



2022-n°1

N. Prince, T. Tuhkunen, *Adapter, récrire, ressusciter Notre-Dame de Paris : échos d'Hugo dans les films, illustrations, bandes dessinées, jeux vidéo et autres formes abrégées ou hybrides pour la jeunesse*

Entre saccage, hommage et manigance : *Notre-Dame de Paris* revisité par les jeux vidéo

Taina TUHKUNEN (Université d'Angers)

[Publize
e-Revue de critique littéraire
Littérature pour la jeunesse et littérature générale

no. 1 2022

Adapter, récrire, ressusciter *Notre-Dame de Paris* : échos d'Hugo dans les films, illustrations, bandes dessinées, jeux vidéo et autres formes abrégées ou hybrides pour la jeunesse
sous la direction de Nathalie Prince et Taina Tuhkunen, avec une préface de Franck Laurent

Introduction
Nathalie Prince, « Ciel, mon Paris ! Le cas *Notre-Dame de Paris* (Hugo) à l'aune des cultures pour la jeunesse »

Partie 1 - Monter la façade : typologies, plans et premiers dessins
Marie-Laurentine Coëtano
Anne Schneider et Mariène Frateno
Alina Gonzalez et Isabelle Henry

Partie 2 - Escalader la flèche : illustrations, animation, mise en images
Camille Page
Christian Chelebourg
Taina Tuhkunen

Partie 3 - Gargouilles : créations jubilatoires et monstrueuses
Guillaume Peynet
Erik Anspach
Pamela Ellayah





Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution – Pas d'Utilisation Commerciale – Pas de Modification 4.0 International

Taina Tuhkunen, dans *Adapter, récrire, ressusciter* Notre-Dame de Paris (N. Prince & T. Tuhkunen dir.)

Résumé :

L'indéniable cœur géographique, culturel et historique de Paris, la cathédrale Notre-Dame constitue un édifice incontournable dans nombre de jeux vidéo qui ont pour cadre la capitale française. Souvent, lorsque le jeu vidéoludique incorpore l'auguste cathédrale célébrée par Victor Hugo, pour l'intégrer aux stratégies contemporaines de *gaming*, il se montre capable de générer une variété de références et révérences à l'esprit ludique hugolien. Paradoxalement, en « piratant », « saccageant », tout en « manipulant » et « manigançant » le déjà-là patrimonial, l'*homo numericus* finit ainsi par créer de nouvelles formes d'« hommages » aux artistes anonymes du Moyen-Age – et surtout à l'auteur français dont l'œuvre et le nom continuent à résonner à travers les nouvelles générations de « monstres » virtuelles.

Mots-clés :

Notre-Dame de Paris, Victor Hugo, cathédrale, jeux vidéo, adaptation, gamer, Quasimodo, distorsion

*

* *

“Between pillage, homage and scheming : *Notre-Dame de Paris* revisited by video games”

Abstract :

As the indisputable geographical, cultural, and historical heart of Paris, the cathedral of Notre-Dame also stands as an edifice difficult to miss in a number of video games set in the French capital. And when the video game incorporates the august cathedral celebrated by Victor Hugo, to integrate it into contemporary gaming strategies, it often engenders a great variety of reverential references to Hugolian playfulness. Paradoxically enough, by “pirating”, “ransacking”, as well as by “manipulating” and “tampering” with the existing legacy, l'*homo numericus* thus creates new forms of « hommages » to anonymous medieval artists – and, more particularly, to the French author whose oeuvre and name continue to echo through new generations of virtual “monsters”.

Keywords :

Notre-Dame de Paris, Victor Hugo, cathedral, video games, adaptation, gamer, Quasimodo, distorsion

L'art nouveau prend le monument où il le trouve, s'y incruste, se l'assimile, le développe à sa fantaisie et l'achève s'il peut.
Victor Hugo, Notre-Dame de Paris¹

Il baptisa son enfant adoptif, et le nomma Quasimodo, soit qu'il voulût marquer par là le jour où il l'avait trouvé, soit qu'il voulût caractériser par ce nom à quel point la pauvre petite créature était incomplète et à peine ébauchée. En effet, Quasimodo, borgne, bossu, cagneux, n'était guère qu'un à peu près.
Victor Hugo, Notre-Dame de Paris²

Au cœur de la ville de Paris, à quelques pas de l'entrée de la cathédrale de Notre-Dame, une borne routière signale le point de départ pour les routes quittant la capitale française. Entourant un médaillon octogonal en bronze, une discrète dalle en pierre grise, divisée en quatre quartiers, donne à lire les quatre mots gravés en lettres majuscules : « point », « zéro », « des routes », « de France ».

Depuis sa pose lors d'une cérémonie solennelle d'il y a près d'un siècle, en 1924, ce point facile à négliger parmi les pavés du parvis de la cathédrale est plus qu'une simple borne kilométrique. Indicateur de distance depuis le centre de Paris, il souligne, sur un plan plus symbolique, le rayonnement exercé par l'édifice qui a inspiré tant d'artistes, et dont le nom figure sur la couverture du roman de Victor Hugo.

Pour citer Hugo, le « majestueux et sublime édifice » (153) de Notre-Dame de Paris témoigne, encore aujourd'hui, de l'extraordinaire richesse patrimoniale médiévale. Avec ses « excroissances hybrides dont la fantaisie des architectes l'avait chargé » (177), son impact architectural, littéraire, pictural et cinématographique semble dépasser les autres monuments qui tracent, pourtant, leurs propres faisceaux lumineux à travers le *topos* parisien ; qu'il s'agisse de la Place de l'Etoile, ou bien de la Tour Eiffel qui, une fois le soir tombé, étincelle à des dizaines de kilomètres à la ronde.

Sans sous-estimer les autres grands édifices de la capitale française qui illustrent, chacun à sa façon, le rayonnement de la Ville Lumière, le présent article entend présenter une réflexion sur la manière, toujours multiple, dont l'un des produits de la culture populaire contemporaine – le jeu vidéo – participe à la diffusion du savoir culturel sur Paris, tout en générant de singuliers

¹Victor Hugo, *Notre-Dame de Paris*, Livre troisième, « Notre-Dame », 1831, URL : https://www.ebooksgratuits.com/pdf/hugo_notre_dame_de_paris.pdf, consulté le 10 janvier, 2021.
p. 160.

² *Ibid.*, p. 201.

Taina Tuhkunen, dans *Adapter, récrire, ressusciter* Notre-Dame de Paris (N. Prince & T. Tuhkunen dir.)

« échos d'Hugo » provocateurs d'interrogations. Y compris à travers leurs anachronismes et autres résonances inopinées avec le chef-d'œuvre littéraire que constitue *Notre-Dame de Paris*.

Car si, comme l'écrivait Hugo dans *Les esprits et les masses*, en évoquant l'œuvre de William Shakespeare, en défendant l'idée d'une propagation massive des œuvres d'art : « [i]l faut traduire, commenter, publier, imprimer, réimprimer, cliquer, stéréotyper, distribuer, crier, expliquer, réciter, répandre », ainsi que « donner à tous, donner à bon marché, donner au prix de revient, donner pour rien, tous les poètes, tous les philosophes, tous les penseurs, tous les producteurs de grandeur d'âme »³, les jeux vidéo semblent, à leur singulière manière, se proposer comme un moyen de diffusion et de vulgarisation impossible à ignorer en ce début du XXI^e siècle.

L'interaction avec le déjà-là historico-culturel se manifeste dès l'art du déplacement des héros numériques dans les jeux du type *Assassin's Creed Unity* (Ubisoft Entertainment, 2014) dont les fans rendirent un vibrant hommage d'un nouveau genre à Notre-Dame, en grimant virtuellement sur sa toiture éventrée par l'incendie tragique du 15 avril 2019. Entrant en jeu avec l'agilité physique immortalisée par Quasimodo, le monstre de Victor Hugo, le personnage-avatar vidéoludique soulève maintes questions sur les modalités de création, à la fois explicites et obliques. Et comme nous tenterons de le démontrer, si la monstruosité hugolienne peine à persister à travers la virtualité numérique, le jeu vidéo s'avère capable d'investir bien d'autres dimensions de l'univers hugolien. En convertissant la cathédrale en un mystérieux espace d'enquête, il finit par transformer la prestigieuse façade de Notre-Dame en un vertigineux terrain de jeu vertical, lorsqu'il ne nous fait pas survoler Paris et son joyau médiéval, tout en nous plongeant dans la Révolution française ou autres crises connues ou anticipées par la capitale française.

Le projet littéraire croise ainsi celui du jeu virtuel, car si Hugo nous invite à contempler « cette vieille reine de nos cathédrales » (204), la construction a priori immuable est constamment activée par la présence d'un être hybride, mi-homme, mi-animal, qui entretient, d'après le narrateur de *Notre-Dame de Paris* « une sorte d'harmonie mystérieuse et préexistante » (202) avec l'édifice religieux.

Face à l'énigmatique homme inachevé, l'emblématique créature « incomplète et à peine ébauchée » (201), il devient intéressant de s'interroger sur ses avatarisations par les *praxis* ludiques des jeux numériques. Dans quelle mesure les adaptations vidéoludiques du monstre hugolien s'avèrent-ils, au sens plus large du terme, « quasimodesques » ? Ou ne vaudrait-il pas mieux aborder ces créations issues de la réalité virtuelle comme des digressions, processus non moins complémentaires au personnage littéraire surgi de l'imaginaire foisonnant d'Hugo?

³ Victor Hugo, « William Shakespeare », II, V, *Les Esprits et les masses*, Paris : Jacroix, 1864, p. 398.

Taina Tuhkunen, dans *Adapter, récrire, ressusciter* Notre-Dame de Paris (N. Prince & T. Tuhkunen dir.)

Si les questions posées par les prolongements vidéoludiques de *Notre-Dame de Paris* sont à la fois complexes et multiples, une chose ne fait pas de doute. Dans les jeux électroniques examinés dans le cadre de notre brève étude, ces deux types de création ne cessent de fouiller Notre-Dame, en visitant sa nef, et en escaladant sa toiture, ses gargouilles et sa flèche, dramatiquement périée dans les flammes de l'incendie de 2019, sans oublier ses ramifications historiques, culturelles, métaphoriques, militaires, voire touristiques. Grâce à la multiplication des forces apportées à ces constructions des temps modernes, le *gamer* contemporain finit par rendre un étrange hommage – oblique mais non moins appuyé – au chef-d'œuvre de l'art gothique, sans oublier l'écrivain du XIXe siècle dont le roman permit de sauver l'édifice moyenâgeux de la destruction.

Le saccage du texte hugolien, ou comment le jeu vidéo pille *Notre-Dame de Paris*

L'année de sa parution, le roman *Notre-Dame de Paris* de Victor Hugo reçut un accueil plutôt élogieux. On salua, tout particulièrement, la capacité de ce grand romancier à ressusciter le Paris du XVe siècle, tout comme son talent à faire de la cathédrale une grande figure romanesque.

Ces éloges n'empêchèrent pas certaines figures littéraires de l'époque, comme le romancier Honoré de Balzac, de trouver le récit de Hugo invraisemblable et inconcevable. L'auteur de *La Comédie humaine* repéra dans les portraits hugoliens de « la belle et de la bête », surtout un « déluge de mauvais goût », « une fable sans possibilité et par-dessus tout un ouvrage ennuyeux, vide, plein de prétention architecturale ». ⁴ Ainsi que le feront remarquer certains chercheurs ultérieurs, l'une des explications de cette critique serait à chercher dans le désintérêt de Balzac envers les recompositions du passé. Au dire de Jeannine Guichardet, Balzac n'avait « rien d'un Viollet-le-Duc littéraire⁵ », le grand restaurateur de constructions médiévales.

En gardant à l'esprit cette observation, on pourrait dire que bon nombre des concepteurs de jeux vidéo fascinés par Notre-Dame restent sensiblement plus proches d'Hugo et du grand restaurateur de la cathédrale, Eugène Viollet-le-Duc que de Balzac, attiré par la création des personnages capables de refléter la société française du XIXe siècle. Au lieu de fabriquer une fresque de leur époque, les créateurs de jeux virtuels captivés par Notre-Dame se tournent effectivement vers le passé, plus ou moins lointain, pour y récupérer, à l'instar d'Hugo, ce vieux monument ancré dans l'Histoire, étonnamment ouvert à la recréation.

⁴ Balzac dans une lettre à Samuel-Henry Berthoud du 19 mars, 1831, citée dans Nicole Mozet, *La ville de province dans l'œuvre de Balzac*, Genève : Slatkine Reprints, 1998 (1982), p. 58.

⁵ Jeannine Guichardet, *Balzac-mosaïque*, Collection « Cahiers romantiques », Clermont-Ferrand : Presses universitaires Blaise Pascal, 2007, p. 167.

La plupart des combats virtuels pour Notre-Dame l'intègrent à leur intrigue soit comme un lieu de bataille, un *topos* d'énigmes et de mystères, ou bien comme un édifice repéré seulement hâtivement, par exemple, au cours d'un jeu de course automobile.⁶ Comme nous le verrons, d'autres projettent la vieille cathédrale dans un avenir résolument futuriste.

En règle générale, pas question de s'attarder sur les détails esthétiques, car illico après son installation dans le champ de vision, Notre-Dame se voit renvoyé dans les marges du jeu, pour céder la place aux figures de menace dont l'agilité rompe avec l'esthétique et la sérénité du Paris iconique, façonné et promu par la culture de masse. En tranchant avec les figures d'agression qui contrastent avec l'ambiance parisienne construite par les films hollywoodiens sur Paris, les *gamers* quittent la posture de la contemplation nostalgique, pour adopter celle de l'action, requise par les réflexes de défense dictés par la logique du jeu de combat.

C'est le cas de *Overwatch 2* qui introduit les adeptes de jeux vidéo dans un Paris qui a tout d'une publicité de parfum ou d'une annonce touristique destinée aux visiteurs étrangers désireux de retrouver la capitale française avec ses rues, quais, bistrots, cabarets et pâtisseries – sans oublier, bien sûr, la Tour Eiffel et Notre Dame.

Après cette entrée à la Walt Disney dans une ville pastellisée, les teintes douces laissent la place à une ville dystopique où le personnage-joueur aura à livrer un combat, sans pitié, contre de monstrueux robots qui ont envahi la capitale française. Comme souligné par ce jeu sorti, en 2013, par Blizzard Entertainment, où l'on entend un robot féminisé chanter (en français) un mélancolique refrain dans un cabaret vide, Paris est désormais un lieu dominé par des créatures métalliques sans âme. A moins que le triste chant de l'androïde, télécommandé par une force invisible qui résonne dans le cabaret sans spectateurs ne procure un lointain écho intertextuel de l'être au cœur du récit d'Hugo : le « monstrueux bossu » (577) qui, malgré ses difformités, finit par dire l'humain.

Si l'esthétique futuriste et les motifs de science-fiction de *Overwatch 2* n'excluent ni le Paris historique, ni le Paris touristique, les monuments tels que Notre-Dame et la tour Eiffel n'apparaissent pourtant qu'en toile de fond. Autrement dit, et en dépit de la nostalgisation initiale, l'accent reste sur le technologique, la monstruosité néo-frankensteinienne n'étant jamais développée comme une force potentiellement humaine. A l'instar des autres jeux de la série d'*Overwatch*, ce qui importe, c'est l'éradication des vagues successives de menaces sur des villes telles que Göteborg, Toronto, Rio de Janeiro ou Monte-Carlo.

Un acharnement mécanique similaire émerge dans *Battlefield 3* (2011), un jeu imprégné de technologie militaire de pointe qui propose une autre vision futuriste de Paris. Au cours des

⁶ Parmi ce type de jeu où Notre-Dame sert de toile de fond à des courses automobiles, notons, par exemple, *Midtown Madness* (Chicago Edition, 2003) où le joueur parcourt les rues de Paris, parfois au volant d'un taxi qui amène les clients au pied de la cathédrale.

Taina Tuhkunen, dans *Adapter, récrire, ressusciter* Notre-Dame de Paris (N. Prince & T. Tuhkunen dir.)

confrontations ultraréalistes, ce jeu de tir d'équipe personnalisable engage le joueur dans une série de missions susceptible d'évoquer les actes de violence et de terrorisme survenus, plus récemment, dans bon nombre de villes à travers le monde. Un autre jeu, *The Saboteur* (Pandemic Studios, 2009), nous introduit dans un Paris sous l'occupation nazie. En écho aux documentaires filmés lors des combats de rue pour la Libération de Paris en août 1944, il soulève la question de la rhétorique de protection mise en évidence par jeux et films⁷ qui présentent Paris et ses monuments comme un précieux objet à défendre.

Dans ce type de jeu de combat dit « à progression », où le personnage-joueur avance en anéantissant tout ennemi croisé, la cathédrale de Notre-Dame demeure, comme déjà indiqué, un élément de décor typiquement parisien, sans que l'on puisse en apprécier les traits architecturaux ou plastiques plus précis. De ce point de vue, elle se distingue de l'autre grand monument parisien, la Tour Eiffel dont on voit la lente agonie et destruction finale au cours d'une hypothétique Troisième Guerre mondiale dans *Call of Duty Modern Warfare 3* (Activision, 2011).

Contrairement à cet autre célèbre édifice parisien qui suscita, dès sa construction (1887-1889), de nombreuses polémiques et une forte contestation chez des artistes, tels que Guy de Maupassant et Alexandre Dumas fils, qui signèrent, en 1887, une « Protestation » contre la tour qualifiée d'« inutile et monstrueuse »⁸, la noble cathédrale médiévale de l'Île de la Cité n'est jamais éradiquée de la « map » du jeu numérique. Comme le laisse entendre *Call of Duty Modern Warfare 3* où l'on voit la « tour de Babel » décriée s'écrouler lentement à la manière d'un gigantesque meccano, tout se passe comme si cette emblématique construction métallique – célébrée, encore aujourd'hui, comme une prouesse technique du XIXe siècle – ne méritait pas la même protection que la cathédrale médiévale de Notre-Dame. – Ou bien, devait tout simplement disparaître du paysage parisien, afin de préserver « la beauté jusqu'ici intacte de Paris », pour citer les paroles protestataires des artistes indignés du XIXe siècle.

Quel que soit le cas, le combat contre la profanation de Paris, mené de manière plus prolixe par Victor Hugo qui s'appuie sur Quasimodo, le « vrai monstre d'abomination » (192), peine à trouver sa place dans les récits virtuels interactifs où le *gamer* doit prendre les mêmes armes de destruction que ses adversaires. Inutile de chercher dans ces jeux à manettes qui « saccagent » – figurativement et littéralement – la fine texture du monstre hugolien, tant les

⁷ On pense, tout particulièrement, au film franco-américain *Paris brûle-t-il ? (Is Paris Burning ?)* de René Clément (1966). Cette adaptation filmique de l'ouvrage de Larry Collins et Dominique Lapierre met en scène plusieurs personnages historiques dont le général Dietrich von Choltitz qui refusa de détruire Paris et ses monuments, contre l'ordre explicite d'Adolf Hitler à qui est attribuée la question « Paris brûle-t-il ? ».

⁸ « Nous venons, écrivains, peintres, sculpteurs, architectes, amateurs passionnés de la beauté jusqu'ici intacte de Paris, protester de toutes nos forces, de toute notre indignation, au nom du goût français méconnu, au nom de l'art et de l'histoire français menacés, contre l'érection, en plein cœur de notre capitale, de l'inutile et monstrueuse tour Eiffel, que la malignité publique, souvent empreinte de bon sens et d'esprit de justice, a déjà baptisée du nom de « tour de Babel », « Les artistes contre la tour Eiffel », paru dans *Le Temps* du 14 février 1887, 1887 (p. 3-6).

Taina Tuhkunen, dans *Adapter, récrire, ressusciter* Notre-Dame de Paris (N. Prince & T. Tuhkunen dir.)

divertissements digitalisés semblent renforcer la cyberdépendance, en proposant un récit moult fois reconçu sur des héros bons et courageux, abattant ennemis malveillants qui ne méritent que l'anéantissement et la mort.

Face à ces dichotomies, revenons à quelques passages particulièrement révélateurs de *Notre-Dame de Paris*, pour rappeler sa dynamique alambiquée qui propose un contrepoint aux dogmatismes et manichéismes. L'accent y reste sur « la diversité de la forme » (245) que le narrateur hugolien associe non seulement à la liberté, au peuple, et à l'homme (245), mais également au progrès, à l'originalité, à l'opulence, et au mouvement perpétuel (246).

Comme en témoigne l'extrait suivant qui reflète le caractère en soi excessif, démesuré et carnavalesque d'Hugo, les figures sculptées en pierre – excroissances hybrides sorties de la fantaisie des maçons anonymes – sont rendues mystérieusement vivantes lors des échanges qu'entretient le carillonneur difforme avec la cathédrale :

Sa cathédrale lui suffisait. Elle était peuplée de figures de marbre, rois, saints, évêques, qui du moins ne lui éclataient pas de rire au nez et n'avaient pour lui qu'un regard tranquille et bienveillant. Les autres statues, celles des monstres et des démons, n'avaient pas de haine pour lui Quasimodo. Il leur ressemblait trop pour cela. Elles raillaient bien plutôt les autres hommes. Les saints étaient ses amis, et le bénissaient ; les monstres étaient ses amis, et le gardaient. Aussi avait-il de longs épanchements avec eux. Aussi passait-il quelquefois des heures entières, accroupi devant une de ces statues, à causer solitairement avec elle. Si quelqu'un survenait, il s'enfuyait comme un amant surpris dans sa sérénade. (206)

Etrange traversée des classes sociales et des sphères terrestres et célestes, ces causeries avec rois, saints, évêques, monstres et démons incorporent le beau et le difforme, le sublime et le grotesque. En écorchant et en raillant les systèmes créés par l'homme, elles font entendre, sur un plan plus général, ce que Hugo inscrit sous une curieuse « vaste symphonie en pierre » (154) oxymorique que seul Quasimodo, le roi de la Fête des Fous, serait capable d'entendre.

Comparé à la débordante composition polyphonique hugolienne qui ne cesse d'enchevêtrer arts et époques, Rabelais et Bruegel, en inversant le beau et le laid, le monstre et le moine, l'éléphantésque et le finement ciselé, pour souligner comment « sur chaque pierre on voit saillir en cent façons la fantaisie de l'ouvrier disciplinée par le génie de l'artiste » (154), le *gameplay* du XXI^e siècle s'appuie sur d'autres permutations. En transformant le postulat « l'homme est un monstre pour l'homme » (« *homo homini monstrum* », 355) en celui de la monstruosité de l'homme moderne, les Molochs *high-tech* engendrés et actionnés par le *know-how* de pointe partagent, en effet, peu avec les créatures en chair et en os du type primitif représenté par Quasimodo. A l'inverse des monstres vidéoludiques – vouées à l'atomisation dès leurs cuirasses touchées par le *gamer* – le sonneur de cloches bossu, borgne, sourd et brèche-dent, révèle « sa face humaine et sa membrure bestiale » (203), en renouant ainsi, par l'atrophie même de son corps, avec l'humanité.

Nous pensons, ici, aux passages du roman où, en dépit des aspects repoussants du corps de Quasimodo, le portrait de lui brossé par Hugo nous permet de détecter les traits humains du personnage aux apparences monstrueuses : « Nous n'essaierons pas de donner au lecteur une idée de ce nez tétraèdre, de cette bouche en fer à cheval, de ce petit œil gauche obstrué, d'un sourcil roux en broussailles tandis que l'œil droit disparaissait entièrement sous une énorme verrue, de ces dents désordonnées, ébréchées çà et là, comme les créneaux d'une forteresse, de cette lèvre calleuse sur laquelle une de ces dents empiétait comme la défense d'un éléphant, de ce menton fourchu, et surtout de la physionomie répandue sur tout cela de ce mélange de malice, d'étonnement et de tristesse. » (73)

Dans ces deux types de récits marqués par la démesure, le pouvoir du regard reste crucial. A cette différence fondamentale près que, tandis que le jeu virtuel multiplie les focalisations ultra-rapides, tout en refusant les discontinuités⁹, le récit hugolien déploie lieux, objets, personnages, etc., en prenant le temps pour contempler et faire observer. Comme en atteste l'extrait suivant du roman, si le narrateur présente la cathédrale de Notre-Dame fréquemment comme un objet mystérieux, il nous révèle tout aussi souvent celui qui la regarde, en soulignant à quel point l'observation visuelle constitue une activité dynamique :

Mais, ce que tout le monde avait pu remarquer, c'étaient les interminables heures qu'il employait souvent, assis sur le parapet du parvis, à contempler les sculptures du portail, examinant tantôt les vierges folles avec leurs lampes renversées, tantôt les vierges sages avec leurs lampes droites ; d'autres fois calculant l'angle du regard de ce corbeau qui tient au portail de gauche et qui regarde dans l'église un point mystérieux où est certainement cachée la pierre philosophale, si elle n'est pas dans la cave de Nicolas Flame. (217)

Il n'est pas anodin que le focalisateur soit ici Claude Frollo, le démoniaque archidiacre alchimiste de *Notre-Dame de Paris*, passionné de science et quêteur d'absolu. Lors de cette préfiguration de l'attraction de Frollo pour Esmeralda, le brillant intellectuel est, encore à ce stade du récit, plongé dans une contemplation solitaire. Bien avant que Quasimodo ne le précipite du haut de la cathédrale, on le trouve en train de scruter et cogiter sur les délicats détails de la façade extérieure du Notre-Dame, en cherchant à les interpréter, comme s'il s'agissait d'un texte d'une grande complexité dont l'exégèse demandait du temps et de la patience.

De nouveau, le contraste est frappant par rapport au récit vidéoludique au tempo frénétique, présupposant d'autres réactions et interactions. Car, bien qu'activité et animation il y a des deux côtés, le jeu vidéo exige une réactivité oculaire et/ou gestuelle plus immédiate/s de la part du *gamer*. Cette hypervigilance et tension corporelle ne semblent pas trouver d'équivalent

⁹ « Ces mondes virtuels sont des mondes permanents. Ils n'ont pas de pause. Les actions qui s'y déroulent – le jeu – ne s'arrêtent jamais. », Voir l'article de Benoît Virole intitulé « Réalité virtuelle et incarnation numérique », *La lettre de l'enfance et de l'adolescence* 2010/4 (n° 82), p. 83-86, URL : <https://www.cairn.info/revue-lettre-de-l-enfance-et-de-l-adolescence-2010-4-page-83.htm>, consulté le 9 juin, 2021.

direct chez le lecteur du roman ; à moins que l'on puisse comparer les processus engagés par la lecture aux « faires vidéoludiques ».¹⁰

Malgré les critiques classiques vis-à-vis des « défauts » – difformités quasi-obligées de l'adaptation d'une œuvre dans un autre langage, dans un autre média que celui dans lequel elle fut initialement conçue – il nous faut reconnaître les progrès souvent assez impressionnants réalisés dans l'élaboration des œuvres vidéoludiques.

Pour mesurer le chemin parcouru, il suffit de penser à *Hunchback* (Amsoft, 1984) l'un des premiers jeux électroniques datés des années 1980, où l'on trouve un Quasimodo encore élémentaire sur le plan technique, mais déjà en train de transcoder le texte.

Dans *Hunchback* (« Bossu ») I et II, produits par Ocean Software, le joueur actionne le personnage de Quasimodo qui ressemble encore, à bien des égards, au personnage de « Jumpman », rebaptisé plus tard « Mario » : l'un des premiers grands succès mondiaux dans le domaine des jeux vidéo impulsés par Nintendo au début des années 1980. *Hunchback* reprendra le même principe, encore rudimentaire, qui consiste à faire déplacer le personnage, en le faisant progresser en sautant (« *jump* »). Notons que si Jumpman gravit ainsi, par sauts successifs, les échafaudages pour parvenir à délivrer Pauline, captive du gorille Donkey Kong, dans *Hunchback*, c'est l'antagoniste monstrueux qui devient à son tour le héros. Tel Mario, le célèbre plombier moustachu (qui marqua le début de l'âge d'or des consoles de salon), Bossu devra passer par-dessus des boules de feu et autres obstacles pour venir au secours à Esmeralda.

A l'instar de bon nombre de jeux ultérieurs, Notre-Dame n'est finalement qu'un prétexte pour faire évoluer le Bossu vidéoludique sur la muraille de la cathédrale qui ressemble plutôt à une forteresse. De manière aussi caractéristique pour ces premiers jeux, le Quasimodo numérique doit traverser l'écran de gauche à droite, en évitant une série d'obstacles, pour aller sonner la cloche à l'extrémité droite de l'écran. Et, une fois franchis les remparts et la fosse à l'aide d'une corde, et après avoir évité flèches et autres objets volants, il ne lui reste plus que libérer Esméralda. Une fois la mission accomplie, le jeu pourra reprendre, à une vitesse supérieure.

A la lumière de ces exemples, il semble incontestable qu'en dépit de la virtuosité technique dont témoignent les images et figures virtuelles actuelles, de plus en plus réalistes, dynamiques et adroitement ciselées, les jeux vidéo ayant intégré Notre-Dame à leur trame,

¹⁰ Il serait possible de poursuivre plus loin ces réflexions en s'appuyant sur la révision de la théorie narratologique du jeu vidéo, ainsi que sur le concept de « focalis-action » développé par Hugo Montembeault et Bernard Perron. A la place d'une perspective narrative plus classique, Montembeault et Perron soulignent l'expérience du joueur, en considérant le point de vue et le point d'écoute, de même que ce qu'ils appellent le « point d'action », tout en tenant compte des « modalités du faire » qui encadrent et induisent la jouabilité. Voir Hugo Montembeault et Bernard Perron, « La Focalis-action : Des savoirs narratifs aux faires vidéoludiques », *Sciences du jeu* [En ligne], 9 | 2018, mis en ligne le 30 mai 2018, URL : <http://journals.openedition.org/sdj/897> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.897>, consulté le 15 mai 2021.

peinent à égaler la complexité du langage hugolien. Notamment, lorsqu'il s'agit de l'appropriation des stéréotypes culturels du type « demoiselle en détresse », présentée, chez Hugo, comme une étrange reine emprisonnée dans une église à qui le peuple cherche à rendre sa liberté.

A la place du mille et unième sauvetage de cette figure ancestrale, on trouve, chez Hugo, une « Dame » infiniment plus protéiforme. Y compris en tant qu'« édifice maternel » (206) pour Quasimodo. Sans se déconnecter de l'iconographie chrétienne¹¹, l'objet de culte catholique évoque, avec l'église portant son nom, un processus de re-création plus intemporelle. Au point où l'on pourrait dire que, associée à l'image de Quasimodo, la « Dame » de Victor Hugo poursuit son rayonnement – au-delà d'une seule croyance et par-delà une seule iconographie – pour devenir un bouclier non seulement du « génie gothique », mais plus largement génie humain :

Cependant, quand le soleil du moyen âge est tout à fait couché, quand le génie gothique s'est à jamais éteint à l'horizon de l'art, l'architecture va se ternissant, se décolorant, s'effaçant de plus en plus. Le livre imprimé, ce ver rongeur de l'édifice, la suce et la dévore. Elle se dépouille, elle s'effeuille, elle maigrit à vue d'œil. Elle est mesquine, elle est pauvre, elle est nulle. Elle n'exprime plus rien, pas même le souvenir de l'art d'un autre temps. Réduite à elle-même, abandonnée des autres arts parce que la pensée humaine l'abandonne, elle appelle des manœuvres à défaut d'artistes. (249)

Aujourd'hui, c'est le « livre imprimé, ce vers rongeur d'édifice » architectural – présenté par Hugo comme une menace pour l'architecture médiévale – qui semble, à son tour, menacé. A la place de l'imprimerie, c'est le pouvoir « rongeur » des procédés privilégiant l'image (photographique, filmique, vidéoludique, etc.) qui chercherait à détruire la parole imprimée.

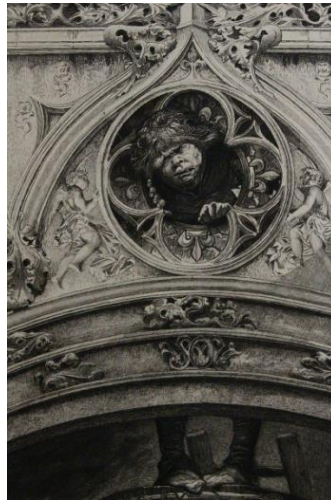
Toutefois, comme s'efforcera à le prouver le chapitre suivant, cette autre « vermine » ou force dévoreuse qu'est l'œuvre vidéoludique ne répand *que* des symptômes d'appauvrissement et d'épuisement. En parasitant, en se greffant sur le déjà-là, cette nouvelle *praxis* populaire, perçue souvent comme une activité abrutissante, offre des possibilités parallèles qui, au lieu de faire « maigrir à vue d'œil » le monument existant, incite à revisiter Notre-Dame sous d'autres effets, techniques et éclairages.

¹¹ On pense, par exemple, à la manière dont Esmeralda incarne la charité et la bienveillance envers Quasimodo, en se confondant avec la piété de la Vierge Marie. Voir, par exemple, Sylvie Goutas, « Allégorie de la charité dans la peinture et le roman français du XIXe siècle: charité d'Esmeralda dans *Notre-Dame de Paris* de Victor Hugo ». Selon Goutas « Hugo suggère que ce monument constitue un substitut maternel pour Quasimodo par le biais de la personnification du bâtiment, des cloches et des statues, qui contribue à donner brièvement à l'édifice les caractéristiques d'une charité, dont l'enfant serait Quasimodo », *Nineteenth-Century French Studies*, Vol. 46, No. 1/2 (Fall-Winter 2017-2018), p. 26-41.

Taina Tuhkunen, dans *Adapter, récrire, ressusciter* Notre-Dame de Paris (N. Prince & T. Tuhkunen dir.)



La statue de la Vierge Marie, entourée d'anges devant l'une des gigantesques rosaces de Notre-Dame de Paris.



« C'était une merveilleuse grimace, en effet, que celle qui rayonnait en ce moment au trou de la rosace » (Victor Hugo, *Notre-Dame de Paris*, 72)
Le monstre au centre d'une autre auréole inspirée par le roman de Victor Hugo.
Eau-forte d'Adolphe-Alphonse Géry-Bichard d'après un dessin de Luc-Olivier Merson (1889).

Hommages vidéoludiques de l'homo numericus au Notre-Dame et à Hugo

Après les constats de « saccage » par le jeu vidéo qui donne l'impression de détruire la dense historicité et la textualité hugoliennes, il convient d'élargir notre angle d'approche. Car, malgré les appropriations par l'hyper-réalité virtuelle de cette « bible de pierre » (239) donnée à lire par la cathédrale à l'époque où le peuple ne savait pas encore lire – évoquée sous les références aux « pages de pierre » (241), à l'« écrit en pierre » (249), et aux liens entre architecture et imprimerie¹² – impossible d'ignorer les curieux hommages livrés par l'*homo*

¹² « [L]e genre humain a deux livres, deux registres, deux testaments, la maçonnerie et l'imprimerie, la bible de pierre et la bible de papier » (253).

Taina Tuhkunen, dans *Adapter, récrire, ressusciter* Notre-Dame de Paris (N. Prince & T. Tuhkunen dir.)

*numericus*¹³ à la cathédrale, paradoxalement en la « pillant ». Sans prétendre la reconstruire à l'identique, mais en l'intégrant à ses propres logiques récréatives, l'*homo ludens* du XXI^e siècle participe à des opérations de récréation qui ne sauraient s'assimiler à de simples radiations de la carte. Au contraire, il s'agirait plutôt d'irradiations sous forme de pistes parallèles, permettant d'aborder le récit original comme une œuvre non-stabilisée, toujours en cours d'évolution.

Pendant une interview accordée par Salman Rushdie au site web *Big Think*¹⁴ où il fut question l'influences des jeux vidéo sur les formes linéaires du récit, l'auteur britannique d'origine indienne, connu pour son écriture qui mêle mythes, fantaisies et vie réelle, affirma :

J'ai toujours pensé qu'une des choses que l'Internet et le monde du jeu permettent, en tant que techniques narratives, c'est de ne pas raconter une histoire du début à la fin, mais de la raconter de manière oblique, pour offrir des possibilités alternatives entre lesquelles le lecteur pourra, en quelque sorte, choisir.¹⁵

Si nous avons préféré traduire le mot anglais « *sideways* » utilisé par Rushdie par l'adjectif « oblique », il faudra garder à l'esprit que ce mot anglais renvoie, de façon plus générale, à toute forme de mouvement ou déplacement s'effectuant de manière latérale, tout en évoquant l'idée tacite d'un possible écart ou déviation. Il n'est effectivement pas inintéressant de s'interroger sur le recours, par les créateurs de jeux virtuels, aux opérations « obliques » ou « latérales », pour mieux exprimer les « échos d'Hugo » détectables à travers l'univers du gaming. D'autant plus qu'en revisitant Notre-Dame, le virtuel ludique nous conduit souvent vers des *topoi* où résonnent les « constructions hybrides » (160) ou « formes hybrides » (254) qu'évoque Hugo dans son roman caractérisé par le « grouillement multiforme », comme le formule Henri Scepi dans son livre *Notre-Dame de Paris de Victor Hugo*.¹⁶

Sans nous éloigner du postulat de Rushdie, gardons à l'esprit que le jeu vidéo « n'oblige pas, en réalité, au joueur de suivre la principale trame narrative pendant des périodes prolongées ». ¹⁷ Il proposerait, au contraire, « toutes sortes d'excursions et de digressions parmi lesquelles l'on peut choisir ». Au lieu de suivre un « grand, macro-récit » (« *the big story, the macro story* »)¹⁸, le joueur se trouverait ainsi dans un rapport interactif avec le récit, sans perdre

¹³ « Après l'*homo faber*, l'*homo sapiens*... et dans le prolongement de ces expressions latines, voici maintenant advenue l'ère de l'*homo numericus*, une étape du développement de l'humanité où l'activité humaine s'organise autour des technologies et des outils numériques. », Compiègne, Isabelle, « Qui est l'*homo numericus* ? La société numérique en question(s). Auxerre : Éditions Sciences Humaines, « Petite bibliothèque », p. 59, URL : <https://www.cairn.info/la-societe-numerique-en-questions--9782361060077.htm>, consulté le 20 mars, 2021.

¹⁴ « How are video games influencing linear forms of story telling ? », Interview de Salman Rushdie sur Big Think, un site de contenus éducatifs, du 24 novembre, 2010, URL : <https://bigthink.com/big-think-interview-with-salman-rushdie>, consulté le 2 mai, 2021.

¹⁵ « I've always thought that one of the things that the Internet and the gaming world permits as a narrative technique is to not tell the story from beginning to end – to tell stories sideways, to give alternative possibilities that the reader can, in a way, choose between. », *Big Think*, 2010. *Idem*.

¹⁶ Henri Scepi, *Notre-Dame de Paris de Victor Hugo*, Paris : Folio, 2006, p. 30.

¹⁷ « He doesn't in fact, doesn't really have to follow the main narrative line of the game at all for long periods of time. » *Big Think*, 2010. *Idem*.

¹⁸ « There are all kinds of excursions and digressions that you can choose to go on and find many stories to participate in instead of the big story, the macro story. » *Big Think*, 2010. *Idem*.

la main sur l'évolution des personnages virtuels ; tout particulièrement le héros numérique qui continue à effectuer des actions virtuelles décidées, par le joueur, en fonction de son analyse de la situation

Cela étant dit, Rushdie ne cache pas certaines de ses réserves, notamment lorsqu'il constate que les jeux électroniques n'ont pas encore montré tout leur potentiel par rapport au pouvoir qu'ils pourraient exercer sur le récit. D'après lui, la prolifération même des possibilités narratives ne serait pas sans risque. Car à force d'ouvrir les portes aux intrigues potentielles, qu'arrivera-t-il à la narration ? En même temps, Rushdie se demande si le jeu vidéo saura un jour réaliser un récit susceptible de contenir tous les récits imaginables. Ou bien, s'il finira par mettre terme au fantasme d'un récit capable de confier les choix narratifs au lecteur.

A retenir de ces spéculations rushdiennes, avant tout, l'idée de divergences, celle de l'existence de pistes parallèles qui ne proposeraient pas un seul récit linéaire au *gamer*. En préférant le choix individuel et l'interactivité en temps réel, la digression au cheminement vers une clôture préconçue, le jeu virtuel privilégierait ainsi collisions et télescopages, interactions et ruptures, plutôt que continuités linéaires.

Dans cette hypothèse, sur quels genres d'écarts, déviations et récits parallèles débouchent les digressions pratiquées par le jeu virtuel qui revisitent ou reconsidèrent Notre-Dame ? Et sur quels types de stratégies et scénarisations virtuelles s'appuient les jeux qui nouent des liens avec le savoir culturel symbolisé par Notre-Dame ?

Devant ces questions auxquelles le présent article ne prétend pas apporter des réponses exhaustives, reprenons l'argument de « saccage » développé plus haut, suggérant que les adaptations vidéoludiques de Notre-Dame ne sont jamais loin d'un « Notre-Drame » : un échec à rendre à ce monument la gloire si magistralement restituée par Victor Hugo. En effet, et comme déjà noté, le jeu virtuel se montre souvent éloigné, déconnecté même, du roman d'Hugo. Outre les rapports oculaires déjà signalés, il y a le tempo considérablement plus rapide, tout comme le choix récurrent de laisser Notre-Dame – presque trop révérencieusement – à l'écart des combats contre les monstres virtuels *high-tech*.

Pour tenter d'y voir plus clair, il s'avère nécessaire de différencier les jeux de tir des jeux d'enquête. Tandis que les premiers se contentent de récupérer la cathédrale pour sa valeur « citationnelle », les seconds se proposent comme des activités d'enquête organisées autour des secrets et énigmes, permettant, du même coup, d'apprécier, un peu plus, sa richesse historique et artistique (architecturale, littéraire, théâtrale, photographique, cinématographique, musicale, voire chorégraphique).

Au lieu d'être « parasité » ou « pillé » à la vitesse d'un flash touristique (rappelant la rapidité avec laquelle nombre de touristes étrangers visitent la capitale française), l'« Eternelle

Taina Tuhkunen, dans *Adapter, récrire, ressusciter* Notre-Dame de Paris (N. Prince & T. Tuhkunen dir.)

Notre-Dame »¹⁹ ainsi remise en scène entre en écho avec le temps long hugolien, libre de l'emprise du dieu Chronos. Miroitant davantage la temporalité du roman, constamment suspendue par les digressions (tentaculaires chez Hugo), arrêts sur images et autres mises entre parenthèses du temps du récit, le jeu vidéo se transforme en espace de réflexion d'une lenteur relative, dès lors qu'il renonce à la logique de combat au bénéfice de celle de la cogitation et d'exploration.

Qu'il s'agisse des hauteurs ou des recoins plus sombres du joyau médiéval, exploités pour leur côté mystérieux et inquiétant, comme le montrent les exemples suivants, comparée à la temporalité hugolienne – ni linéaire, ni en circuit fermé – celle des jeux d'enquête s'avère souvent délibérément hybride.

Dans le présent vidéoludique de *Rhythm Thief & les Mystères de Paris* (Sega, 2011) – jeu d'aventure et d'enquête ponctué de rebondissements – le joueur s'identifie à Raphaël, un jeune voleur parisien aux airs d'Arsène Lupin, échappée de la Belle Epoque. Il s'agit d'une mission pour retrouver un bracelet, mais il y est tout autant question d'élucider un mystère autour d'une personne disparue. Pour le résoudre, le personnage-joueur doit traverser une série d'épreuves, en visitant bon nombre de lieux parisiens particulièrement propices à la découverte d'objets énigmatiques, tel le musée du Louvre avec ses étranges objets, telles que les statues de la Mésopotamie.

Après une citation de Napoléon (« L'imagination gouverne le monde »), l'action du jeu démarre au parvis de Notre-Dame, transformé pour l'occasion en piste de disco pour y effectuer un hommage « culture pop » à la vieille cathédrale. On y voit évoluer – non pas « une jeune égyptienne qui chantait » (96) accompagnée de sa chèvre – mais un personnage-avatar qui alterne les gestes chorégraphiques de Michael Jackson et John Travolta (dans *Saturday Night Fever* de John Badham, 1977). Une fois dans les grandes salles d'exposition du Louvre, le personnage aux airs du gentleman cambrioleur (avatar français de Sherlock Holmes) croise des ombres de pharaons ; peut-être même celle d'une autre figure télévisuelle populaire : Belphégor du *Fantôme du Louvre* (Claude Barma et Jacques Armand, 1965), en soulignant ainsi le « *time-travelling* » pratiqué par ces jeux.

Parmi les jeux qui opèrent sur un mode analogue de croisements et d'interférences où Notre-Dame constitue le point zéro, ou bien un point à partir duquel faire rebondir²⁰ l'intrigue, citons un autre jeu d'aventure ludo-éducatif, *Paris 1313 : Le Disparu de Notre-Dame* (Index+, 1999) qui se propose, lui aussi, comme une recherche d'une personne disparue.

¹⁹ L'intitulé du numéro hors-série hommage du *Parisien*, consacré à Notre-Dame, publié le 19 avril, 2019.

²⁰ A titre d'exemple, citons *TimeSpitters 2* (Eidos Interactive, 2002), un jeu de tir où les extraterrestres perturbent le continuum espace-temps terrestre avec leurs plans diaboliques. Le joueur s'y trouve projeté depuis le parvis de Notre-Dame à la Planète X, pour participer (seul ou sur mode multijoueur) à des combats équipé d'une multitude d'armes dont le fusil à plasma.

Faisant écho à l'amorce carnavalesque du roman d'Hugo, *Paris 1313* débute par une fête médiévale donnée « en l'an de grâce 1313 » sur le parvis de Notre-Dame, lorsque Adam de Douai, maître orfèvre et horloger du roi travaillant sur le fronton de la cathédrale tombe brusquement sous les yeux des badauds. Adam est déclaré mort, mais personne n'a pu assister à son enterrement. Après sa mystérieuse disparition, l'expert en mécanique du XIV^e siècle laisse derrière lui plusieurs interrogations. – S'agit-il d'un complot ? – Ou bien d'un meurtre ? – Et surtout, qu'est-il arrivé à cette horloge curieusement contemporaine sur laquelle œuvrait Adam ?

Réalisé avec le concours des spécialistes de l'histoire de Paris,²¹ le jeu exploite habilement de nombreux faits historiques et esthétiques, sans oublier le recours aux effets cinématiques. Et comme l'indique son nom, *Paris 1313* reste ancré dans une réalité historique déterminée²² : celle du règne de Philippe le Bel au cours duquel la France fut à l'apogée de sa puissance médiévale.

Comme dans *Notre-Dame de Paris*, le *gamer* est introduit dans un univers composite centré sur un trinôme, certes moins complexe que celui, maudit et mystérieux, du roman. A la place du triangle formé par un ecclésiaste abusif (Frollo), une demoiselle au cœur pur (Esmeralda), et un carillonneur monstrueux (Quasimodo), le jeu en neuf actes nous propose d'actionner soit l'un ou tous les personnages virtuels suivants : Jacques, le frère de l'orfèvre disparue, Rosemonde, une comédienne amoureuse de Jacques, et Pierre de Cinq-Ormes, un jeune nobliau qui courtise une Dame de la cour.

L'activité virtuelle est ici ponctuée par la présence d'un manuscrit ouvert à l'écran. Les pages indiquant les différentes étapes du jeu se tournent toutes seules, mystérieusement, sans intervention humaine. Celles-ci conseillent le joueur sur l'attitude à adopter pour « dénouer les fils de l'intrigue », et pour permettre aux « personnages à accomplir leur destin »²³. L'impression créée n'est alors pas sans rappeler la manière dont le narrateur d'Hugo ponctue son texte d'interrogations, en apostrophant le lecteur, et en laissant celui-ci remplir les « trous » du texte pour tenter de décrypter les mystères qui l'animent.²⁴

²¹ Avec le concours des Musées Nationaux et les spécialistes du Musée National du Moyen-Âge de Cluny.

²² Comme chez Hugo, le contexte historique clairement défini renforce la véracité du récit. A l'époque des événements, Philippe IV, dit « le Bel » (1268-1314), est à la tête d'un Etat puissant et prospère. Cherchant à donner de l'éclat à sa cour, il engage les meilleurs artisans de son pays pour terminer la construction de la cathédrale de Notre-Dame.

²³ « Vous pouvez incarner tour à tour, dans l'ordre que vous voulez, chacun des trois héros de cette aventure. Un seul d'entre eux ou tous les personnages, comme il vous plaira. Il vous faudra beaucoup de perspicacité pour dénouer les fils de l'intrigue... pour aider nos personnages à accomplir leur destin... pour parvenir enfin à déjouer tous les pièges et favoriser la naissance de l'horloge mécanique ! », *Paris 1313 : Le Disparu de Notre-Dame* (Dramaera, 1999).

²⁴ Voici comment le narrateur de *Notre-Dame de Paris* interpelle son lecteur, en lui présentant des questions, parfois en série : « D'où lui venait ce front chauve, cette tête toujours penchée, cette poitrine toujours soulevée de soupirs ? Quelle secrète pensée faisait sourire sa bouche avec tant d'amertume au même moment où ses sourcils froncés se rapprochaient comme deux taureaux qui vont lutter ? Pourquoi son reste de cheveux étaient-ils déjà gris ? Quel était ce feu intérieur qui éclatait parfois dans son regard, au point que son œil ressemblait à un trou percé dans la paroi d'une fournaise ? » (218-219)

Si le rapport entre ces jeux vidéoludiques et la cryptographie, la cryptomanie, ou même la cryptomnésie²⁵ reste matière à spéculation, une chose semble « quasimodesquement » certaine. En intégrant maints mythes, légendes et faits réels, ce type de jeu qui pivote – de près ou de loin – sur Notre-Dame et son « symbolisme flottant » (240), finit par tricoter un parcours poreux vers une clôture seulement éphémère ou temporaire. Et, malgré l'annonce du « *Game Over* », le temps demeure au cœur des questions posées à « cet éternel malade qu'on appelle l'homme » (229).

Si ces enchevêtrements « notre-damesques » renvoient, aussi fréquemment, la balle à Victor Hugo, créateur d'un « monde brouillé », c'est qu'il se prête, pour citer Henri Scepi, à « l'activité élucidatrice du regard »²⁶. Cela dit, le déchiffrement ou le décryptage des signes, la création du sens entre le grotesque hugolien et l'hybride vidéoludique ne va pas de soi. Car si ces différentes formes de création ne cessent de s'opposer, ce qui les rapproche, ce n'est pas uniquement le désir de ruptures et d'inversions carnavalesques, mais la tendance à s'autoriser écarts et digressions, tout en s'organisant autour du secret et du mystérieux.

On repère ce genre de caractéristiques, par exemple, dans *Secret à Notre-Dame (Hidden mysteries : Notre Dame, Licensed 4U, 2011)*, un jeu d'enquête où l'on part à la recherche de la relique la plus précieuse de la cathédrale : la couronne d'épines. Une nouvelle fois, il faut s'empresse, maintenant en tant qu'enquêteur de la Préfecture de Police, avant qu'il ne soit trop tard pour traquer et sauver un objet précieux.

L'« ordre caché » [qui] « gît dans les profondeurs de l'œuvre »²⁷, persisterait donc sous divers avatars et mutations, en dépit du temps limité laissé à l'observation et à l'enchantement. Et, bien qu'en utilisant des modalités divergentes, les concepteurs de jeux numériques semblent exprimer leur propre ravissement à travers d'étourdissantes envolées et plongées dont le langage spatial souligne la finesse architecturale de Notre-Dame, par exemple dans *Assassin's Creed Unity* et *Eagle Flight* (Ubisoft, 2016). C'est pourquoi, malgré les approches quasiment antinomiques, il n'est pas impossible d'y capter des soupirs similaires à ceux poussés par le narrateur hugolien aux yeux de qui il est « impossible de contempler sans éblouissement » (353) les « merveilleuses cathédrales » (159), et, plus généralement, « l'art merveilleux du moyen âge » (156).

Les choses se compliquent pourtant dès qu'il s'agit de l'enchantement suscité par la « merveilleuse grimace » (72) de Quasimodo²⁸. Comparée aux monstres numériques évoqués

²⁵ Mémorisation inconsciente d'un événement, qui ne réapparaît à la conscience qu'à l'occasion d'un état de conscience particulier. Voir Nathalie Prince, *La littérature de jeunesse*, Paris : Armand Colin, 2021 (2010, 2015).

²⁶ Henri Scepi, *Notre-Dame de Paris de Victor Hugo, op. cit.*, p. 15.

²⁷ *Idem.*, p. 17.

²⁸ « Le grotesque avec le sublime, l'âme sous le corps, [la] tragédie sous une comédie » (Hugo, s.d., p. 67), tout cela, c'est Quasimodo. Mi-homme, mi-animal, être tourmenté par la dualité de sa condition humaine, il est drame, mais il est aussi poésie. Plus que le roman dans son ensemble, plus que l'exemple particulier du concours de grimaces,

Taina Tuhkunen, dans *Adapter, récrire, ressusciter* Notre-Dame de Paris (N. Prince & T. Tuhkunen dir.)

dans le premier chapitre – exhibant force physique et énergie *high-tech* – la créature moyenâgeuse qui « rayonnait [...] au trou de la rosace » (72) peine à parvenir jusqu’aux *gamers*. Sans doute parce que le charme même de cette créature « incomplète et à peine ébauchée » (201) correspond moins bien aux critères contemporains. Dépourvu de contours réguliers, celui qui « n’était guère qu’un à peu près » (201), le « pape des fous, le sonneur de cloches de Notre-Dame, Quasimodo le Bossu » (99) serait trop « grotesque et repoussant » (309) « avec sa face empourprée et ruisselante, son œil égaré, sa bouche écumante de colère et de souffrance » (309) pour être admis parmi les produits finis, techniquement perfectionnés d’aujourd’hui. Si bien que le personnage-avatar numérisé qui impressionne par sa dextérité technique, partage peu avec le « gnome, borgne et brèche-dent » (499).

A la place du héros hugolien en mal d’amis, d’amour et d’orthodontie – comme bon nombre d’adolescents qui ont l’impression d’avoir, à l’instar de Quasimodo, des « dents désordonnées, ébréchées çà et là, comme les créneaux d’une forteresse » (73) – les *game designers* semblent effectivement avoir privilégié d’autres modalités d’adaptation.

Autres manigances et la griffe de l’aigle

Dans *Aviary Attorney* (Sketchy Logic, 2015), nous rencontrons des animaux anthropomorphiques, créatures hybrides, mi-hommes mi-animaux, engagés dans une investigation sous des airs humains. Inspiré par l’œuvre du caricaturiste, illustrateur et lithographe français du XIXe siècle Jean-Jacques Grandville (1803-1847), connu pour ses créatures hybrides et ses jeux de mots contre les puissants, le jeu se propose comme une enquête qui se déroule dans plusieurs haut-lieux parisiens dont la cathédrale Notre-Dame.

L’accent reste aussi fabuliste, au détriment du grotesque hugolien, pour construire un Paris sans humains dans *Eagle Flight* où l’*homo sapiens* a été remplacé par des girafes, éléphants, zèbres et autres animaux échappés de zoo. Dans cette ville futuriste plus « écolo », abandonnée à la Mère Nature, la végétation a repris le dessus au point où des arbres poussent désormais sur les bâtisses haussmanniennes, et même sur l’une des deux tours de Notre-Dame.

Tout comme son nom l’indique, il s’agit d’un « vol d’aigle », d’une aventure aérienne qui nous fait découvrir Paris vue du ciel. Le jeu permet de « voler » – en solo ou avec d’autres joueurs avatarisés en oiseaux – en traversant même la nef et les tours de Notre-Dame. Propulsé par la technologie de pointe, tel un Icare moderne, fier de sa virtuosité technique, le *gamer* épouse le corps de l’oiseau imaginaire, à la manière de Nils Holgersson de Selma Lagerlöf. A la

Quasimodo lui-même est le fruit de cette réflexion hugolienne sur l’art et la littérature, sur le romantisme et la modernité qu’il a enfantée. », Dumoulin, Sophie, « La sublime grimace de Quasimodo. Idéal moderne d’une esthétique du grotesque », *Postures*, dossier « Arts, littérature: dialogues, croisements, interférences », n° 7, 2005, p. 90-103, URL : <http://revuepostures.com/fr/articles/dumoulin-7>, consulté le 20 mai, 2021.

Taina Tuhkunen, dans *Adapter, récrire, ressusciter* Notre-Dame de Paris (N. Prince & T. Tuhkunen dir.)

différence près qu'il actionne l'animal volant par simples mouvements de la tête, et règle sa vitesse de vol dans l'espace aérien parisien plutôt façon Patrouille de France, le 14 juillet.

A y lire de plus près, on s'aperçoit qu'outre les liens avec contes, mythes et simulateurs de vol, outils pédagogiques utilisés dans la formation des pilotes, l'aigle virtuel d'*Eagle Flight* entre, plus subrepticement encore, en écho avec le texte de Victor Hugo.

Sans surprise, l'oiseau peut y servir de figure symbolique ou esthétique. Par exemple, pour présenter la cathédrale dans un éclairage gothique, propre à un roman noir de facture plus classique :

La façade était sombre. Le ciel derrière étincelait d'étoiles. Le croissant de la lune, qui venait de s'envoler de l'horizon, était arrêté en ce moment au sommet de la tour de droite, et semblait s'être perché, comme un oiseau lumineux, au bord de la balustrade découpée en trèfles noirs. (489)

Plus étonnant et visuellement confondant, l'oiseau demeure intimement associé à la dynamique oculaire et la motricité du roman. Soit pour représenter Paris du haut des tours de Notre-Dame, soit du plus haut encore, comme le souligné l'intitulé du Chapitre II de *Notre-Dame de Paris* : « Paris à vol d'oiseau ».

Si le recul vertical facilite la focalisation sur tel lieu ou édifice, il crée surtout l'impression que le narrateur contemplant Paris se trouve dans une machine volante, pour mieux démêler les innombrables éléments qui se croisent en bas :

Vus à vol d'oiseau, ces trois bourgs, la Cité, l'Université, la Ville, présentaient chacun à l'œil un tricot inextricable de rues bizarrement brouillées. (168)

Etonnantes, ces vues aériennes marquées de métatextualité sont d'autant plus remarquables que Victor Hugo, mort en 1885, ne vit de son vivant un seul avion réellement volant. Pour tisser son roman, il fallut donc que l'écrivain, passionné de photographie, se laisse porter par son érudition et sa vaste documentation, tout en laissant libre cours à son imaginaire visuel – curieusement pré-filmique, comme l'atteste son recours aux plongées totales, désignées parfois, en langage cinématographique, « le point de vue des dieux ».

De ce génie visionnaire témoignent, sans doute également, en forme d'hommages plus implicites, les films qui survolent Paris et/ou dont la séquence d'ouverture se présente comme une entrée aérienne dans la célèbre métropole européenne.

A retenir, tout particulièrement, l'aventure fantastique et la relation mystérieuse entre un automate et Hugo, le jeune fils d'un horloger de génie disparu dans *Hugo Cabret* (2011) dont le volume parle en détails sous la plume de Pamelah Ellayah. Ou tout simplement *Hugo* (2011), comme le voulait son réalisateur américain, Martin Scorsese. Le Paris des années 1930 n'y est pas encore envahi par les monstres métalliques des jeux digitalisés, mais l'œil de la caméra nous

Taina Tuhkunen, dans *Adapter, récrire, ressusciter* Notre-Dame de Paris (N. Prince & T. Tuhkunen dir.)

conduit déjà, au moyen d'une impressionnante plongée, dans une gare ferroviaire parisienne, pour poursuivre l'exploration des rouages complexes de la ville mise en texte par (Victor) Hugo.

En guise d'une ultime illustration de ces échos et interactions avec *Notre-Dame de Paris*, terminons par *Assassin's Creed Unity*²⁹ dont le curieux « crédo de l'assassin » fut transformé en un hommage explicite à la puissante, mystérieuse et belle bâtisse. Celle qui avait survécu à plus de huit siècles d'Histoire et d'usure du temps, mais dont l'existence même fut mise en péril par les quinze heures de flammes qui la ravagèrent le funeste jour du 15 avril 2019.

Pendant les jours qui ont suivi l'incendie de Notre-Dame, nombre d'aficionados de ce jeu vidéo multirécompensé (déconseillé³⁰ aux moins de 18 ans) s'agenouillèrent, par personnage virtuel interposé, sur l'un des micro-*topoi* à partir desquels s'ouvre une vision prodigieuse sur Paris. Soit depuis l'une des deux tours, depuis l'une des gargouilles de Notre-Dame, ou depuis sa célèbre flèche, désormais disparue. Reprenant l'étonnante agilité aérienne d'Arno Victor Dorian, le personnage fictif au centre du jeu tissé de faits historiques, mystères³¹, mythes et fantasmes – dont celui de voler comme un oiseau – les internautes ne cessaient de partager leurs émotions et souvenirs de jeux. Notamment, en diffusant sur les réseaux sociaux des enregistrements de leurs sessions d'aventure dans *Assassin's Creed Unity*, théoriquement interdit, puisque relevant d'une œuvre protégée. Plus dangereuse : la participation au recueillement collectif en l'honneur de Notre-Dame par des fans qui postaient sur l'internet des vidéos et captures d'écran de leurs escalades – non plus virtuelles mais réelles – les montrant sur les parois et la toiture de Notre-Dame.

Pour contribuer à ces hommages interactifs, le studio Ubisoft³² décida d'offrir, pendant une semaine, le téléchargement gratuit d'*Assassin's Creed Unity* – univers vidéoludique devenu, pour un temps, un véritable « réceptacle d'une émotion collective »³³. Tout le monde put ainsi se prendre pour le héros qui escalade la façade de ce monument historique. Certes, avec bien plus de rapidité et dextérité que les sapeurs-pompiers de Paris, les héros non-virtuels que l'on voyait progresser laborieusement, mais non moins résolument et vaillamment le funeste soir du printemps 2019 pour sauver, finalement, l'édifice des « gueules de monstres [qui] vomissaient

²⁹ *Assassin's Creed Unity* est le huitième volet dans une série de jeux d'aventure et d'infiltration qui revisitent différentes périodes de l'Histoire. Après avoir traité des Croisades, de la Renaissance italienne, et de la Révolution américaine, la série s'est intéressée à la Révolution française.

³⁰ Par PEGI (Pan European Game Organisation), l'organisme de classification des jeux vidéo.

³¹ Le personnage affublé d'une capuche reste d'autant plus mystérieux que, compte tenu des stratégies dorsales auxquelles a recours son portrait virtuel, on voit peu souvent son visage.

³² Ubisoft s'engagea, par ailleurs, à soutenir financièrement la reconstruction de Notre-Dame. Lorsqu'il mit à la disposition du projet de restauration tous ses documents numériques relatifs à la cathédrale, de nombreux médias évoquèrent même une intention, jamais confirmée par les architectes du chantier, de s'appuyer sur *Assassin's Creed Unity*.

³³ Océane Lavoustet, « Pourquoi on a tous en nous quelque chose de Notre-Dame », *Le Temps* du 19 avril, 2019, URL : <https://www.letemps.ch/culture/on-quelque-chose-notredame>, consulté le 26 juin 2021.

Taina Tuhkunen, dans *Adapter, récrire, ressusciter* Notre-Dame de Paris (N. Prince & T. Tuhkunen dir.)

sans relâche cette pluie ardente qui détachait son ruissellement argenté sur les ténèbres de la façade » (571).

Comme l'illustre l'extrait suivant du roman, où la cathédrale de style gothique flamboyant, déjà extraordinairement vivante dans plusieurs passages qui lui sont consacrés, Hugo lui insufflé la vie en décrivant les réactions des gargouilles et autres figures fantastiques en pierre, réveillées par l'incendie qui gagna la cathédrale dans le temps du roman, bien avant celui de 2019 :

Leurs innombrables sculptures de diables et de dragons prenaient un aspect lugubre. La clarté inquiète de la flamme les faisait remuer à l'œil. Il y avait des guivres qui avaient l'air de rire, des gargouilles qu'on croyait entendre japper, des salamandres qui soufflaient dans le feu, des tarasques qui éternuaient dans la fumée. (571)

Dans la cathédrale recrée par Ubisoft Entertainment, point de « monstres ainsi réveillés de leur sommeil de pierre par cette flamme, par ce bruit » (571). Aucune bête tirée de l'architecture, de la mythologie ou de l'imaginaire pour prendre vie, comme chez Hugo, dès l'instant qu'on les regarde. Et si guivres, gargouilles et salamandres en pierre il y a dans *Assassin's Creed Unity*, celles-ci servent la mise en valeur de l'agilité et de la mobilité bondissante du héros numérique. A tel point que, malgré les visions vertigineuses proposées par le jeu d'identification avec Arno Victor Dorian – l'homme-araignée virtuellement modifiée qui grimpe jusqu'en haut de la flèche de Notre-Dame – la cathédrale *per se* demeure murée dans un immobilisme minéral, sans faire retentir le moindre rire de guivre ou jappement de gargouille.

Lorsqu'on suit les ascensions et envollements quasi-cinématographiques d'*Assassin's Creed Unity*, difficile de ne pas penser aux super-héros *made in the USA*, chargés de l'élimination des super-vilains. Musclé et costumé, Arno observe le monde à ses pieds. Non pas depuis un gratte-ciel, mais depuis le sommet d'une cathédrale médiévale, pour nous offrir de vertigineuses visions panoramiques sur une cité qui cherche à se déployer « comme un nouveau monde, inconnu, inouï, difforme, reptile, fourmillant, fantastique. » (119)

On a beau être dans les hauteurs, celles-ci restent marquées par le reptilien.

Perceptible comme un homme-animal, en même temps qu'une curieuse préfiguration des super-héros du XXe siècle, Quasimodo est décrit comme un « lézard qui glisse sur un mur à pic » qui n'éprouve « ni vertige, ni terreur, ni secousses d'étourdissement » (204). Anticipant sur l'hybridité moderniste, tout en reflétant des grotesqueries antérieures, ce curieux gecko – quasiment homme, quasiment animal – est capable de « grimper, de s'ébattre au milieu des abîmes de la gigantesque cathédrale », tout en incarnant « singe et chamois, comme l'enfant calabrais qui nage avant de marcher, et joue, tout petit, avec la mer » (204)³⁴.

³⁴ « Les tours, sur la surface extérieure desquelles on le voyait souvent ramper comme un lézard qui glisse sur un mur à pic, ces deux géantes jumelles, si hautes, si menaçantes, si redoutables, n'avaient pour lui ni vertige, ni terreur, ni secousses d'étourdissement ; à les voir si douces sous sa main, si faciles à escalader, on eût dit qu'il les avait

Taina Tuhkunen, dans *Adapter, récrire, ressusciter* Notre-Dame de Paris (N. Prince & T. Tuhkunen dir.)

Quant à *Assassin's Creed Unity*, la présence, en creux, d'un Spider-Man ou d'un Superman n'empêche pas l'utilisation, parallèle, d'autres stratégies dans un divertissement vidéoludique qui se plaît à varier les perspectives. A la fois en réimaginant une vieille confrérie européenne, et en manipulant les visions aériennes, pour générer des vues plongeantes que les anglophones associent avec la perspective aérienne d'un oiseau (« *bird's eye view* »). Ce faisant, et malgré la persistance de la logique du combat contre l'infâme (pour « assassiner » le plus possible d'adversaires), l'espace audio-visuel du jeu laisse remonter des traces d'autres rhétoriques – plus tacites que celle des coups bruités – pour élaborer des instants de contemplation et réflexion jamais totalement étrangères à *Notre-Dame de Paris* d'Hugo.

Créé et diffusé par Ubisoft Entertainment qu'*Eagle Flight* (une société de production d'origine française³⁵), *Assassin's Creed Unity* déploie un Paris plongé, cette fois-ci, dans le chaos et la terreur de la fin du XVIIIe siècle. Extrêmement populaire, mais critiqué par certains historiens et politiques³⁶ qui lui reprochent sa représentation dénigrante, même « monstrueuse » de la Révolution française, le jeu attire notre attention sur sa vision délibérément décalée, sciemment hérétique de cette période charnière de l'Histoire de France. Refusant d'ériger la Révolution française en objet ou période de culte, le jeu revisite et reconsidère Notre-Dame, en l'incrustant de signes contemporains.

A sa sortie, en 2014, des voix critiques s'élevèrent pour demander un débat public sur la transmission, par *Assassin's Creed Unity*, de l'Histoire de France à la jeunesse. On remet en cause sa lecture, schématique et violente, de la Révolution française, qui permet au *gamer* de croiser le chemin, souvent sanglant, de nombreuses figures historiques. Parmi ces hommes et aussi quelques femmes : Louis XVI, Marie-Antoinette, Danton, Robespierre, Mirabeau, Charlotte Corday, Napoléon Bonaparte, et le sulfureux marquis de Sade, lorsqu'il ne s'agit pas d'interactions virtuelles avec la sculptrice et créatrice du musée de cire Madame Toussaud, ou du célèbre docteur Guillotin, l'inventeur de la guillotine.

Antoine Vimal du Monteil, l'un des producteurs du jeu affirma : « *Assassin's Creed Unity* est un jeu vidéo grand public, pas une leçon d'histoire »³⁷. Et d'après Jean-Clément Martin et

apprivoisées. À force de sauter, de grimper, de s'ébattre au milieu des abîmes de la gigantesque cathédrale, il était devenu en quelque façon singe et chamois, comme l'enfant calabrais qui nage avant de marcher, et joue, tout petit, avec la mer. » (204)

³⁵ Ubisoft fut fondé, en 1986, par cinq frères bretons du Morbihan, lorsqu'ils décidèrent de reconvertir le négoce de produits agricoles de leurs parents dans l'informatique, et surtout les jeux vidéo. Aujourd'hui, l'entreprise des frères Guillemot constitue un vaste réseau mondial dont l'objectif affiché est de « créer un environnement fondé sur la liberté d'imaginer et de concevoir », tout en repoussant « les limites du divertissement ». UBISOFT, URL : <https://www.ubisoft.com/fr-fr/company/about-us/our-story>, consulté le 20 juin, 2021.

³⁶ Voir, par exemple, l'article de Mathilde Siraud intitulé « Jean-Luc Mélenchon dénonce la 'propagande' d'*Assassin's Creed Unity* », *Le Figaro*, le 13 novembre, 2014, URL : <https://www.lefigaro.fr/politique/le-scan/citations/2014/11/13/25002-20141113ARTFIG00300-un-responsable-du-parti-de-gauche-denonce-la-propagande-d-assassin-s-creed-unity.php>, consulté le 26 juin, 2021.

³⁷ William Audureau, « *Assassin's Creed Unity* est un jeu vidéo grand public, pas une leçon d'histoire », *Le Monde* du 12 novembre, 2014.

Taina Tuhkunen, dans *Adapter, récrire, ressusciter* Notre-Dame de Paris (N. Prince & T. Tuhkunen dir.)

Laurent Turcot, auteurs d'*Au cœur de la Révolution. Les leçons d'histoire d'un jeu vidéo, Assassin's Creed Unity*³⁸ relève de la fantasy – un genre avec ses codes et ses mythes, parmi lesquels le mythe du Graal et celui des Templiers. Quoiqu'il en soit, devant ce type de « vidéoluderies », chercher la véracité historique conduit à une impasse. D'autant plus assurément que, comme l'ont noté Gabrielle Trépanier-Jobin et Alexane Couturier, en s'interrogeant sur les enjeux narratologiques des jeux vidéo : « différents types d'immersion ne sont pas mutuellement exclusifs »³⁹.

Au cœur de ce jeu marqué d'anomalies temporelles qui entrelacent Histoire et fiction, destins individuels et sorts collectifs, on trouve, une nouvelle fois, un jeune homme confronté à la perte : un garçon obsédé par le meurtre, à la veille de la Révolution, de son père au palais de Versailles – lieu par excellence de complots, manigances et jeux de pouvoir. Une fois adulte, il s'enrôle chez les « Assassins », sorte d'ersatz des Templiers et des croisés, pour combattre la corruption qui gangrène la France.

Faut-il s'étonner de l'empreinte hugolienne sur ce personnage fictif, dès le double prénom d'Arno Victor Dorian ? Probablement pas, vu comment Victor (Hugo) continue à s'introduire subrepticement dans ces jeux d'aventure et d'enquête, surnommés parfois « jeux d'infiltration ». Et lorsque Hugo infiltre « victorieusement » le ludonarratif, sa griffe laisse des traces qui peuvent nous emmener étonnamment loin.

Oblicité oblige, le jeu virtuel d'Ubisoft à la fois pille, déforme et recompose le préexistant. En s'éloignant du réel, et en s'écartant de l'écriture romanesque, il les détourne au profit de son propre projet de divertissement⁴⁰. Par exemple, pour re-présenter les antimonarchistes sous des airs quasiment barbares dans une société devenue chaotique, peu éclairée par les Lumières. Ou bien, en proposant comme *alter ego* intermédiaire un contre-révolutionnaire combattif à la recherche d'ordre et de justice qui, malgré les signes extérieurs médiévaux, ressemble moins souvent à un noble chevalier qu'à un justicier du cinéma hollywoodien : personnage générique qui s'octroie le droit de se venger des injustices subies. Comme dans les films américains, le redresseur de torts continue, pourtant, à semer la violence et les mêmes raisins de la colère que ses adversaires.

Face au risque du retour dans le cyclique, dans la simple récitation (visuelle, auditive, scénaristique, etc.) d'un seul « crédo » (« *creed* ») ou acte (ici celui de l'assassinat pour venger la perte brutale du père), le rôle du palimpseste reste crucial. Afin de contrebalancer la répétition, des fragments ou traces d'œuvres a priori effacées émergent pour pousser le virtuel vers le

³⁸ Laurent Turcot, Jean-Clément Martin, *Au cœur de la Révolution. Les leçons d'histoire d'un jeu vidéo*, Paris : Vendémiaire, coll. « Chroniques », 2015.

³⁹ Gabrielle Trépanier-Jobin et Alexane Couturier, « L'immersion fictionnelle au-delà de la narrativité », *Sciences du jeu* [En ligne], 9 | 2018, mis en ligne le 01 juin 2018. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/950> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.950>, consulté le 22 juin, 2021.

⁴⁰ Du latin *divertere* (« détourner »).

Taina Tuhkunen, dans *Adapter, récrire, ressusciter* Notre-Dame de Paris (N. Prince & T. Tuhkunen dir.)

mémoriel. Surtout, lorsque le vidéotechnique intersecte, comme ici, la longue histoire de France matérialisée et emblématisée par Notre-Dame, avec des éléments formels et esthétiques plus actuels. Cela étoffe, du moins ponctuellement, le tissu référentiel d'une activité ludique qui, sans épaisseur symbolique ou suggestive suffisante « se dépouille », « s'effeuille », et « maigrit à vue d'œil » (249), pour reciter Hugo.

Une telle trace ou griffe hugolienne marque le début d'*Assassin's Creed Unity*, sous forme d'un aigle, animal presque totémique chez Ubisoft. Avant de nous présenter le personnage-avatar, le jeu lâche dans le ciel parisien cet animal sauvage dont la vision reflète le regard de l'« oiseau de proie » (402) ; à moins qu'il ne s'agisse de « l'œil du cyclope » (307) qui n'a jamais rien de réducteur dans le système optique de *Notre-Dame de Paris*. Bien au contraire, c'est le pouvoir oculaire – que l'homme envie à l'oiseau – qui est mis en évidence. Accentuée à travers d'impressionnantes visions panoramiques qui alternent avec les focalisations sur le minutieux, la capacité de voir loin trouve sa place logique dans la riche symbolique aquiline, chez Hugo.

Comparé à l'aigle hugolien, doté d'une acuité visuelle hors normes, celui d'*Assassin's Creed Unity* nous montre, lui aussi, une ville jamais totalement factice, jamais totalement fictive. En même temps, lorsqu'il ouvre les hostilités et activités vidéoludiques, en volant au-dessus d'un monde agité et batailleur, cet aigle virtuel s'avère plus proche de l'aigle royal évoqué par Hugo dans « La retraite de Russie », l'un de ses poèmes où l'on trouve l'emblématique oiseau emprunté aux Romains par Napoléon Ier.

Daté de 1853, de l'époque où Victor Hugo prit souvent la plume pour protester contre Napoléon III – le souverain qui conduisit Hugo à son long exil (1851-1870) – ce poème lui permit de critiquer les deux empereurs par le biais d'un aigle abattu par référence au déclin du Napoléon Ier⁴¹. Alors que l'homme-oiseau visionnaire de *Notre-Dame de Paris* « regarde le soleil » (353) et célèbre le pouvoir solaire de la cathédrale, l'aigle terrassé du poème, écrit deux décennies plus tard, dit la chute de l'ascension impériale de l'homme guerrier. Paradoxalement « vaincu par sa conquête », l'aigle baisse la tête, « laissant derrière lui brûler Moscou fumant ». Au lieu de renforcer la stratégie visuelle et le dialogue avec les bestiaires médiévaux, l'oiseau fablesque du poème, beaucoup plus sombre que celui du roman, incarne ainsi le lent et inéluctable repli au bout d'une guerre aussi tragique qu'absurde.

Comme le laisse entrevoir ce poème tiré des *Châtiments*, un ensemble de tirades contre la politique de Napoléon III, neveu de Napoléon Ier, auquel Hugo – romancier, poète, dessinateur, dramaturge et parlementaire – vouait une hostilité farouche, peu d'éléments semblent unir les deux aigles hugoliens. A moins que l'auteur – doté, selon Théophile Gautier, de « prunelles

⁴¹ « Il neigeait. / On était vaincu par sa conquête. / Pour la première fois l'aigle baissait la tête. / Sombres jours ! L'empereur revenait lentement, / Laisant derrière lui brûler Moscou fumant. », Voir Irène Delage, « Aigle, abeilles, Légion d'Honneur, Lettre N, ... » : La symbolique impériale napoléonienne », Le site d'histoire de la Fondation Napoléon, www.napoleon.org, consulté le 10 juin, 2021.

Taina Tuhkunen, dans *Adapter, récrire, ressusciter* Notre-Dame de Paris (N. Prince & T. Tuhkunen dir.)

d'aigle »⁴² – n'évoque pas, à travers ce type d'allégories, les risques de dérive de tout empereur ou souverain auto-proclamé. – Toujours est-il que la prise en compte parallèle de la politique et de la poétique animalière(s) offre des possibilités d'entrecroisements, surtout lorsqu'on garde à l'esprit la volatilité de cette figure héraldique. Car, comme nous le savons, au-delà de l'iconographie française, l'aigle apparaît dans bien d'autres espaces étatiques, pour symboliser maints régimes plus ou moins démocratiques ou autocratiques⁴³. Parmi eux, le noble rapace transculturel qui incarne les Etats-Unis d'Amérique, le pays promis des super-héros dont on capte des traces dans l'espace aérien transatlantique conçu par l'Ubisoft.

Conclusion

Comme l'a cherché à le démontrer cet article, bien qu'en « saccageant » et en « pillant » la fine structure de la cathédrale médiévale de Notre-Dame – reconstruite symboliquement par Victor Hugo il y aura bientôt deux siècles – le jeu vidéo ne la détruit jamais totalement. Lorsque manipulé par les logiques digitales de divertissement, le vénérable monument de l'art gothique est intégré à de nouveaux palimpsestes.

Certes irrespectueux, scandaleux même, parce que perturbant et déshonorant maints codes et hiérarchies lors de ses piratages et manigances vidéoludiques, le produit culturel de grande consommation ainsi créé interagit avec le chef-d'œuvre architectural déjà « modélisé » par Hugo – irrévérencieux, lui aussi, à l'égard des codes ; surtout lorsqu'ils s'inscrivent sous un pouvoir impérial qui se voudrait « suprême » et « civil ».

Résistant aux ordres reçus d'en haut, *Notre-Dame de Paris* crée ainsi son propre système formel, sa propre temporalité, sa propre verticalité. Peu structuré aux yeux des admirateurs, fans passés ou contemporains du code Napoléon, le roman anticipe sur les organisations modernes en réseaux. De ce fait, en croisant inlassablement les éléments, Hugo devance, en plus d'un sens, les nœuds et entrelacs virtuels pratiqués par *homo numericus* qui lui succédera, bien après sa disparition. Et, en refusant de dicter un seul mode de lecture, le mode multi-joueur « victorhugoesque » finit par faire émerger des rapports de force qui restent tendues vers d'autres genres d'enquêtes, d'autres types d'énigmes à élucider.

Malgré ces effets de continuité mises en lumière dans la cybertextualité vidéoludique, on cherche cependant, en vain, l'équivalent au terme « ANANKE ». – Ce mot grec qui renvoie à la

⁴² C'est effectivement en ces mots que Théophile Gautier, auteur et ami d'Hugo, décrit sa face « trouée et illuminée de deux yeux fauves pareils à des prunelles d'aigle », *L'Histoire du romantisme*, Paris : Charpentier et Compagnie, Libraires éditeurs, 1874, p. 12, URL : https://www.google.fr/books/edition/Histoire_du_romantisme_suivie_de_notices/TBhMAAAAMAAJ?hl=fr&gbpv=1&dq=Th%C3%A9ophile+Gautier+Hugo+prunelles+d%E2%80%99aigle&pg=PA12&printsec=frontcover, consulté le 20 juin, 2021.

⁴³ Oiseau favori de Jupiter, le « dieu des dieux » dans la mythologie romaine, l'aigle orne le drapeau des pays tels que l'Albanie, l'Allemagne, l'Autriche, l'Égypte, le Mexique, la Pologne, la Serbie, et la Russie.

Taina Tuhkunen, dans *Adapter, récrire, ressusciter* Notre-Dame de Paris (N. Prince & T. Tuhkunen dir.)

personnification de la fatalité, évoqué par l'auteur de *Notre-Dame de Paris* qui cogite sur le mystérieux message gravé dans la pierre, en lettres gothiques, par une main anonyme :

Ces majuscules grecques, noires de vétusté et assez profondément entaillées dans la pierre, je ne sais quels signes propres à la calligraphie gothique empreints dans leurs formes et dans leurs attitudes, comme pour révéler que c'était une main du moyen âge qui les avait écrites là, surtout le sens lugubre et fatal qu'elles renferment, frappèrent vivement l'auteur.
(6)

Telle une clé de lecture ou une consigne de jeu, ce passage de la préface prépare le lecteur-joueur à entrer dans l'enchevêtrement vertigineux des signes auquel il sera confronté tout au long de l'intense décryptage et décodage des pages foisonnantes du roman. Face à ce fourmillement d'indices, d'images, et de références, guidé par le « regard d'aigle » hugolien, il gardera en mémoire ce vocable vétuste, à la fois étrange et étranger, sur lequel l'auteur déclare, pour clore sa préface, avoir bâti son ouvrage : « C'est sur ce mot qu'on a fait ce livre. » (7)

Car, finalement, et bien que « badigeonné ou gratté » (6), le mot « ANANKE », aujourd'hui disparu du mur de la cathédrale, ne constitue-t-il pas le plus profond des liens entre le roman et les intrigues vidéoludiques ? A la fois exposé et effacé, gravé dans la pierre couverte d'une couche qui le cache, seulement pour être redécouvert, gratté par d'autres griffes ? Un peu comme lorsque « l'immense église de Notre-Dame qui, découpant sur un ciel étoilé la silhouette noire de ses deux tours, de ses côtes de pierre et de sa croupe monstrueuse » (236) se transforme en « un énorme sphinx à deux têtes assis au milieu de la ville » (236), nous incitant à fouiller derrière images, mots et vidéos pour trouver *notre* « Dame », *notre* ananké, *notre* personnification de la destinée.

Et bien sûr aussi, *notre* Quasimodo, cette « psyché enchaînée » (205), « cette créature opaque » (205) dont « l'intérieur ténébreux » (205) reste toujours à découvrir et à comprendre, plus intimement, par chaque lecteur. Celui qui, à l'instar de la merveilleuse façade de Notre-Dame recrée par le roman, nous tourne sa face pour que nous apprenions à la lire, peu à peu, au fil des pages. Afin de discerner « à travers cette écorce épaisse et dure » (205), l'être fabuleux emprisonné dans ce corps grotesque, en sondant « les profondeurs de cette organisation mal faite » (205). Voici en effet comment, au cours de cet éloge du « mal organisé » et du fantastiquement « mal conçu », le mot « *anankè* » semble poursuivre sa tacite propagation. Y compris à travers les jeux vidéoludiques où la polyphonie et l'étymologie des mots semblent si souvent démolies par les bruit(age)s des temps modernes.

Avant de conclure, il nous faudra tout de même rendre ne serait-ce qu'un bref hommage aux concepteurs de jeux digitaux dont les manipulations techniques et narratives ont libéré Quasimodo du carcan numérique des premiers jeux. Ceux où le *gamer* (pas encore appelé ainsi !) de l'âge de pierre de l'ère numérique participait à des performances pixellisées qui n'avaient quasiment rien à voir avec les héros *high-tech* d'aujourd'hui. Notamment par le biais

d'héros primitifs, encore presque « reptiliens » qui, façon Tarzan, attrapèrent une corde, avant de s'élancer d'une muraille à une autre pour secourir leur « Jane ».

En effet, et alors même que le jeu vidéo continue à peiner à convertir en activités vidéoludiques l'extraordinaire polymorphisme du Quasimodo hugolien, nous serions « hors-jeu » en voulant terminer cette analyse par un constat d'échec. D'autant plus que, comme déjà vu, la virtuosité physique du carillonneur bossu n'est jamais entièrement étrangère à l'élasticité des personnages-avatars des jeux vidéo.

En témoignent les passages du roman qui se lisent presque comme des descriptions de Spiderman lors de ses escalades, sans corde ni point d'ancrage spécifique, à la simple force de ses mains et ses jambes. A cela près que, dès que Quasimodo s'accroche à une corde pour sonner les cloches de Notre-Dame, le « reptile naturel » (203) hugolien devient « un enfant dont la langue se délie et qui commence à parler » (203). Dans cet élan quasi-darwinien, en quittant sa peau reptilienne, il ressuscite la cathédrale, en animant ses pierres, et en faisant « palpiter les profondes entrailles de la vieille église » (209) :

On eût dit qu'il faisait respirer l'immense édifice. Il y était partout en effet, il se multipliait sur tous les points du monument. Tantôt on apercevait avec effroi au plus haut d'une des tours un nain bizarre qui grimpait, serpentait, rampait à quatre pattes, descendait en dehors sur l'abîme, sautelaît de saillie en saillie, et allait fouiller dans le ventre de quelque gorgone sculptée ; c'était Quasimodo dénichant des corbeaux. Tantôt on se heurtait dans un coin obscur de l'église à une sorte de chimère vivante, accroupie et renfrognée ; c'était Quasimodo pensant. Tantôt on avisait sous un clocher une tête énorme et un paquet de membres désordonnés se balançant avec fureur au bout d'une corde ; c'était Quasimodo sonnant les vêpres ou l'angélus. (209)

Notons, avant de terminer, que ce genre de « quasimodesquerie », brusque rencontre entre Quasimodo et Spiderman, le médiéval et le moderne, n'est pas propre aux exemples énumérés dans cet article. Dans *Mythologies*, le philosophe et sémiologue Roland Barthes repère un lien tout aussi captivant entre deux signes a priori mutuellement exclusifs : la cathédrale gothique et la Citroën DS (initiales prononçables comme « déesse ») :

[L]'automobile est aujourd'hui l'équivalent assez exact des grandes cathédrales gothiques : je veux dire une grande création d'époque, conçue passionnément par des artistes inconnus, consommée dans son image, sinon dans son usage, par un peuple entier qui s'approprie en elle un objet parfaitement magique.⁴⁴

Chez Hugo, si rien ne remplace totalement la magie des mots, avec leur archéologie et histoire propres, l'architecture gothique semble s'y inscrire, suivant l'idée de Barthes, dans une longue lignée d'objets mythiques et magiques. Selon la même logique, la cathédrale, la Citroën DS et le jeu vidéo resteraient ouverts aux réinterprétations ; au même titre que le vin, le steak frites, le visage de Greta Garbo, et autres « mythes » évoqués par Barthes.

⁴⁴ Roland Barthes, *Mythologies*, Paris : Seuil, 1970 (1957), p. 150. https://www.desordre.net/textes/bibliotheque/barthes_citroen.htm

Taina Tuhkunen, dans *Adapter, récrire, ressusciter* Notre-Dame de Paris (N. Prince & T. Tuhkunen dir.)

Nous l'avons vu, bien avant avions, simulateurs de vol, drones, jeux vidéo, et autres techniques et esthétiques des XXe et XXIe siècle, Victor Hugo proposa, en 1831, une exploration visuelle quasi-moderniste de Paris et de Notre-Dame, en assumant les anachronismes de son récit foisonnant. De son côté, le jeu vidéo – capable de matérialiser maints mouvements seulement rêvés au XIXe siècle – invite à des explorations de mystères où la cathédrale Notre-Dame demeure le point pivot, mais toujours de manière plus ou moins décalée.

Tous deux reflètent une volonté similaire de repenser la cathédrale, en la conservant et en la vulgarisant dans le sens étymologique de l'adjectif « vulgaire » (lit. « connu de tous »). En incorporant l'auguste édifice à une nouvelle pratique culturelle, le jeu digital – toujours potentiellement ludo-éducatif – semble ainsi se connecter et s'incruster au monument gothique mis en lumière par Hugo. Grâce à ses actes de « manigance », à l'aide des doigts digitalisés ou non, l'édifice continue à se propager à travers des signes perceptibles, aussi, comme des hommages. Par conséquent, et pour reprendre la citation de *Notre-Dame de Paris* de Victor Hugo qui nous sert d'épigraphe, « l'art nouveau » du jeu « prend le monument », et « le développe à sa fantaisie », mais sans forcément l'achever.

Dans cette perspective, il s'avère difficile de partager l'avis du narrateur hugolien, lorsque celui-ci affirme : « Ceci tuera cela » (238). Lorsqu'on poursuit les échos d'Hugo à travers les jeux vidéo, on a l'impression que ces derniers n'ont pas tué son roman, ni assassiné ses personnages.

A lire le passage suivant, il s'agirait quasiment du contraire. Surtout si l'on parvient d'y détecter la présence d'autres avatars, personnages ou dynamiques, sous les rayons qui, chez Hugo :

se retirent lentement du pavé de la place, et remontent le long de la façade à pic dont ils font saillir les mille rondes-bosses sur leur ombre, tandis que la grande rose centrale flamboie comme un œil de cyclope enflammé des réverbérations de la forge. (315)

Taina Tuhkunen, dans *Adapter, récrire, ressusciter* Notre-Dame de Paris (N. Prince & T. Tuhkunen dir.)

Bibliographie

BARTHES, Roland, *Mythologies*, Paris : Seuil, 1970 (1957).

CAYATTE, Rémi « Temps de la chose-racontée et temps du récit vidéoludique : comment le jeu vidéo raconte ? », *Sciences du jeu* [En ligne], 9 | 2018, mis en ligne le 31 mai 2018, consulté le 10 juillet 2021. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/936> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.936>

DUMOULIN, Sophie. 2005. « La sublime grimace de Quasimodo. Idéal moderne d'une esthétique du grotesque », *Postures*, Dossier « Arts, littérature : dialogues, croisements, interférences », n° 7, <http://revuepostures.com/fr/articles/dumoulin-7>, consulté le 20 mai, 2022.

GLEIZES, Delphine, « De l'œuvre de Victor Hugo à ses adaptations : une histoire de filiations », *Revue d'histoire moderne & contemporaine*, 2004/4 n° 51-4, p. 39.

HUGO, Victor, *Notre-Dame de Paris*, 1831.

https://www.ebooksgratuits.com/pdf/hugo_notre_dame_de_paris.pdf

HUGO, Victor, *William Shakespeare, II, V, Les Esprits et les masses*, Paris : Lacroix, 1864.

MARTIN Jean-Clément et TURCOT Laurent, *Au cœur de la Révolution. Les leçons d'histoire d'un jeu vidéo*, Paris : Vendémiaire, coll. « Chroniques », 2015.

MONTEMBEAULT Hugo et PERRON Bernard, « La Focalis-action : Des savoirs narratifs aux faïres vidéoludiques », *Sciences du jeu* [En ligne], 9 | 2018, mis en ligne le 30 mai 2018, URL : <http://journals.openedition.org/sdj/897> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.897>, consulté en ligne le 15 mai 2021.

SANDRAS Agnès, « Regarder, contempler et visiter Notre-Dame de Paris au XIXe siècle (Partie I. À vol d'oiseau), » in *L'Histoire à la BnF*, Consulté en ligne le 20 mai, 2021. URL : <https://histoirebnf.hypotheses.org/7372>, consulté le 20 mai, 2021.

SCEPI, Henri, *Notre-Dame de Paris de Victor Hugo*, éditions Gallimard, Collection Foliothèque, 2006.

TREPANIER-JOBIN Gabrielle, COUTURIER Alexane, « L'immersion fictionnelle au-delà de la narrativité », *Sciences du jeu* [En ligne], 9 | 2018, mis en ligne le 01 juin 2018. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/950> DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.950>, consulté le 22 juin, 2021.