires. La première, c'est la fréquente approximation avec laquelle sont mobilisées les catégories genettiennes. La notion d'intertextualité par exemple, est généralement confondue avec celle de transtextualité, comme en témoigne le recueil précédemment cité [5], pour qui l'intertextualité désigne à la fois le tout (cf. le titre) et une partie de ce tout (section 2) – partie naturellement disproportionnée par rapport aux autres, du fait de cette hésitation (six articles, contre deux pour chacune des trois autres sections). Pour rappel, le concept d'intertextualité est un concept emprunté par Genette à Julia Kristeva [6], et désigne (chez Genette) « la présence effective d'un texte *dans* un autre »

Peut-on réécrire un jeu vidéo ?

[1]. Cette présence peut se manifester de plusieurs manières, suivant son degré de littéralité : « la plus explicite et la plus littérale » étant la citation, la moins explicite et la moins littérale étant l'allusion (p.8). De ce fait, l'intertextualité n'est qu'un type particulier de transtextualité³.

Deuxième réserve que je voudrais formuler, c'est la confusion absolument totale qui s'opère généralement entre transtextualité et transmédialité. Lorsque Genette théorise la transtextualité, il considère uniquement les relations entre deux œuvres au sein d'une même forme culturelle, d'un même médium – à savoir la littérature. Ce qui l'intéresse, c'est par exemple de comprendre les relations qu'entretiennent *L'Odyssée* d'Homère et *Ulysse* de Joyce. Appliquer les concepts transtextuels à la question du transmédia est sans doute possible, voire fructueux. Le problème qui se pose dans le cas du jeu vidéo, est que l'étude de la transmédialité a tendance à supplanter intégralement celle de la transtextualité, voire à se faire passer pour elle [7]⁴. Ainsi, sur les seize articles que compte le recueil de Christophe Duret et Christian-Marie Pons [5], à peine deux me semblent relever à proprement parler de la transtextualité, c'est-à-dire des relations unissant un jeu vidéo à un, ou plusieurs autres jeux vidéo [8] [9]. Si les analyses transmédia sont un champ particulièrement intéressant pour appréhender le jeu vidéo, cette confusion contribue à passer sous silence l'histoire des formes proprement vidéoludiques, et à faire du jeu vidéo la somme de ses emprunts aux autres médiums.

Le jeu vidéo, en effet, n'est pas un corpus sans mémoire, et ses incarnations transtextuelles sont nombreuses : « remake⁵ », « reboot⁶ », « prequel⁷ », voire simple plagiat⁸, la liste des transtextualités vidéoludiques est longue, mais ne constitue pas directement l'objet de cet article. Les quelques-unes que je viens de mentionner brièvement valent d'ailleurs plutôt comme contre-modèles de ce qui m'intéresse. Dans l'analyse comparée de *The Legend of Zelda* et *The Binding of Isaac*, je vais en effet tâcher d'analyser un cas particulier de transtextualité défini par Genette : l'hypertextualité.

« J'entends par là toute relation unissant un texte B (que j'appellerai hypertexte) à un texte antérieur A (que j'appellerai, bien sûr, hypotexte) sur lequel il se greffe d'une manière qui n'est pas celle du commentaire ».

En d'autres termes, il s'agit d'un texte...

« ... au second degré, [...] dérivé d'un autre texte, préexistant [...], tel que B ne parle nullement de A, mais ne pourrait cependant exister tel quel sans A, dont il résulte au terme d'une opération que je qualifierai, provisoirement encore, de transformation » (1982, p.13 [1]).

Si Genette préfère, dans un souci de rigueur, forger des néologismes techniques (hypertexte, hypotexte), soulignons que la relation hypertextuelle pourrait, sans trop de pertes, se traduire par le vocable commun « imitation » ou, comme j'ai choisi de le faire pour cet article, « réécriture ». Genette lui-même opère la conversion, en distinguant l'hypertextualité directe, qui peut se résumer à « un geste simple et mécanique (à la limite, [...] arracher simplement quelques pages) », qu'il choisit finalement de nommer « transformation » ; et l'hypertextualité indirecte, qui

requiert « une maîtrise au moins partielle » de l'œuvre source, que Genette baptise donc « imitation » (p.15). C'est très exactement cette « imitation » qui va nous intéresser ici⁹.

En reprenant à Genette sa définition de l'imitation, comme forme complexe d'architextualité, j'entends donc évoquer ces cas où un jeu imite consciemment un autre jeu qui l'a précédé, après se l'être approprié, sans intention de le reproduire ni de le remplacer, mais simplement dans le but de créer une œuvre nouvelle. J'ai choisi pour les besoins de cet article d'appeler cette imitation créatrice « réécriture » : bien que le terme soit connoté littérairement, il me semble traduire assez bien l'opération, au cœur de toute imitation, consistant à retrancher et ajouter des éléments à une œuvre antérieure (« réécrire un brouillon »), dans l'intention de produire une œuvre distincte. L'accent est donc mis sur les aspects structurels de l'imitation, et renvoie ainsi à la méthodologie que nous proposons d'adopter, et qui consiste simplement à dégager, puis à interpréter, ce que *The Binding of Isaac* retranche ou ajoute à son modèle.

On l'aura compris, afin d'étudier les mécanismes de réécriture à l'œuvre dans *The Binding of Isaac*, nous emprunterons donc une partie de nos outils conceptuels à la théorie littéraire. L'objectif est ainsi de dégager les spécificités du jeu vidéo en la matière, spécificités qui pourraient exiger l'élaborations d'outils spécifiques ; l'objectif n'est donc pas de prouver à tout prix la viabilité des outils de Genette. A ce sujet, nous tâcherons d'éviter « this unfortunate tendency [...] in recent studies » que déplorait Espen Aarseth :

« Rather than to take this wonderful opportunity to explore the generality and scope of the concepts, the new empirical evidence [is] forced to fit the pre-conceived semantics of the old concepts. » (2005, p.6 [10]).

Cet effort de transposition d'un « vieux concept » à un « nouveau phénomène » a notamment été tenté par Marcelo Simão de Vasconcellos, Flávia Garcia de Carvalho et Inesita Soares de Araujo dans leur article « Interprocedural: Procedural Intertextuality in Digital Games » [9], qui propose d'adapter le concept d'intertextualité au vocabulaire de Ian Bogost, en particulier la notion « rhétorique procédurale » [11]. Partant du principe que « intertextuality was never a frequent research theme in Game Studies », les auteurs forgent ainsi le concept d'« interprocedural », et affirment :

« The existing studies about intertextuality in digital games usually limit their analysis to games' text, sounds and images (referred in this chapter as representation elements). While this has generated very interesting work, it does not adequately address the peculiarities of digital games. Besides representation elements, games have rules that structure their operations and are codified in procedures processed by a computer. This systemic dimension is also expressive in itself, conveying meaning through processes and algorithms. Moreover, games often copy, change and twist mechanics and rules of previous games. » (2016, Vasconcellos, Carvalho et Araujo, p.236 [9]).

Peut-on réécrire un jeu vidéo ?

En dépit du fait que les auteurs s'engagent ensuite dans une analyse qui ne doit rien à l'intertextualité, mais plutôt à l'architextualité (le rapport d'une œuvre aux grandes catégories qui l'englobent, comme son genre), nous souscrivons entièrement à ce programme de recherche. Nous laisserons donc « games' text, sounds and images » au second plan, pour nous intéresser d'abord à la façon dont « games often copy, change and twist mechanics and rules of previous games ». En d'autres mots, nous nous intéresserons aux structures de jeu, c'est-à-dire au *game design*.

Descriptions formelles

Afin de répondre à la question posée au début de cet article (comment se traduit le processus d'imitation créatrice lorsqu'il est question de jeu vidéo ?), je propose donc de mener pour ainsi dire un « commentaire comparé » des deux jeux qui nous intéressent, en me concentrant sur les structures de jeu. J'ai donc choisi pour servir d'œuvre modèle *The Legend of Zelda*, sorti sur le Disk System de la Famicom en 1986 au Japon, puis réédité au format cartouche en 1987, date de sa parution pour la Nintendo Entertainment System (NES) en Europe. Le jeu est développé et édité par Nintendo. Je le rapprocherai donc dans cet article de *The Binding of Isaac*, jeu dit « indépendant » développé par Edmund McMillen et Florian Himsl, paru sur Steam dans sa version originale pour Windows en septembre 2011.

The Legend of Zelda est un jeu communément rangé dans le genre « action-aventure », dont il est parfois considéré comme un des fondateurs. Ce genre, comme tous les genres vidéoludiques à peu près, est formellement assez vague : contentons-nous de souligner que *The Legend of Zelda* emprunte à l'« action » ses combats en temps réel, mobilisant une certaine forme d'adresse et quelques réflexes ; et qu'il emprunte à l'« aventure » (catégorie encore plus floue que la précédente) une certaine tendance à la résolution d'énigmes, et un motif thématique général mêlant approximativement la « quête » et le « voyage ». Le scénario, sans aucune originalité même pour l'époque, réchauffe le motif courtois de la demoiselle en détresse : le joueur ou la joueuse incarne un jeune chevalier qui doit sauver la princesse Zelda de l'emprise d'un sorcier malveillant.

L'écriture de *The Binding of Isaac* est radicalement différente : le joueur ou la joueuse incarne un très jeune garçon, réfugié dans le sous-sol de sa maison pour échapper aux violences domestiques infligées par sa mère. L'univers grotesque du jeu marie principalement deux influences. D'une part la psychanalyse, puisque la progression reproduit le processus d'introspection de façon très « gore » (le personnage retourne graduellement dans le « ventre » de sa mère, et même au-delà), tout en confrontant le joueur à un carnaval de clichés sexuels et scatologiques (en particulier dans le design des environnements et des ennemis) ; et d'autre part, le discours chrétien, auquel font évidemment référence le titre¹⁰, l'influence des télévangélistes sur les pulsions infanticides de la mère, certains niveaux (la « cathédrale »), ennemis (les anges Uriel et Gabriel), etc.

Beaucoup de joueurs et de joueuses ont remarqué les emprunts littéraires de *The Binding of Isaac* à son modèle : l'architecture des « salles » qui composent le *level design* est ouvertement inspirée des donjons de *The Legend of Zelda*, on y retrouve certains objets (*item*) popularisés par le jeu de Nintendo, comme les bombes ou les clés, ainsi que certains autres qui lui sont directement empruntés : comme le boomerang, la bougie bleue, etc. Pour reprendre les catégories genettiennes, il me semble que ces emprunts relèvent exactement de l'intertextualité la plus littérale et la

plus visible, en l'occurrence la *citation*. Ils renvoient, sans détour, à *The Legend of Zelda* et sont appréhendés comme tels par le joueur ou la joueuse cultivé.e.

Malgré tout, il apparaît clairement que, du point de vue de leur récit et de leur direction artistique (dessin, musique), *The Binding of Isaac* et *The Legend of Zelda* sont parfaitement antithétiques, tout en étant, chacun dans son genre, totalement cohérents. Ce qui m'intéresse est donc de comprendre comment ces deux jeux parviennent à proposer deux expériences, et donc deux « visions du monde » radicalement différentes, tout en partageant un héritage formel commun. En analysant principalement le *game design* et le *level design*, nous essaierons de souligner leur importance dans ce que Kristin M. S. Bezio nomme la « sémiotique procédurale » (*procedural semiotics*, p.189) du jeu vidéo [8].

Éléments de cosmologie

« The defining element in computer games is spatiality. Computer games are essentially concerned with spatial representation and negotiation, and therefore a classification of computer games can be based on how they represent – or, perhaps, implement – space. » (2005, Aarseth, p.154) [12].

Le monde de *The Legend of Zelda* est divisé en deux espaces de régime bien distinct : le « monde extérieur », c'est-à-dire la surface (*overworld*), représentation pseudo-réaliste d'un environnement naturel (forêts, montagnes, déserts, etc.), où le joueur peut se déplacer à peu près librement, à condition de survivre aux assauts des ennemis ; et le « monde sublunaire¹¹ » (*underworld*), collection d'environnements à la fois restreints et contraints que la tradition a depuis rebaptisés « donjons », bien plus périlleux, où la progression est sans cesse entravée par des énigmes à résoudre (puzzle, mécanismes, etc.), et où se tapissent les fameux « boss ».

L'une des premières choses qui frappe dans la division du monde de *The Legend of Zelda*, et qui sera la base de la cosmologie de tous les *Zelda* à venir, c'est qu'à chaque espace (*overworld* vs. *underworld*) correspond un type d'expérience, et même de représentation bien distinct. L'*overworld* est le lieu de la quête, au sens arthurien du terme. La liberté de mouvement du personnage, le défi (facultatif) incarné par la présence de monstres à chaque nouvel écran, le sentiment d'immensité de ce que notre époque appelle l'« open world » du jeu : tout concourt à forger une expérience exaltante, épique, que la bande-son du jeu vient souligner avec ses rythmes inspirés d'un galop de cheval¹².

Il en va tout autrement de l'*underworld*. Le monde de *The Legend of Zelda* comporte huit donjons, proposant chacun une portion de monde souterrain à arpenter. Il est de plus en plus difficile de venir à bout des donjons de l'*underworld* : le nombre de pièces est de plus en plus élevé, les ennemis de plus en plus retors, etc. Les donjons dans *The Legend of Zelda* sont divisés en salles (cf. *Figure 2*) : chaque salle possède au moins deux portes, l'une pour y entrer (évidemment) ainsi qu'une autre, dans le meilleur des cas, pour en sortir. Alors que les déplacements sur l'*overworld* s'effectuent à peu de choses près sans entrave, la progression est toujours contrainte dans l'*underworld* : chaque fois que le joueur pénètre dans une nouvelle salle, les portes (y compris celle que le personnage vient de franchir) se verrouillent aussitôt, obligeant le joueur à trouver le moyen de les rouvrir.

Peut-on réécrire un jeu vidéo ?

Non seulement l'expérience spatiale de l'*underworld* est entravée, mais elle est aussi erratique. En effet, le *level design* de ces espaces emprunte au lieu commun (si je puis dire) du labyrinthe, que *The Legend of Zelda* adopte notamment après le jeu *Adventure* (Waren Robinett, 1979) sur Atari 2600. Aucune indication n'est nécessaire dans l'*overworld*, pour la simple et bonne raison que toute direction est, pour ainsi dire, la bonne : le joueur est libre d'explorer le monde comme il l'entend sans autre enjeu que ce que l'aventure lui réserve ; dans les donjons, le joueur n'explore plus, il *cherche*. D'où la nécessité d'avoir avec lui des instruments de navigation : la « carte » (*map*) et la « boussole » (*compass*).

D'un point de vue sensoriel, l'expérience des donjons de *The Legend of Zelda* se distingue enfin nettement de l'exaltation héroïque qui règne en surface : les couleurs (dégradé de bleu et de noir) sont oppressantes, les environnements sont clos et tous dessinés sur le même modèle, la musique est remarquablement lancinante, avec ses arpegges à la main gauche inlassablement bloqués sur le même motif. Tout concourt à construire une expérience claustrophobique et angoissante, proche à beaucoup d'égards de celle d'un autre chef-d'œuvre sorti la même année sur le même support, *Metroid* (Nintendo, 1986).

Ma première remarque d'analyse comparée peut sembler élémentaire. Si tout le monde a en effet souligné la filiation entre les « salles » de l'*underworld* de *The Legend of Zelda* et celles de *The Binding of Isaac* (cf. *Figure 3*), il me semble qu'une différence de *level design* pourtant radicale est passée jusque-là relativement inaperçue : à savoir, la disparition complète du « monde extérieur » dans le jeu d'Edmund McMillen. Si l'on analyse le jeu avec la grammaire de *The Legend of Zelda* (ce que *The Binding of Isaac* nous invite explicitement à faire), il apparaît que l'intégralité de l'expérience se déroule en effet dans ce qui serait l'équivalent d'un immense « donjon » de *Zelda*. A aucun moment le joueur ou la joueuse ne « remonte à la surface », si ce n'est lors des cinématiques d'introduction et de fin, par définition non-jouables.

Les conséquences de ce premier point sont considérables. Une grande partie de la signification ainsi que du plaisir de jeu repose, dans *The Legend of Zelda*, sur une expérience alternée : de longues phases d'exploration héroïque, ponctuées par les brefs moments de tension extrême que sont les donjons. De ce rythme binaire, *The Binding of Isaac* ne retient que la tension extrême. Là où *The Legend of Zelda* mise sur un sentiment de liberté et d'immensité souligné en contraste par l'étroitesse de l'*underworld*, *The Binding of Isaac* ne retient que le versant claustrophobique de l'expérience. Toute la littérature chevaleresque est donc évacuée : le jeu n'est plus l'histoire d'une quête (trouver l'ennemi à vaincre), mais le récit d'une fuite angoissée, d'une lutte pour la survie. Le joueur ou la joueuse est ainsi littéralement piégé.e dans un puits sans fond, les niveaux s'enchaînant par la chute du personnage à travers un jeu de trappes.

Nul besoin d'être un.e expert.e en « sémiotique procédurale » pour constater que ce parti pris de *level design* traduit une vision beaucoup plus sombre de la réalité. Il est en effet important de souligner que *The Binding of Isaac* n'est pas violent et désespéré uniquement parce qu'il contient des effets visuels gores et du hard rock : le *game design* joue pour beaucoup dans la construction de cette signification. Edmund McMillen sait pertinemment que le joueur ou la joueuse connaît *The Legend of Zelda* et ses codes : en le.la privant d'une partie considérable de l'expérience originale, il accède rapidement à une nouvelle signification qu'on pourrait qualifier de typiquement transtextuelle (ou « transprocédurale », pour reprendre le vocabulaire de Vasconcellos, Carvalho et Araujo [9]).

Ce parti pris de *level design* est en même temps parfaitement cohérent avec le propos du jeu. Ce sentiment d'être piégé, constamment aux abois, privé d'échappatoire que suscite (entre autres) l'absence d'*overworld*, se greffe aisément sur le thème difficile des violences infantiles. Il y a en effet un lien entre la situation de l'enfant maltraité, dépendant de ses parents, pour qui il n'y a littéralement pas d'« en dehors » du foyer familial, et l'absence de « monde extérieur ». Par contraste, le mythe officiel de la création de *The Legend of Zelda* s'inscrit dans une toute autre expérience de l'enfance : le jeune Shigeru Miyamoto, arpenteant forêts et cavernes de sa campagne natale...

« When I was younger, I grew up in the countryside of Japan. And what that meant was I spent a lot of my time playing in the rice paddies and exploring the hillsides and having fun outdoors. [...] There's a place near Kobe where there's a mountain, and you climb the mountain, and there's a big lake near the top of it. We had gone on this hiking trip and climbed up the mountain, and I was so amazed — it was the first time I had ever experienced hiking up this mountain and seeing this big lake at the top. And I drew on that inspiration when we were working on the *Legend of Zelda* game and we were creating this grand outdoor adventure where you go through these narrowed confined spaces and come upon this great lake. » (2015, [14]).

« This grand outdoor aventure », voilà précisément ce qu'Edmund McMillen a refusé de conserver dans sa réécriture de *The Legend of Zelda*, modifiant ainsi considérablement la signification et l'expérience du jeu « selon son esthétique personnelle » [0].

Noli me tangere

Le deuxième point que j'aimerais souligner concerne le genre de *The Binding of Isaac*. Comme je le soulignais plus haut, *The Legend of Zelda* relève communément du genre dit « action-aventure », agrémenté de quelques éléments empruntés au jeu de rôle (inventaire, équipement). Le gros de l'expérience de jeu se passe en déplacements sur la carte (exploration) et en combats contre les ennemis. Les combats de *The Legend of Zelda* relèvent d'une dynamique particulière : bien que le joueur ou la joueuse récupère au fil de l'aventure des armes capables de toucher à distance (l'arc, le boomerang, etc.), la majorité des affrontements se déroule à l'épée. Dès qu'il aperçoit un adversaire, le joueur ou la joueuse se dirige donc à sa rencontre pour l'agresser au corps à corps, tout en jouant astucieusement de son bouclier, qui ne se lève que lorsque le personnage est immobile.

Quiconque a déjà eu *The Binding of Isaac* entre les mains verra aisément où je veux en venir. Le jeu opère en effet un virage générique majeur en raison de son système de combat : le personnage, Isaac, affronte ses adversaires en projetant continuellement de petits projectiles (en l'occurrence, ses larmes). L'expérience ne s'apparente donc plus tellement à celle d'un jeu d'action classique, mais plutôt à celle d'un « shoot them up » – ce genre qui a connu son âge d'or dans les années 1980, et qui permettait de prendre le contrôle d'un vaisseau (ou d'un véhicule quelconque) pour détruire ses ennemis à distance, tout en évitant les tirs adverses le long d'un scrolling 2D imposé.

Peut-on réécrire un jeu vidéo ?

La dynamique spatiale, dans *The Binding of Isaac* comme dans *shoot them up*, est donc entièrement différente de celle de *The Legend of Zelda* : il n'est pas question d'aller au contact de l'ennemi, mais précisément de l'éviter et de l'anéantir à distance grâce à ses projectiles. Ce parti pris de *game design* a, une fois encore, d'énormes conséquences en termes de signification et d'expérience. Si les ennemis de *The Legend of Zelda* sont assez indifférents au comportement du personnage, et vaquent à leurs occupations tant que celui-ci ne vient pas les agresser, les ennemis de *The Binding of Isaac*, eux, n'ont qu'une idée meurtrière en tête : venir au contact, tandis que le joueur ou la joueuse n'a qu'une seule obsession : les maintenir à distance. En termes sémiotiques, la réécriture d'Edmund McMillen change tout : alors que *The Legend of Zelda* repose sur une vision « préhensive » du monde, un perpétuel défi du héros à son environnement, *The Binding of Isaac* propose tout l'inverse en mettant en scène un perpétuel évitement, un *noli me tangere* claustrophobique¹³ et anxieux.

Cela est d'autant plus vrai que les ennemis, même dans un *shoot them up* classique, ne cherchent pas spécialement à vous toucher, mais plutôt à vous abattre à distance. Par son *game design*, *The Binding of Isaac* instaure donc un élément de sémiotique procédurale absent de *The Legend of Zelda* : la peur panique du contact de l'autre. Et une fois encore, cette mécanique est parfaitement cohérente avec le « thème » des violences infantiles, le personnage d'Isaac cherchant avant tout à *fuir* sa mère comme nous le montre la cinématique d'introduction. Quant aux ennemis, nombreux manifestent au contraire (c'est un point crucial du challenge ludique) « this terrible desire to establish contact¹⁴ », à la fois pathétique et dangereux, renvoyant par métonymie aux agressions maternelles.

Conclusion

« By focusing on games' rules and mechanics (i.e. how they build their procedural rhetoric), it is possible to trace connections, inheritances and influences between a vast array of games, which would be not visible considering only their representation elements. » (2016, Vasconcellos, Carvalho et Araujo, p.241) [9].

Voilà très exactement ce que nous avons cherché à montrer à travers cet article : en dépit d'un récit et d'une esthétique diamétralement opposés (*representation elements*), *The Legend of Zelda* et *The Binding of Isaac* partagent un héritage formel commun. Et c'est en « réécrivant » la structure formelle du classique de Nintendo (son *game design*) qu'Edmund McMillen parvient à proposer une nouvelle vision du monde, à la fois radicale et cohérente. Que ce soit dans la division du monde ou dans le rapport du personnage à autrui, on remarque que la réécriture de McMillen se concentre en particulier sur la question de l'*espace* : dans quel espace évolue le personnage ? cet espace est-il vaste ou étroit, facile ou difficile à arpenter ? à quelle distance le personnage doit-il se trouver de ses adversaires ? va-t-il à leur rencontre, viennent-ils à lui ?

Nous espérons ainsi avoir illustré la possibilité d'analyser le jeu vidéo sous un angle sémiotique et surtout, l'importance d'inscrire cette sémiotique dans une histoire des œuvres et des formes proprement vidéoludiques. Qu'on nomme ce rapport transtextualité, « transprocéduralité » ou réécriture n'a en réalité que peu d'importance.

Elle n'est que le prélude à une prise en compte approfondie des structures formelles du jeu vidéo et de leur rapport à la réalité.

Bibliographie

- [0] Working, Sam. 2015. « The Binding of Edmund McMillen », *Goodtimes.sc*. <http://goodtimes.sc/cover-stories/the-binding-of-edmund-mcmillen/>.
- [1] Genette, Gérard. 1992. *Palimpsestes : la littérature au second degré*. Collection Points Essais 257. Paris : Éd. du Seuil.
- [2] Carter, Marcus. 2015. « Emitexts and Paratexts: Propaganda in EVE Online ». *Games and Culture*, 10(4) : 311–342.
- [3] Jan, Švelch. 2016. « Paratextuality 2.0: Updating Genette's Framework for Complex Game Systems ». *Digital Games Research Association and Society for the Advancement of the Science of Digital Games. Dundee, Scotland* 13 (2).
- [4] Consalvo, Mia. 2007. *Cheating: gaining advantage in videogames*. Cambridge, Mass : MIT Press.
- [5] Duret, Christophe, et Christian-Marie Pons, éd. 2016. *Contemporary Research on Intertextuality in Video Games*. IGI Global.
- [6] Kristeva, Julia. 1969. *Séméiotikè. Recherches pour une sémanalyse*. Seuil. coll. « Points Essais ». Paris.
- [7] Alanabananabailey. 2014. « Intertextuality & Video Games: An Analysis of 'Grand Theft Auto: Vice City' ». *The Musings Of A Digital Humanist*. janvier 13. <https://alanabeeblog.wordpress.com/2014/01/13/intertextuality-video-games-an-analysis-of-grand-theft-auto-vice-city/>.
- [8] Bezio, Kristin M. S. 2016. « Artifacts of Empire: Orientalism and Inner-Texts in *Tomb Raider* (2013) », in Duret, Christophe, et Christian-Marie Pons, éd. 2016. *Contemporary Research on Intertextuality in Video Games*. IGI Global : 189-208.
- [9] Simão de Vasconcellos, Marcelo, Garcia de Carvalho, Flávia, et Soares de Araujo, Inesita. 2016. « Interprocedural: Procedural Intertextuality in Digital Games », in Duret, Christophe, et Christian-Marie Pons, éd. 2016. *Contemporary Research on Intertextuality in Video Games*. IGI Global: 235-252.
- [10] Aarseth, Espen J. 2005. « From Hunt the Wumpus to EverQuest: Introduction to Quest Theory », in : Kishino, F., Kitamura, Y., Kato, H., Nagata, N. (Eds.), *Entertainment Computing - ICEC*. Springer Berlin Heidelberg, Berlin, Heidelberg: 496–506.
- [11] Bogost, Ian. 2010. *Persuasive Games - The Expressive Power of Video Games*. Cambridge, MA : MIT Press.
- [12] Aarseth, Espen J. 2001. « Allegories of Space. the Question of Spatiality in Computer Games ». *Zeitschrift für Semiotik* 23 (34) : 15271.
- [13] « The Legend of Music #02: Koji Kondo's Masterpiece », posted on April 1, 2012 by Trigbits, <https://www.zeldadungeon.net/2012/04/the-legend-of-music-02-koji-kondos-masterpiece/>.
- [14] « Q&A: Shigeru Miyamoto On The Origins Of Nintendo's Famous Characters », interview de Shigeru Miyamoto par Laura Sydell, NPR, 19 juin 2015. <http://www.npr.org/sections/alltechconsidered/2015/06/19/415568892/q-a-shigeru-miyamoto-on-the-origins-of-nintendos-famous-characters>.
- [15] Leibovitz, Liel. 2013. « MoMA has mistaken video games for art », *New Republic* <http://www.newrepublic.com/article/112646/moma-applied-design-exhibit-mistakes-video-games-art>.

Peut-on réécrire un jeu vidéo ?

Ludographie

The Legend of Zelda, Nintendo, 1986 (Famicom Disk System), 1987 (NES).

The Binding of Isaac, Edmund McMillen et Florian Himsl, 2011 (Windows).

Adventure, Waren Robinett, 1979 (Atari 2600).

Metroid, Nintendo, 1986 (Famicom Disk System), 1987 (NES).

Figure 1. : Extrait de la notice FAH (France and Holland) de *The Legend of Zelda*, p.18.

Link komt verschillende uitdagingen tegen, in de boven- en de onderwereld
Je begint het spel in de bovenwereld, een land waar je niet weet waar je bent. Waar moet Link vechten en waar brengen zijn zwerftochten hem ? Lees maar verder.

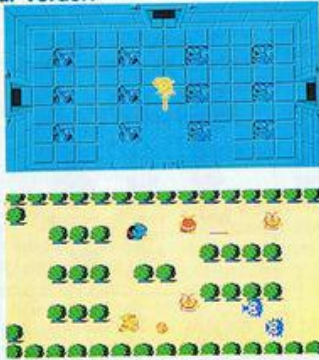
De Bovenwereld
Bossen, meren, bergen. Link moet veel vijanden verslaan in een mooie en natuurlijke wereld. In deze wereld leven gelukkig ook vriendelijke mensen die je zullen helpen al het kwaad te verslaan.

De Onderwereld
De onderwereld is een heel groot netwerk van allerlei labyrinten. In deze labyrinten leven nog meer vijanden dan in de Bovenwereld. In deze labyrinten zijn ook de acht stukken van de "Triforce van de wijsheid" verborgen die Link moet zoeken om Ganon te kunnen verslaan.

Link affronte toutes sortes de défis sur et sous terre.
Le combat débute d'abord dans le monde extérieur.

Le monde extérieur
Link doit combattre bon nombre d'ennemis dans ce monde de beauté naturelle de forêts, de lacs et de montagnes. Certains personnages qui vivent dans ces endroits sauront lui venir en aide.

Le monde sublunaire
Le monde sublunaire est un enchevêtrement de labyrinthes piégés qui renferme plus d'ennemis que le monde extérieur. Les fragments de la Triforce de Sagesse sont cachés quelque part dans ces labyrinthes.



Vous pouvez passer au sous-écran même pendant un combat et choisir l'élément de trésor le plus efficace à utiliser contre l'ennemi.

18

Figure 2. : Capture d'écran d'une salle de donjon dans *The Legend of Zelda*.



Figure 3. : Capture d'écran d'une salle de *The Binding of Isaac*.



NOTES

¹ Genette distingue cinq types de transtextualité, c'est-à-dire de relation entre un texte et un, ou plusieurs autres : l'intertextualité, l'hypertextualité, l'architextualité, la métatextualité et la paratextualité. *Palimpsestes*, contrairement à une opinion répandue, est entièrement consacré à l'étude de l'hypertextualité (cf. p.19). Nous reviendrons sur la définition de ces concepts en temps voulu.

² La métatextualité est « la relation, on dit couramment de “commentaire”, qui unit un texte à un autre texte dont il parle, sans nécessairement le citer ». Comme le souligne plus loin Genette, cette relation « est, par excellence, la relation critique » (11). Il est amusant de voir que l'occasion de revenir sur leur propre pratique n'a pas été saisie par les auteur.e.s du recueil.

³ Nous y reviendrons, car *The Binding of Isaac* emprunte parfois à *The Legend of Zelda* sur le mode de la citation, donc de l'intertextualité (cf. *infra* p.156).

⁴ Un exemple parmi d'autres, ce billet de blog qui se propose d'analyser l'« intertextualité » du jeu *Grand Theft Auto : Vice City* (Rockstar North, 2002), et qui recense en réalité les emprunts que le jeu fait au film de Brian de Palma, *Scarface* : il s'agit donc d'une étude de l'intermédialité, et non de l'intertextualité.

⁵ Contrairement au cinéma, auquel le terme est emprunté, le « remake » vidéoludique se résume généralement à une pure et simple réédition de l'œuvre originale, après une mise à jour technique. La pratique du remake s'est particulièrement développée lors du passage à la septième génération de consoles, qui permettait entre autres un affichage en « haute définition » (HD). Dans un média qui ne connaît pas la réédition à proprement parler (au sens de republication à l'identique d'une œuvre antérieure, potentiellement épuisée), la promesse d'une « refonte graphique » pour servir de prétexte à la re-production d'un jeu prend tout son sens.

⁶ Terme emprunté au langage informatique, qui désigne le redémarrage brutal d'une machine. Comme son nom l'indique, le reboot désigne le « redémarrage » d'une licence vidéoludique, c'est-à-dire à la remise à zéro des compteurs (généralement narratifs) d'une série de jeux à l'occasion de la sortie d'un nouvel opus. Contrairement au remake, le reboot a le mérite de livrer une œuvre distincte de l'œuvre dont il annonce à la fois prendre, et ne pas prendre la suite. L'annonce d'un reboot coïncide généralement avec le rachat d'une licence par un nouvel éditeur, qui choisit logiquement de reprendre le projet *ab ovo* avec les équipes et les techniques à sa disposition, plutôt que de s'imposer une laborieuse et inutile fidélité à l'œuvre source (surtout si celle-ci a périclité sur le plan commercial – d'où généralement son rachat).

⁷ Le terme n'est pas propre au jeu vidéo, et désigne une œuvre où sont exposées les prémices d'un récit déjà entamé dans les épisodes antérieurs d'une même série. A priori, la notion est exclusivement narrative.

⁸ Voir à ce sujet le billet passionnant de Liel Leibovitz sur le plagiat de *Pac-Man* (Namco,1980), habilement baptisé *PuckMan* (Artic International, 1982), et ses conséquences sur l'établissement d'une jurisprudence concernant la propriété intellectuelle appliquée au jeu vidéo [15].

⁹ Un peu plus loin, Genette donne un exemple assez parlant pour faire sentir la distinction entre « transformation » et « imitation » : « Soit un texte littéraire (ou paralittéraire) minimal, tel que ce proverbe : Le temps est un grand maître. Pour le transformer, il suffit que je modifie, n'importe comment, l'un quelconque de ses composants ; si, supprimant une

lettre, j'écris : Le temps est un gran maître, le texte "correct" en est transformé, d'une manière purement formelle, en un texte "incorrect" (faute d'orthographe) ; si substituant une lettre, j'écris, comme Balzac par la bouche de Mistigris Le temps est un grand maigre, cette substitution de lettre opère une substitution de mot, et produit un nouveau sens ; et ainsi de suite. L'imiter est une tout autre affaire : elle suppose que j'identifie dans cet énoncé une certaine manière (celle du proverbe) caractérisée, par exemple et pour aller vite, par la brièveté, l'affirmation péremptoire et la métaphoricité ; puis, que j'exprime de cette manière (dans ce style) une autre opinion, courante ou non : par exemple, qu'il faut du temps pour tout, d'où ce nouveau proverbe : Paris n'a pas été bâti en un jour. On voit mieux ici, j'espère, en quoi la seconde opération est plus complexe et plus médiante que la première. » (1982, pp.15-16 [1]).

¹⁰ L'épisode de la « ligature d'Isaac », plus connu en français sous le nom de « sacrifice d'Isaac », est raconté dans la *Genèse*, 22:1-19.

¹¹ J'extrais ces termes dénotant un aristotélisme approximatif de la notice française de *The Legend of Zelda*, très claire sur cette division de l'espace : cf. Figure 1 en annexe. Le « monde extérieur » y est décrit comme un « monde de beauté naturelle [sic] de forêts, de lacs et de montagnes » ; le « monde sublunaire » comme un « enchevêtrement de labyrinthes piégés qui renferme plus d'ennemis que le monde extérieur » (p.18).

¹² Par ailleurs étrangement inspirés du *Boléro* de Ravel [13].

¹³ Une grande partie de l'intérêt ludique de *The Binding of Isaac* vient du fait que son *gameplay* n'est volontairement pas adapté à son *level design* : si le but est d'éviter les ennemis et de les maintenir à distance, pourquoi avoir placé le personnage dans des espaces aussi étriqués ? Cet oxymore, un *shoot them up* en huis clos, contribue énormément à la tension et à l'excitation que procure le jeu.

¹⁴ Expression (légèrement déformée) par Nathalie Sarraute (*L'ère du soupçon*, Gallimard « NRF », 1956, p.43), extraite des *Carnets* de Katherine Mansfield.