



HAL
open science

“ Cosmo-Rallye ” et Jeu de l’Oie spatial dans Les Aventuriers du Ciel, voyages extraordinaires d’un petit Parisien dans la stratosphère, la Lune et les planètes (1935-1937) de René-Marcel de Nizerolles

Fleur Hopkins-Loféron

► **To cite this version:**

Fleur Hopkins-Loféron. “ Cosmo-Rallye ” et Jeu de l’Oie spatial dans Les Aventuriers du Ciel, voyages extraordinaires d’un petit Parisien dans la stratosphère, la Lune et les planètes (1935-1937) de René-Marcel de Nizerolles. 2023. hal-04066995

HAL Id: hal-04066995

<https://hal.science/hal-04066995>

Preprint submitted on 13 Apr 2023

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.

**« Cosmo-Rallye » et Jeu de l'Oie spatial dans *Les Aventuriers du Ciel, voyages extraordinaires d'un petit Parisien dans la stratosphère, la Lune et les planètes (1935-1937)*
de René-Marcel de Nizerolles**

Fleur Hopkins-Loféron

Résumé : Cet article s'attache à étudier, dans la série fasciculaire de René-Marcel de Nizerolles *Les Aventuriers du Ciel, voyages extraordinaires d'un petit Parisien dans la stratosphère, la Lune et les planètes (1935-1937)*, le recours au Jeu de l'Oie, offert comme prime avec le 12^e fascicule de décembre 1935. Très présent dans la culture populaire et médiatique de son temps, ce jeu permet de mettre en évidence les principes sériels et visuels qui président à l'œuvre, à savoir la subversion du modèle du tour du monde contre la montre, pour privilégier celui d'une exploration stellaire aléatoire, mieux que ne peut le faire l'expression anachronique de *space opera*, que l'on trouve parfois associée au feuilleton.

Le romancier populaire Marcel Priollet (1884-1960) a emprunté plusieurs noms de plume, parmi lesquels René-Marcel de Nizerolles, Marcel-René Noll et Henry de Trémières. Sous le couvert du premier, il a publié trois séries fasciculaires mettant en scène un gavroche du nom de Justin Blanchard, surnommé Tintin, mécanicien facétieux que rien n'arrête. Parmi elles, *Les Aventuriers du Ciel, voyages extraordinaires d'un petit Parisien dans la stratosphère, la Lune et les planètes*¹ (1935-1937), récit-fleuve de plus de 1700 pages rassemblées en 108 livraisons publiées le jeudi par J. Ferenczi & fils, rapporte l'« exploration interplanétaire² » à travers la Voie Lactée³ de Tintin et d'un équipage réduit, pour partie déjà présents dans *Les Voyages aériens d'un Petit Parisien à travers le monde* (1911-1913) du même auteur. Après avoir activé par accident une fusée en forme d'obus du nom de *Bolide*, mue par les ondes hertziennes et construite en secret par l'astronome Germain Landry, l'équipage de fortune traverse le Système solaire à la rencontre d'extraterrestres nombreux, tandis que sur Terre la petite-sœur de Tintin, Yvonne Blanchard, aidée par de courageux explorateurs, suit plusieurs fausses pistes pour tenter de retrouver les naufragés.

¹ René-Marcel de Nizerolles, *Les Aventuriers du Ciel, voyages extraordinaires d'un petit Parisien dans la stratosphère, la Lune et les planètes*, ill. de Raymond Houy, 108 fascicules, Paris, J. Ferenczi & fils, 18 septembre 1935-4 octobre 1937.

² *Idem.*, « Le Spectre de la Pyramide », n° 8, 6 novembre 1935, p. 15.

³ Nizerolles mêle explorations réelles, *flash-backs* oniriques et délires fiévreux à travers la Lune, Mars, Vénus, Mercure, Yvonne, Jupiter, Océan vagabond, Planète rêvée des *nose-men*, Saturne, Mimas, Artificia, Uranus.

L'éditeur et écrivain de science-fiction Gérard Klein associe sans détour cette œuvre à un *space opera*⁴, sous-genre du roman d'aventures spatial inspiré du *western* et des récits chevaleresques, qui développe romance, héroïsme et patriotisme, sur fond de guerres et d'empire galactiques. Si l'idée d'empire colonial est bien présente dans les *Aventuriers du Ciel*, au travers des velléités expansionnistes de Mars, elle n'est pas centrale. À plus forte raison, il semble inadéquat, d'une part, d'appliquer au feuilleton un terme qui n'apparaîtra qu'en 1941 pour désigner un ensemble bien spécifique de textes américains, d'autre part, d'ignorer les nombreux récits français, pour certains sériels, qui développent le motif d'un voyage interplanétaire ou intersidéral effectué par un équipage disparate et ce, avant et après Nizerolles (*Aventures extraordinaires d'un savant russe* de Georges Le Faure et Henry de Graffigny⁵ en 1888-1896 ; *Les Navigateurs de l'infini* de J.-H. Rosny aîné⁶ en 1925 ; *Les Grandes aventures d'un boy-scout* de Jean de La Hire⁷ en 1926 ; *Les Conquérants de l'univers* de F. Richard-Bessière⁸ en 1951).

À plus forte raison, le voisinage des récits parallèles d'Yvonne et de Tintin, l'un en des régions hostiles de la Terre, l'autre à la découverte de planètes lointaines, propose une forme d'intertextualité avec d'autres sous-genres (roman de voyages ou géographique, roman scientifique, roman scout, roman sentimental, roman interplanétaire). Pour parvenir à cette plurigénéricité, Nizerolles met à l'épreuve le modèle vernien du tour du monde, qu'il renouvelle en suivant les pérégrinations stellaires d'un « appareil de locomotion interplanétaire », mais aussi d'un avion, resté sur Terre, qui cherche à rebrousser chemin après avoir fait fausse route. Si Nizerolles n'invente pas le modèle de l'exploration spatiale, il se distingue par la structure narrative employée, qu'il associe sensiblement à un Jeu de l'Oie inédit appelé « Cosmo-Rallye », lequel est offert aux lecteurs avec le fascicule 12⁹, sous la forme d'une prime détachable (Ill. 1).

⁴ Gérard Klein, *Le Livre des préfaces*, Paris, Le Livre de Poche, 2021, p. 20.

⁵ Georges Le Faure et Henry de Graffigny, *Aventures extraordinaires d'un savant russe*, Paris, G. Edinger puis Fayard Frères, 1888-1896.

⁶ J.-H. Rosny aîné, *Les Navigateurs de l'infini*, *Les Œuvres Libres*, n° 54, décembre 1925 ; couv. de Jean Adrien Mercier, Paris, Éditions de La Nouvelle Revue Critique, 1927.

⁷ Jean de La Hire, *Les Grandes aventures d'un boy-scout*, Paris, J. Ferenczi & fils, 1926.

⁸ F. Richard-Bessière, *Les Conquérants de l'univers*, couv. de Brantonne, Paris, Éditions Fleuve Noir, « Anticipation », n° 1, s. d., circa 1951. Une analyse croisée entre les deux textes serait opportune car Richard-Bessière a fait de nombreux emprunts à Nizerolles.

⁹ René-Marcel de Nizerolles, *op. cit.*, « Nains contre Géants », n° 12, 4 décembre 1935.



III. 1. Jeu de l'oie spatial. « Cosmo-Rallye », dans René-Marcel de Nizerolles, *Les Aventuriers du Ciel, voyages extraordinaires d'un petit Parisien dans la stratosphère, la Lune et les planètes*, « Nains contre Géants », n° 12, Paris, J. Ferenczi & fils, 4 décembre 1935, encarté entre la p. 8 et 9 © coll. perso.

L'article propose de mettre en évidence la manière dont ce jeu de papier, très présent dans les publications jeunesse de l'époque ou dans les pages enfantines de la presse généraliste, synthétise et questionne le modèle exploratoire adopté, mieux que ne peut le faire l'expression anachronique *space opera*. En effet, il sert autant de prime publicitaire incitant de futurs lecteurs à acheter le fascicule, que de document paratextuel explicitant le voyage stellaire du *Bolide*. Bien que la série se réclame expressément de la catégorie « voyage extraordinaire », elle abandonne le voyage autour du monde, prisé par Arnould Galopin, Louis Bousсенard ou Guy de Téra mond, pour préférer le modèle de l'exploration spatiale aléatoire, rythmée par le hasard et non plus par les étapes d'un concours ou d'une course contre la montre.

I. Une prime : objet promotionnel

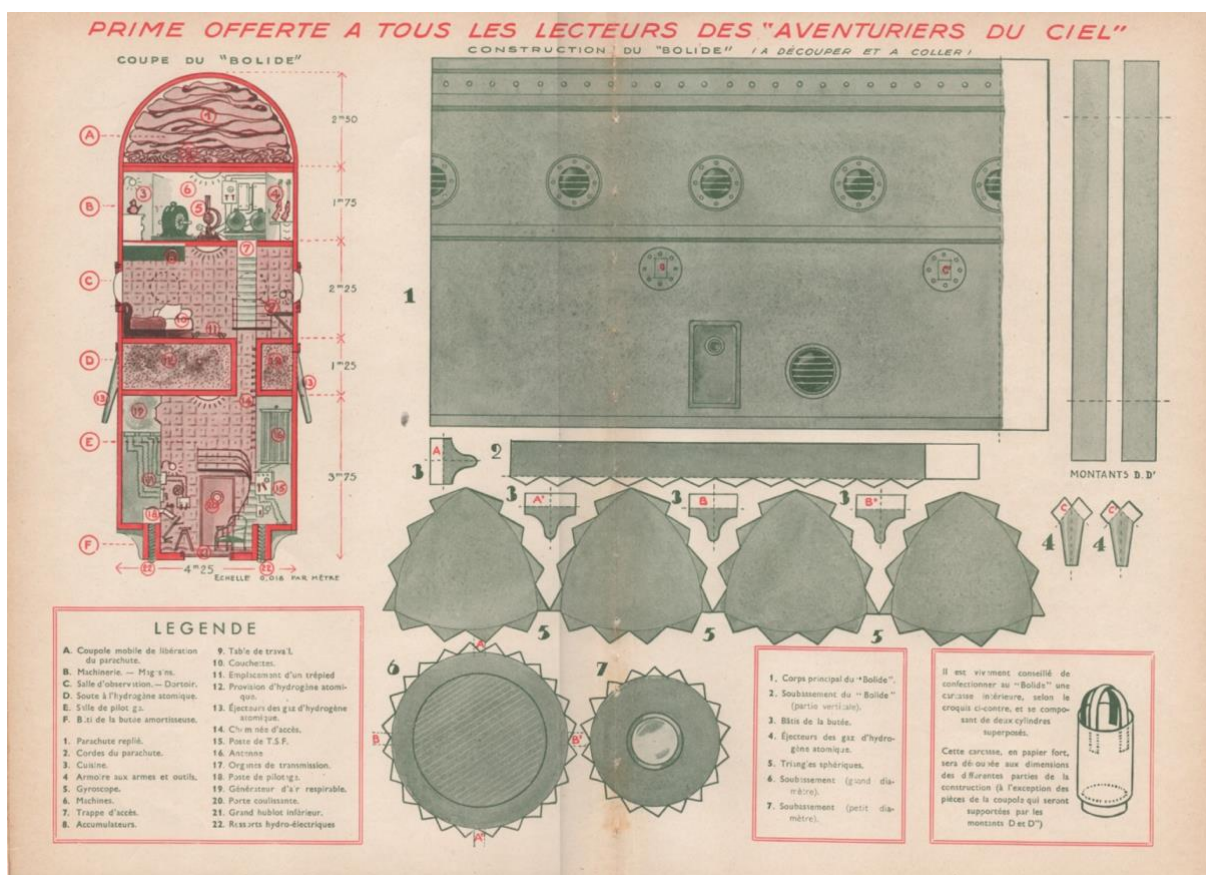
La double-page « Cosmo-Rallye », malgré son sujet singulier, est un objet assez commun dans la culture matérielle des revues jeunesse. Il s'agit d'une « prime », un jeu-cadeau pouvant être découpé par le lecteur, au même titre que les poupées ou les jeux de construction. En tant que bien culturel, manifeste de la « culture-marchandise¹⁰ » et culture de masse du XX^e siècle, abondamment utilisé par les publicitaires de l'époque pour vanter les mérites de leurs produits du quotidien (fromage Petits Gervais, biscuiterie Lorraine, cirage Lion Noir, etc.), il permet d'interroger les raisons d'être de la rencontre entre jeu et espace céleste. S'il ne représente pas l'univers sous la forme d'une carte stellaire, lors même que nous connaissons le trajet effectué par Tintin, il préfère reposer sur une représentation typifiée de l'espace, empreinte d'imaginaire populaire.

1. Carte géographique

Les jeux de société font partie intégrante du quotidien des personnages de Nizerolles. Ils sont principalement utilisés par les Aventuriers du Ciel (poker, jacquet, dominos) ou de Terre (bridge) pour passer le temps quand le voyage se fait monotone. Le Jeu de l'Oie n'apparaît pas directement dans la diégèse, mais il figure comme un élément paratextuel puisqu'il est offert aux lecteurs dès le fascicule 12 et semble tenir un rôle proche de celui occupé par la prime du fascicule 6¹¹, le *Bolide* (Ill. 2), c'est-à-dire adapter l'aventure des héros en un jeu de papier découpé, qui plus est en trois dimensions et vu en coupe.

¹⁰ Dominique Kalifa, « L'ère de la culture-marchandise », *Revue d'histoire du XIX^e siècle*, n° 19, 1999, p. 7-14.

¹¹ René-Marcel de Nizerolles, *op. cit.*, « L'Arrivée chez les Martiens », n° 6, 23 octobre 1935.



III. 2. Jeu de construction. « *Le Bolide*, prime offerte à tous les lecteurs des « *Aventuriers du Ciel* » », *op. cit.*, « *L'Arrivée chez les Martiens* », n° 6, 23 octobre 1935, encarté entre la p. 8 et 9 © coll. perso.

« *Cosmo-Rallye* » prend exemple sur le Jeu de l'Oie, qui se présente habituellement comme un jeu de parcours avec mise, lors duquel les participants déplacent leurs pions de manière antihoraire, en fonction du résultat obtenu au lancer de dés, dans le but d'atteindre le premier la Porte du paradis. Le parcours, long de 63 cases, est semé de bienfaits qui accélèrent la progression (oie, pont) ou d'accidents qui ralentissent, voire rétrogradent le joueur (puits, hôtel, labyrinthe, prison et mort), lesquels peuvent être ponctuels ou récurrents.

C'est parce que le Jeu de l'Oie est un puissant révélateur social, un « dessin-frontière¹² », qu'il n'est pas réservé aux seules publications jeunesse. Il se présente, pour les adultes, sous la forme de Jeux de l'Oie satiriques, militaires ou encore politiques. *Le Petit Parisien* organise par exemple en 1923 un « Jeu d'Oie automobile » (III. 3), grand concours

¹² Emmanuelle Chapron (dir.), *Jeu de l'oie : histoire et métamorphoses*, exposition virtuelle, MMSH d'Aix-en-Provence et Mucem, 2019, en ligne : <https://www.mmsh.fr/expos/jeudeloie/exposition.html>.

national à travers 63 villes de France et pour point d'arrivée Paris, qui connaît un important succès populaire.



Ill. 3. Jeu concours automobile. « Notre grand concours : le Jeu d'Oie automobile », *Le Petit Parisien*, n° 16.847, 15 avril 1923, p. 5 © BnF/Gallica

Si d'autres romans avant *Les Aventuriers du Ciel* se sont vus déclinés en jeux de société, comme *Les Mystères de Paris* (1842) d'Eugène Sue, « Cosmo-Rallye » joue sur l'ambiguïté de sa position dans l'intrigue, puisqu'il est encarté directement dans le fascicule : est-il là pour familiariser le lecteur avec ses nouveaux héros, offrir un prolongement participatif à leurs exploits ou nourrir le suspens de leur prochaine destination, corolaire d'une publication sérielle dont l'auteur n'a pas forcément l'intégralité du scénario entre les mains dès 1935 ? Avant Nizerolles, le Jeu de l'Oie avait déjà été convoqué par Jules Verne. Dans *Le Testament d'un excentrique*¹³ (1899), ses personnages prennent part à un Jeu de l'Oie géant, à travers les

¹³ Jules Verne, *Le Testament d'un excentrique*, *Le Magasin*, 1^{er} janvier au 15 décembre 1899 ; Paris, Jules Hetzel, 1899.

cinquante états des États-Unis, artifice qui permet, selon Laure Lévêque¹⁴, de poser un regard critique sur le sous-genre du roman de circulation. Le seul moyen d'obtenir l'héritage de William J. Hypperbone, membre du *Club des Excentriques*, est en effet d'atteindre le premier l'Illinois, dans l'ordre déterminé par un lancer de dés. Un document-fiction, intégré au roman et reproduit dans les journaux de Chicago (Ill. 4) intitulé « Le noble jeu des États-Unis d'Amérique », expose le plateau et les règles grandeur nature.



Ill. 4. Carte du Jeu de l'Oie à travers les États-Unis. George Roux, « Les journaux du soir furent arrachés à double et triple prix », dans Jules Verne, *Le Testament d'un excentrique*, Paris, Pierre-Jules Hetzel, 1899, p. 71 © BnF/Gallica

Ces deux documents iconographiques, l'affiche du « Noble jeu des États-Unis d'Amérique » (Ill. 4) et le « Jeu d'Oie automobile » (Ill. 3), entretiennent un rapport étroit avec une carte, au point que les cases sont associées à des villes ou à des états. Si celui offert avec *Les Aventuriers du Ciel* néglige d'ancrer le voyage (aucun nom de planète n'est visible, aucun extraterrestre n'est représenté), c'est peut-être parce que la dynamique narrative est éclatée, à

¹⁴ Laure Lévêque, « *Le Testament d'un excentrique* de Jules Verne (1899) : un jeu de l'oie grandeur nature ou les États-Unis mode d'emploi », *Babel*, n° 39, 2019, p. 145-169.

la fois par la publication sérielle¹⁵ en 108 épisodes à suites, par l'enchâssement des récits d'Yvonne et de Tintin et par le principe-même de la progression vers l'inconnu. Qu'on ne s'y trompe pas, Nizerolles ne cherche pas à offrir à son lecteur un voyage extraordinaire vernien, puisqu'il chasse constamment les exposés scientifiques de Saint-Marc : « Oh ! Je vous en prie, M'sieu Saint-Marc ! Ce n'est vraiment pas le moment pour une conférence¹⁶... » Cette primauté donnée à l'aventure s'explique d'autant mieux en intégrant « Cosmo-Rallye » et l'œuvre dont il est issu aux suites culturelles mises en évidence par Elsa de Smet dans son ouvrage *Voir l'espace*, qui commente notamment l'artialisation¹⁷ des représentation spatiales après les années 1920. Les 316 illustrations de Raymond Houy exaltent de nombreux tropismes de l'exploration spatiale (vue à travers le hublot, fusée se déplaçant dans l'espace, bolide en train d'atterrir, sortie de fusée, etc.), mais toujours en mettant au centre de la représentation le dynamisme des scènes, souvent issues d'extraits narrativisés. Par exemple, quand l'équipage regarde par un hublot, c'est rarement pour contempler le ciel, mais plutôt pour affronter un ennemi (Ill. 5) ou s'assurer qu'il ne fait pas route vers le Soleil.



¹⁵ Matthieu Letourneux, « Courir après les intrigues... dynamiques narratives et plaisir du récit dans les fascicules pour la jeunesse des années 1900-1930 », dans Diana Holmes, David Platten, Loïc Artiago et Jacques Migozzi (dir.), *Finding the Plot: Storytelling in Popular Fictions*, Newcastle upon Tyne, Cambridge Scholars Publishing p. 206-217 ; *Fictions à la chaîne* : littératures sérielles et culture médiatique, Paris, Éditions du Seuil, « Poétique », 2017.

¹⁶ René-Marcel de Nizerolles, *op. cit.*, « L'île aux surprises », n° 13, 11 décembre 1935, p. 8.

¹⁷ Elsa de Smet, *Voir l'espace, astronomie et science populaire illustrée, 1840-1969*, Strasbourg, Presses universitaires de Strasbourg, « Cultures visuelles », 2018, p. 125.

Ill. 5. Tintin prêt à tirer sur les Martiens. Raymond Houy, « Tragique erreur », dans *op. cit.*, n° 19, 22 janvier 1936 © coll. perso.

De même, les scènes spatiales montrant le *Bolide* traversant l'espace (ill. 12) sont souvent destinées à figurer une menace prochaine, plutôt qu'une représentation vraisemblable du Système solaire. La fusée de détresse (représentée sous les traits du *Bolide 2*) figurant en couverture du fascicule 38 (Ill. 6) n'est autre qu'une des nombreuses fusées de secours envoyées depuis la Terre pour déterminer sur quelle planète se trouve l'équipage. Si elle fait route vers une toile d'araignée, c'est pour exprimer le fait que les Martiens, qui souhaitent coloniser la Terre, vont activer le signal de détresse qu'elle encapsule, afin d'attirer vers eux le *Bolide 2* dans l'espoir de copier les plans du vaisseau.



Ill. 6. La fusée de secours se dirigeant vers Mars. Raymond Houy, « Le piège est tendu ! », dans *op. cit.*, n° 38, 3 juin 1936 © coll. perso.

De fait, le Jeu de l'Oie « Cosmo-Rallye » accompagne une iconographie de l'entre-lieu, plutôt que du non-lieu, lié en partie au fait qu'il est un objet non narratif, qui requiert la participation du joueur pour faire sens. Dépouillé de références directes à l'intrigue, il développe une représentation typifiée de l'espace. À la manière des enfants que Landry voit

jouer dans la rue, le jeu de plateau mime l'aventure de Tintin, sans pouvoir en respecter les étapes successives.

2. Astronomie et astrologie populaires

Comme le suggère un journaliste de *La Tribune de l'Aube* en 1936, le Jeu de l'Oie est propre à exalter les moyens de locomotion modernes : « D'autant plus que rien ne vous empêche [...] de transposer le jeu de l'oie de nos pères, de nos ancêtres, en un jeu plus moderne où l'oie sera remplacée par une auto ou un avion, les puits par une panne, la tête de mort par un télescopage, etc., etc...¹⁸ » C'est ce que propose le document « Cosmo-Rallye » puisque le joueur circule dans l'espace à bord du *Bolide* présent dans le fascicule et utilise une seule toupie à 6 faces, plutôt que les deux dés habituels. Les pions eux-mêmes revêtissent les traits des quatre occupants de la fusée, à savoir l'adolescent Tintin, le directeur de l'Observatoire de Paris Saint-Marc, le reporter anglais Timmy-Ropp et l'espion allemand le capitaine Rinhoff.

Si le parcours se présente bien sous la forme d'un labyrinthe unicursal, il ne comporte pas 63 cases en spirale, menant de la case départ à celle d'arrivée. Il présente 35 vignettes, disposées en arc de cercle. Les joueurs doivent quitter la case 1, à savoir la Terre, et chercher à la regagner à nouveau en case 37, puisqu'il s'agit d'effectuer un voyage aller-retour, d'un hémisphère à l'autre¹⁹, et non une arrivée triomphante en un point lointain. Les règles adoptées par les joueurs sont assez proches de celles normalement respectées par les participants du Jeu de l'Oie. Au fil de leur parcours, déterminé par le hasard des rotations de la toupie, ils peuvent atterrir sur des cases numérotées, auxquelles sont attachées différentes pénalités (Bolide, Comète, Infini, Nuit, Soleil, Télescope, soit 14 cases) ou manœuvres (Planète, Lune, soit 9 cases). Parmi elles, certaines cases se rapportent à des fonctions déjà identifiées. Par exemple, le Soleil (case 19), régulièrement dépeint dans *Les Aventuriers du Ciel* comme une menace, tient le rôle de l'Hôtel, puisqu'il brûle le joueur au point de lui interdire de jouer pendant 3 tours. L'Infini (case 20), s'apparente quant à lui au Puits. Pour s'en libérer, il faut en effet attendre qu'un autre joueur soit fait prisonnier. Enfin, le Télescope (case 36) agit comme le fait la Tête de mort, qui renvoie le joueur à la case départ. Sensiblement, les vignettes du parcours s'attachent à des environnements indéfinis, qui se démarquent des villes françaises, personnages historiques et personnalités publiques que l'on trouve habituellement dans le Jeu

¹⁸ L. D., « Le Jeu de l'Oie », *La Tribune de l'Aube et de la Haute-Marne*, n° 16.204, 17 juin 1936, p. 4.

¹⁹ Cette idée nouvelle a peut-être été influencée par *Le Roi des scouts* (1930-1932) de Jean de La Hire dans lequel le tour du monde s'effectue en suivant l'Équateur.

de l'Oie. Dans le texte, la situation dans l'espace intersidéral est constamment imprécise (« Yvonne élevait avec ferveur ses pensées et son cœur vers celui qui se trouvait-là, quelque part, perdu dans l'infini²⁰... ») et ne suit pas une progression linéaire à travers la Voie Lactée. Les dessins des vignettes d'ailleurs n'apportent pas plus de précision : Saturne, reconnaissable à ses anneaux, se présente continuellement au joueur (cases 5, 9, 12, 15, 23, 33 et 35).

Le Jeu de l'Oie tient généralement un rôle éducatif auprès du jeune public, car l'avancée progressive du pion et la prégnance du sens visuel lui attribuent une fonction mnémonique. Si l'on ne peut pas toujours identifier un lien direct entre le dessin de la vignette et ses effets (le *Bolide* est une case négative car il fait à la fois reculer le joueur et lui impose une amende alors même qu'il est le lieu de salut des aventuriers dans le récit !), les cases Zodiacales, au nombre de 12, sont particulièrement intrigantes. Dépourvues de conséquence, elles n'ont aucun lien direct avec l'intrigue romanesque et proposent une confusion manifeste entre astronomie (planète, comète) et astrologie (gémeaux, cancer, bélier, etc.), qui s'explique par la prégnance de l'imaginaire de l'affichage céleste²¹ à la même époque, autant que par l'existence de Jeux de l'Oie célestes sur cette période (ill. 7).



Ill. 7. Un Jeu de l'Oie céleste. Adrienne Ségur, « Les Jeux du Ciel », *Le Figaro*, n° 317, 13 novembre 1937, p. 8 © BnF/Gallica

²⁰ René-Marcel de Nizerolles, *op. cit.*, « Au pays des Sorciers », n° 11, 27 novembre 1935, p. 14.

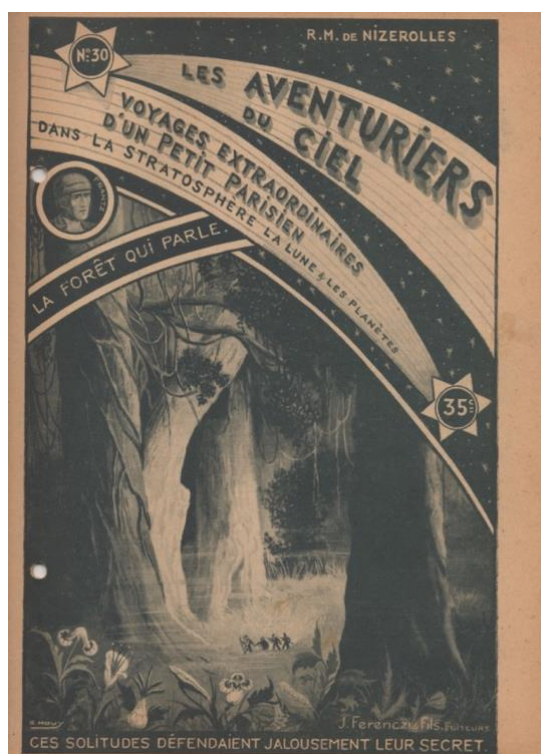
²¹ Fleur Hopkins-Loféron, *Voir l'invisible. Histoire visuelle du mouvement merveilleux-scientifique (1909-1930)*, Ceyzérieu, Champ Vallon, « Détours », 2023, p. 215-218.

Assurément, les vignettes du jeu de papier tiennent une fonction ludique, davantage qu'éducative. Loin de faire défaut au ton employé par la série, elles mettent en évidence la fuite en avant dans laquelle est emportée le joueur. Une typogénèse des couvertures permet de mieux comprendre, d'une part, la primauté de l'exploration spatiale de Tintin sur le voyage terrestre, aérien et maritime d'Yvonne, d'autre part, l'imprécision manifeste de la représentation du Système solaire.

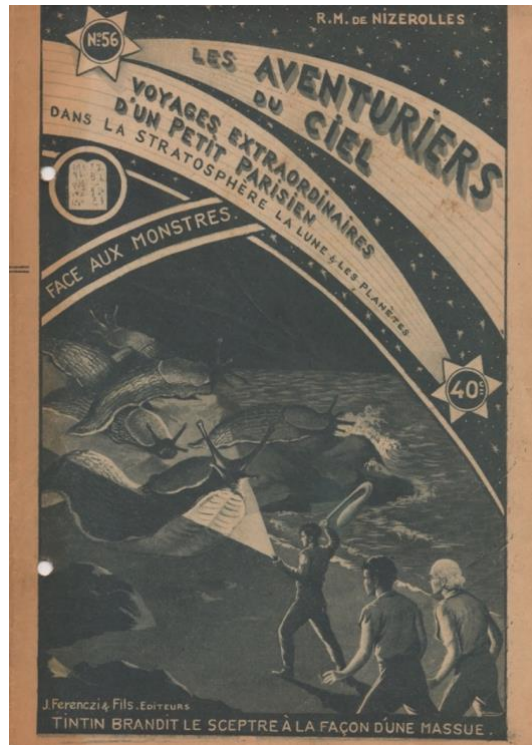
Classement spatial, narratif et thématique des 108 couvertures de fascicules (1935-1937)							
Voyages et explorations sur Terre		Explorations spatiales		Rencontres extraterrestres		Paysages et scènes extraterrestres	
Humains restés sur Terre	2	Vues du <i>Bolide</i> dans le ciel ou l'espace	4	Fuite ou impuissance devant un danger Voir ill. 10	10	Arrivée ou départ de la planète	7
Attaques et dangers Voir ill. 8	10	Vie dans le vaisseau (<i>Bolide</i> et <i>Bolide 2</i>)	3	Rencontres et/ou scènes d'amitié avec extraterrestres ou faune locale	11	Traversées et explorations de la planète Voir ill. 9	8
Aventures aériennes ou maritimes	6	Observation par un hublot	2	Guerre	4	Vie quotidienne des extraterrestres ou vues sur leur environnement	9
Explorations	2			Scènes d'action	7		
Scènes narrativisées	7						
TOTAL	27	TOTAL	9	TOTAL	32	TOTAL	40



Ill. 8. Yvonne attaquée par un lion. Raymond Houy, « La révolte des automates », dans *op. cit.*, n° 10, 20 novembre 1935 © coll. perso.



Ill. 9. Exploration de Mercure. Raymond Houy, « La forêt qui parle », dans *op. cit.*, n° 30, 8 avril 1936 © coll. perso.



III. 10. Lutte contre les limaces de la planète imaginaire des *Nose-men*. Raymond Houy, « Face aux monstres », dans *op.cit.*, n° 56, 1^{er} octobre 1936 © coll. perso.

Contre toute attente, les scènes de navigation spatiale n'occupent que 9 couvertures fasciculaires contre 72 autres consacrées à l'exploration des planètes, de leur faune et de leur flore. Les représentations du cosmos sont réduites à 4 vues seulement du *Bolide* et ne donnent pas non plus à voir de vue organisée du Système solaire. Raymond Houy conforte, pendant les trois années de publication du feuilleton, son statut de roman d'aventures au sein duquel dominant l'altérité et le danger. En ces termes, le jeu « Cosmo-Rallye », offert quelques mois après le lancement du roman-feuilleton, tient une fonction programmatique : l'espace est une toile de fond, un espace à sillonner, mais n'est pas le sujet principal de l'intrigue.

II. Un document-fiction : « jouer à parcourir les étoiles²² »

Tout au long des *Aventuriers du Ciel*, Nizerolles met l'accent sur la culture médiatique qui entoure d'une part le *Bolide*, que beaucoup pensent abîmé en mer, et les préparatifs du départ du *Bolide 2*, dont la mission de secours ne fait pas l'unanimité. Parmi ces objets, on trouve des caricatures dans la presse, des chansons populaires ou encore des cartes postales à

²² René-Marcel de Nizerolles, *op. cit.*, « Nains contre Géants », n° 12, 4 décembre 1935, p. 8.

l'effigie des passagers du *Bolide 2*. Si à aucun moment un Jeu de l'Oie n'est commercialisé par quelque fabricant de jouets, le « Cosmo-Rallye » semble être une transposition évocatrice d'un jeu d'imagination inventé par des enfants jouant dans la rue : « Puis le jeu reprenait. On remontait dans un imaginaire *Bolide*. On repartait... On allait visiter une planète, cette fois²³... » Dès lors, on peut supposer que la prime, fournie avec le numéro d'où est extraite cette citation, tient aussi lieu d'artefact fictionnel²⁴ métatextuel, qui prolonge l'univers fictionnel de Tintin. Elle tient lieu de matrice imaginaire destinée à prolonger l'univers romanesque et à stimuler l'imagination du lecteur par son absence de clôture.

1. Rallye spatial

L'intitulé « Cosmo-Rallye » peut sembler trompeur. Nizerolles se recommande explicitement de Jules Verne, en sous-titrant son œuvre de l'expression « voyage extraordinaire », mais se distingue aussi sensiblement de ses suiveurs en privilégiant le modèle du voyage intersidéral, plutôt que celui du tour du monde, qu'il n'hésite pas à railler²⁵. Le terme « rallye » désigne le plus souvent une course employant divers moyens de locomotion, mis en compétition pour rejoindre le premier une destination, en suivant un parcours plus ou moins déterminé à l'avance. Présenté sous la forme d'un concours sportif ou d'un pari, rassemblant un ou plusieurs participants, il connaît une fortune certaine dans le roman d'aventures (par exemple *La Course au radium* de Paul d'Ivoi en 1893). La prime, offerte dès le fascicule 12, se recommande habilement de cet héritage, peut-être pour suggérer au lecteur un rythme trépidant, autant qu'une pluralité d'antagonistes.

S'il est naturel d'inscrire *Les Aventuriers du Ciel* dans une histoire de l'idée coloniale en littérature jeunesse en complément des travaux que Denis Jallat²⁶ a accordé aux *Voyages d'un petit Parisien à travers le monde* (1911-1913), puisque le multiculturalisme de l'équipage donne parfois lieu au fantasme de prise de possession des terres extraterrestres, le récit participe surtout, selon nous, de la « démonstration des lois de la relativité²⁷ », comme les appelle Saint-

²³ *Idem*.

²⁴ Richard Saint-Gelais, *L'Empire du pseudo. Modernités de la science-fiction*, Québec, Nota Bene, « Littératures », 1999, p. 312 : « objet sémiotique [...] dont l'énonciation, voire la fabrication, présuppose un univers de référence non pas réel, mais bien imaginaire [...] – de sorte que l'objet en question se donne comme provenant de ce monde imaginaire. »

²⁵ René-Marcel de Nizerolles, *op. cit.*, « Le Tour du monde en 80 minutes », n° 39, 10 juin 1936, p. 16 : « Enfoncés les héros de Jules Verne ! »

²⁶ Denis Jallat, « La construction des formes de “colonialisme” dans les imaginaires des jeunes Français ; l'usage de la littérature d'aventure au début du XX^e siècle », *Présence Africaine*, vol. 183, n° 1, 2011, p. 183-198.

²⁷ René-Marcel de Nizerolles, *op. cit.*, « En Montgolfière », n° 26, 11 mars 1936, p. 12.

Marc. À travers elles, Nizerolles travaillent deux thématiques différentes. Celle de l'anthropocentrisme, d'une part, suppose que la théorie de la pluralité des mondes habités prend l'humain pour mesure de toutes choses. Ainsi, non seulement les extraterrestres revêtent chaque fois une silhouette humanoïde, à l'image des Joviens qui sont des hommes à sabots, ou des Vénusiens, humains transportés par accident par une explosion. De même, Nizerolles suppose que les extraterrestres maîtrisent le français, grâce à des appareils divers (terravisor, chercheur d'images) qui leur permettent d'observer le quotidien des Terriens. D'autre part, l'auteur expose le relativisme du progrès, ainsi que sa réversibilité. Cette dimension essentielle est absente du jeu de papier. Nizerolles présente à de nombreuses reprises l'idée selon laquelle le voyage planétaire permet de circuler dans le temps, de la même manière qu'un joueur du Jeu de l'Oie peut sauter des cases ou se voir forcé de retourner au point de départ. Dans le feuilleton, si certaines populations font état d'un avancement technique sans pareil, des personnages disruptifs incarnent un contre-pied critique. C'est par exemple le cas des Kigsts, peuple « barbare » car en retard sur leurs concitoyens martiens, mais dont un transfuge, l'explorateur Hopkstl, loue la simplicité et leur proximité avec les humains : (« [...] faire la connaissance de sauvages... un peu pareil à eux²⁸. » C'est aussi le cas du Jovien 1014 RB 3, qui préconise d'abandonner avion et voiture pour un « progrès à rebours²⁹ », celui de se faire tracter par des équidés. Cette réflexion prend place dans un exposé plus global, qui enrichit les idées post-darwiniennes de l'auteur au travers d'une thèse rétro-évolutionniste.

Si « Cosmo-Rallye » oriente le lecteur vers un roman de tour du monde ou de circulation, suivant un parcours prédéterminé qui peut être semé d'embûches, c'est peut-être parce que le principe structurant du hasard n'est pas encore exposé à ce stade du feuilleton et s'impose par sa répétition implacable, qui ne peut pas s'être manifestée à ce stade de la publication.

2. Bolide-surprise

« Il n'y avait pas de jeu qui rappelât davantage l'aventure et l'imprévu que le Jeu de l'Oie³⁰ » lâche le journaliste Maurice Pefferkorn en 1928. À la manière d'une partie de Jeu de l'Oie, déterminée par les résultats aléatoires du lancer de dés qui peuvent amener le joueur à

²⁸ *Idem.*, « Le Réveil des Momies », n° 14, 18 décembre 1935, p. 12.

²⁹ *Idem.*, « Le Roi solitaire », n° 41, 24 juin 1936, p. 15.

³⁰ Maurice Pefferkorn, « Le Jeu de l'Oie », *La Patrie*, n° 4714, 14 janvier 1928, p. 1.

revenir sur ses pas, prendre un raccourci et donc à ne pas suivre les cases dans un ordre prédéterminé, le récit de Nizerolles est marqué par le hasard des attractions terrestres ainsi que par des retours en arrière. Si les aventuriers ne connaissent jamais leur destination, une règle explicite est posée à leurs errances entre les astres : « On arrive toujours quelque part³¹... » À plusieurs reprises, Tintin compare son aventure stellaire à celle d'un voyage fait à bord d'un « train-surprise³² », puisque comme les voyageurs des excursions organisées par le journal *L'Intransigeant* depuis 1932, la destination est gardée secrète jusqu'au dernier moment. Le Bolide et le train partagent à cet égard la signalétique du point d'interrogation (ill. 11), présente sur les wagons du train, et reprise sur les deux fascicules d'ouverture de la série et de sa réédition (Ill. 12).



Ill. 11. Le point d'interrogation qui orne le Train-Surprise. « L'emblème du Train-Surprise », *L'Intransigeant*, n° 19.247, 4 juillet 1932 © BnF/Gallica

³¹ René-Marcel de Nizerolles, *op. cit.*, « Les Triomphateurs », n° 108, 4 octobre 1937, p. 5.

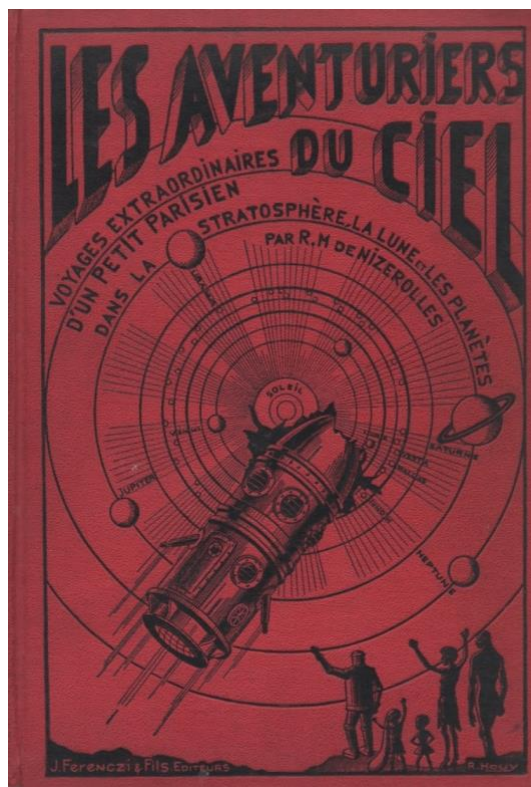
³² *Idem.*, « Les Montagnes à roulettes », n° 20, 29 janvier 1936, p. 4.



Ill. 12. Première et quatrième de couverture. René-Marcel de Nizerolles, *Les Aventuriers du Ciel*, ill. de Raymond Houy, « Vers les mondes inconnus », n° 1, Paris, Éditions Ferenczi, 1950 © coll. perso.

L'équipage ne suit pas une carte du Système solaire et Saint-Marc devine à chacune de leur arrivée, quel peut bien être leur nouvel environnement en reposant sur des cshronotopes. Il se déplace de planète en planète en suivant un modèle aléatoire, respectant tout de même un critère de proximité, soumis aux tromperies et erreurs humaines puisque c'est par exemple la soûlerie de Timmy-Ropp qui les entraîne sur la Lune. En découvrant de nouvelles planètes, le *Bolide* fait symboliquement implorer la couverture du cartonnage éditeur, qui porte une représentation schématique du Système solaire (Ill. 13), devant les yeux de tous les extraterrestres rencontrés pendant cette odysée (le Slavok Adolphe, la Martienne Jiketta, un Jovien non identifié, le *Nose-man* Chouchou, l'Homme-singe Consul d'Artificia). En mettant là un extraterrestre aperçu uniquement en rêve par Tintin et en ajoutant les astéroïdes Junon, Pallas et Vesta, jamais évoqués, le dessinateur propose une extension nouvelle de l'univers des *Aventuriers du Ciel*, sous-entendue étirable à l'infini, par l'évocation répétée de l'infini de l'Univers : « Où allaient-ils, en effet, les vaillants pionniers de l'Espace [...] Ils allaient vers de nouvelles surprises, vers de nouvelles péripéties, dans le monde inconnu où jamais personne n'avait encore pénétré avant eux³³. »

³³ *Idem.*, « L'Arrivée chez les Martiens », n° 26, 23 octobre 1935, p. 6.



Ill. 13. Cartonnage en percaline rouge. René-Marcel de Nizerolles, *Les Aventuriers du Ciel, voyages extraordinaires d'un petit Parisien dans la stratosphère, la Lune et les planètes*, couv. de Raymond Houy, Paris, J. Ferenczi & fils, circa 1937 © coll. perso.

Si le Jeu de l'Oie, en définitive, s'avère être un modèle de pensée assez éloigné de l'aventure géographique éprouvée par l'équipage du *Bolide*, il permet, sans doute malgré lui, de nourrir une réflexion autour du chassé-croisé entre Yvonne et Tintin.

3. Chassé-croisé

L'entrecroisement persistant entre les deux trames narratives, celle d'Yvonne et celle de Tintin, pose question. Pourquoi « Cosmo-Rallye » n'a-t-il pas inclus les figures d'Yvonne Blanchard ou de Germain Landry parmi les pions ? Cet effacement s'explique par le fait que Nizerolles construit tout au long de son récit un chassé-croisé entre ses personnages. À plusieurs reprises, *La Flèche d'Azur* fait fausse route sur Terre ou est retardée dans sa mission, forcée de faire plusieurs retours entre un pays exotique et Paris. Quand l'équipage est enfin à bord du *Bolide 2*, il n'atteint pas sa destination... mais retombe en Arctique du fait d'un génie du mal.

Pour marquer la distance entre ces deux groupes, Nizerolles développe des tropes communs, propres aux romans d'aventures (un passager clandestin, un traître parmi l'équipage,

le multiculturalisme de l'équipe, un personnage qui tient le rôle de *cicerone*, etc.), et en particulier l'idée de changer régulièrement de moyens de locomotion (*Bolide*, *Canard* invisible, vélivole, bateau électrique, bellofère, aérobulle, etc.). Bien que les récits soient parallèles, ce qui distingue les deux voyages c'est que *Le Bolide* ne connaît jamais sa destination mais parvient toujours à bon port, là où les occupants du *Bolide 2* et du monoplan connaissent leur point d'arrivée mais sont chaque fois mis en dérouté (fausse information, détour). En insistant sur leur éloignement géographique, Nizerolles accorde la primeur aux voyages stellaires du *Bolide* : « C'est donc un bond vertigineux que nous allons faire, en moins d'une seconde, à travers l'espace car —hélas ! — les deux engins avaient évolué dans des directions opposées [...]»³⁴.

Comme le précise la réédition abrégée et incomplète en 26 fascicules couleur³⁵ dessinée par Raymond Houy (1950-1951), les deux voyages effectués par Tintin et par Yvonne sont intimement liés puisque de la réunion des capitaux pour construire une nouvelle fusée dépend le sauvetage des astronautes : « Ainsi, bien que se déroulant à des millions de lieues de distance, deux actions demeurent solidaires l'une de l'autre³⁶. » Si Nizerolles, qui intervient régulièrement sous la forme de récitatifs, ou incises métatextuelles, suit les deux récits en parallèle, il n'hésite pas à revenir en arrière pour reprendre le fil des aventures des personnages laissés peu de temps auparavant. La coexistence des récits pourrait supposer une égalité de traitement entre les deux, mise à mal par notre relevé des couvertures (27 couvertures dédiées au monde terrestre sur 108). L'unité diégétique des aventures du *Bolide*, permise par le réemploi d'éléments intertextuels (Terre creuse, cataclysme, robinsonnade, monde perdu, etc.), eux-mêmes développés dans le fil du *Bolide 2* (espionnage, île flottante) entraîne ce que Mélodie Simard-Houde a appelé une logique de « surpassement³⁷ ». Ainsi, le récit des péripéties de Tintin se pense par rapport à l'architexte du roman d'aventures et se propose comme un modèle totalisant qui intégrerait et dépasserait les intertextes du genre et des sous-genres. Ce discours littéraire explique mieux qu'Yvonne n'arrive jamais à bon port ou soit sans cesse malmenée par l'intrigue, à coups de sociétés secrètes ou d'avaries matérielles, là où *Le Bolide* triomphe de chaque déconvenue, même de la menace de se perdre dans l'infini. Au fil de l'intrigue, Nizerolles se pose toujours un peu davantage en maître du jeu. Il introduit un troisième Bolide (ill. 14), là où *Le Bolide 2* n'est jamais parvenu à atterrir sur aucune planète, ou il suppose, dans

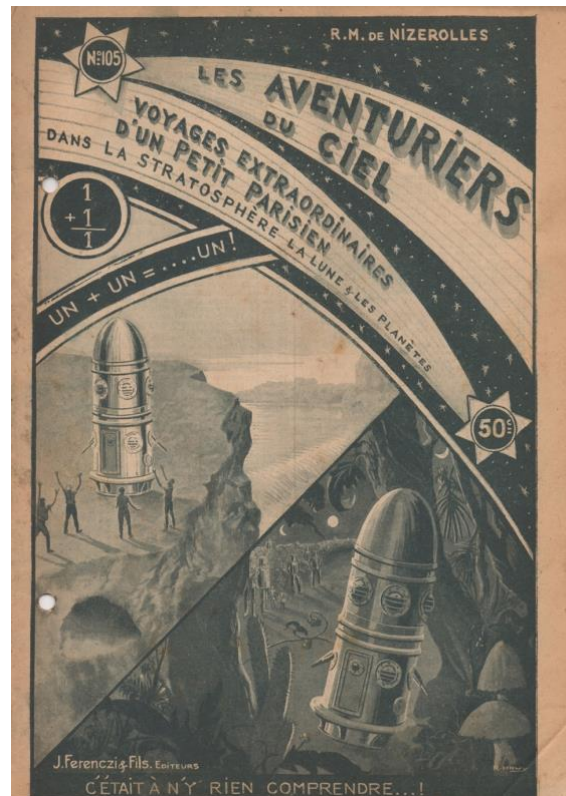
³⁴ René-Marcel de Nizerolles, *op. cit.*, « "Radio-Mars vous parle..." », n° 58, 21 octobre 1936, p. 3.

³⁵ René-Marcel de Nizerolles, *Les Aventuriers du Ciel*, ill. de Raymond Houy (en couleur), en 26 fascicules couleurs, Paris, Éditions Ferenczi, 1950-1951.

³⁶ René-Marcel de Nizerolles, *op. cit.*, « Le Bateau magique », n° 7, 1950, p. 32.

³⁷ Mélodie Simard-Houde, « Voyages dans l'espace et avions électriques », *CONTEXTES*, n° 21, 2018, en ligne.

un éloquent *deus ex machina*, que si les deux équipages se retrouvent enfin, quelque part en Bolivie, c'est seulement parce que les Martiens ont guidé le *Bolide* jusqu'au lieu où s'est échoué le *Bolide 2*. Peut-être le concepteur du « Cosmo-Rallye » avait-il déjà à l'esprit ces différents éléments, afin de justifier l'effacement de ce groupe-miroir, qui, en reprenant des personnages-types (le savant, le scout) sert de « groupe-témoin » mettant d'autant mieux en valeur les véritables héros, c'est-à-dire ceux qui figurent sur les pions du Jeu de l'Oie.



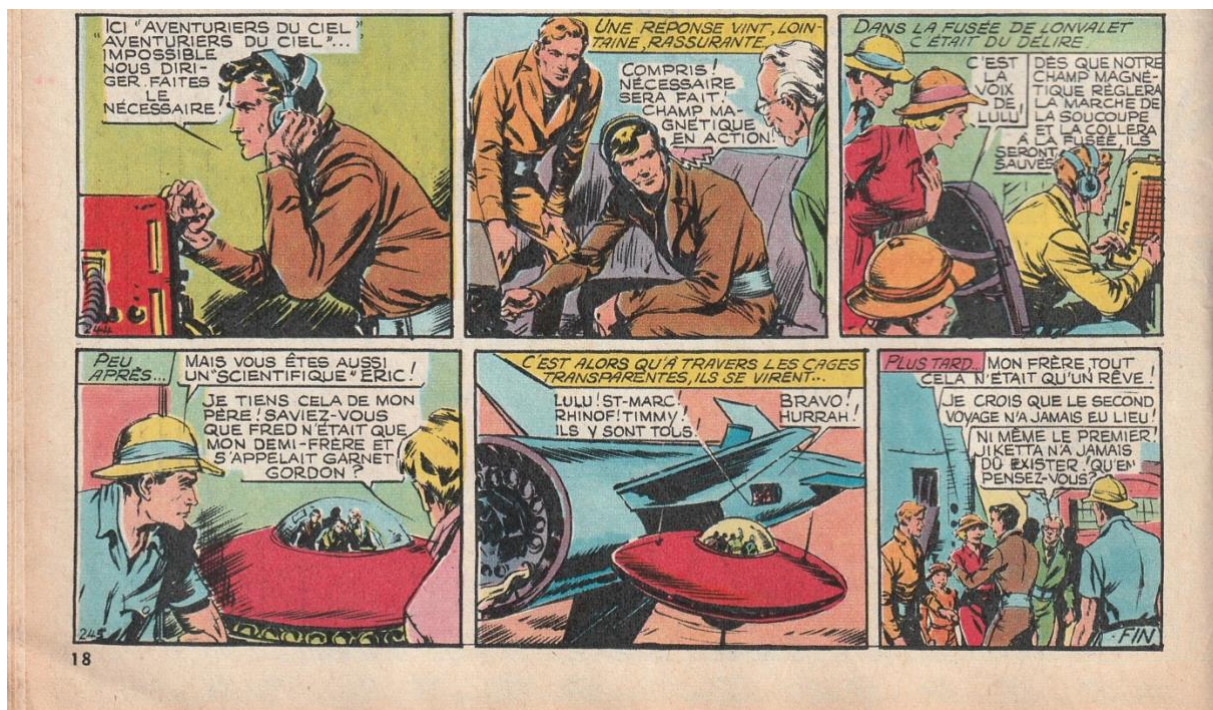
Ill. 14. Le *Bolide 1* et le Bolide factice. Raymond Houy, « Un + Un = ... Un ! », dans *op. cit.*, n° 105, 13 septembre 1937 © coll. perso.

Conclusion

Le Jeu de l'Oie « Cosmo-Rallye » retient l'intérêt d'un jeune lecteur d'époque en ce qu'il propose comme prime un objet publicitaire coloré permettant de prolonger le monde imaginaire dépeint par Nizerolles, dans une exploration simplifiée et ludique du Système solaire. Ce faisant, le joueur s'amuse avec le principe d'incertitude qui règne constamment dans le feuilleton et conforte son sentiment de familiarité envers des personnages qu'il côtoie sous la forme d'un produit dérivé. En tant qu'objet paratextuel, document-fiction redoublant l'univers de papier, « Cosmo-Rallye » nourrit des problématiques liées à la sérialité des

Aventuriers du Ciel, partagés avec d'autres architextes ou intertextes à l'échelle éditoriale ou diégétique. Il apparaît alors que le Jeu de l'Oie est aussi une manière d'affirmer la primauté du récit stellaire de Tintin sur ses aventures aériennes passées, ainsi que sur celles de sa petite-sœur.

Considérée comme l'œuvre-maîtresse du cycle des aventures de Tintin, *Les Aventuriers du Ciel* connaissent une nouvelle adaptation en 1955-1956, par Jacqueline Hérisson pour *L'Intrépide*³⁸, avec au dessin René Giffey, puis Mario Uggeri. Tintin devient à présent Lulu (Ill. 15), *ersatz* de Doc Savage, fortement influencé par les *comics* américains. Le renouvellement du récit, marqué par les premiers témoignages de soucoupes volantes en 1947, trouvent crédit dans le fait que Nizerolles a misé sur un récit dynamique, dans lequel l'espace est lieu de potentialité, qui conduit toujours quelque part.



Ill. 15. Conclusion de la bande dessinée. Jacqueline Hérisson, *Les Aventuriers du Ciel* (détail), ill. attribuée à Mario Uggeri, *L'Intrépide*, n° 352, 26 juillet 1956, p. 18 © coll. perso.

Notice bio-bibliographique

Fleur Hopkins-Loféron est actuellement postdoctorante CNRS au sein du laboratoire THALIM. Dans ce cadre, elle explore la diffusion du fakirisme dans les arts du spectacle et la culture

³⁸ Jacqueline Hérisson, *Les Aventuriers du ciel*, ill. de René Giffey et de Mario Uggeri, *L'Intrépide*, n° 275, 3 février 1955, au n° 352, 26 juillet 1956.

médiatique française du début du XX^e siècle (à paraître aux PUF). Elle a consacré sa thèse de doctorat (Prix SHS PSL 2020, à paraître chez Champ Vallon) au mouvement méconnu du merveilleux-scientifique français et, dans le cadre d'une résidence de deux ans en tant que chercheuse associée à la BnF, a été commissaire de l'exposition *Le Merveilleux-scientifique. Une science-fiction à la française* en 2019. Elle est aussi critique cinéma pour la revue *La Septième Obsession* et conseillère artistique pour l'émission de cultures visuelles *Le Dessous des images* sur Arte.