

## Entre bande dessinée et jeu vidéo : *Le Secret de la Licorne* d'Hergé

Haniyeh Barahouie

University of Maryland, Baltimore County

À une époque où les grands récits de notre culture comme celui des *Aventures de Tintin* se déclinent sur une vaste gamme de supports médiatiques, au sein desquels les narrations bédéiques, filmiques ou vidéoludiques occupent une position centrale, il est urgent de se rendre compte des interactions entre ces médias racontant une même histoire. « Il y a chez *Tintin* quelque chose qui défie le temps, les langues et les cultures, » (2) déclare Michael Farr dans l'introduction de *Tintin, le rêve et la réalité*. En tant que tintinophiles de notre époque moderne, nous pouvons compléter la phrase de Farr en y ajoutant « les médias ». L'adaptation transmédia est l'intérêt majeur de la tintinologie actuelle. La transmédialité est souvent utilisée comme terme générique désignant les « pratiques de narration dans différents médias » (Herman 194, notre traduction). Elle aide les producteurs à étendre leur marque sur plusieurs plateformes pour atteindre une grande variété de publics. En effet, dès 2004, Henry Jenkins théorise la narration transmédia comme un processus où des éléments d'une structure narrative fictionnelle se dispersent à travers divers médias afin de créer une nouvelle expérience narrative unifiée et coordonnée.<sup>1</sup> Plus tard, Jenkins aborde le phénomène de *The Matrix* dans son livre *Convergence Culture*. Selon lui, tous les médias (films, jeux et bandes dessinées) dans la franchise de *The Matrix* fonctionnent conjointement pour construire une compréhension complète de l'univers et des enjeux du récit. Dans le cas des *Aventures de Tintin*, il y a eu des adaptatons en séries télévisées cherchant à coller, avec plus ou moins de succès, au déroulement des albums, une première fois au tournant des années 60, puis en 1991-1992. On compte aussi trois œuvres, distinctes du corpus en album, qui contribuent à l'ensemble transmédia : deux

<sup>1</sup> Jenkins popularise cette notion dans son ouvrage *Convergence Culture* en 2006. D'après Jenkins, on ne peut en aucun cas réduire la notion de la transmédialité à une seule définition. Certains critiques pensent à une narration éclatée où plusieurs médias exploitent un univers fictif, alors que d'autres imaginent un simple déplacement d'icônes d'un média à l'autre.

« Some people have argued that transmedia is simply another name for franchising. Franchising is a corporate structure for media production which has a long history and throughout much of that history, there has been an attempt to move icons and brands across media channels, but not necessarily an attempt to extend the story in ways which expanded its scope and meaning ». [http://henryjenkins.org/2011/08/defining\\_transmedia\\_further\\_re.html](http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html)



films avec acteurs interprétant les personnages de la série (*Tintin et le mystère de la toison d'or* de 1961, *Tintin et les oranges bleues* de 1964) et le dessin animé, *Tintin et le lac aux requins* (1972). À ceci, s'ajoutent deux adaptations plus libres du matériel des albums : le dessin animé *Tintin et le Temple du soleil* (1969) et le plus récent *Les Aventures de Tintin : Le Secret de La Licorne* (2011), film en animation 3D réalisé par Steven Spielberg. Ces types d'adaptation vont au-delà du cinéma et de la télévision. Dans cette étude, nous nous intéressons particulièrement au jeu vidéo des *Aventures de Tintin : Le secret de la licorne* (2011) développé par Ubisoft.<sup>2</sup> Il a été lancé la même année que le film de Spielberg sur de nombreuses plateformes : PC, Wii, Xbox 360, PlayStation 3, Nintendo 3DS, Android, iOS. L'histoire suit celle du film avec le jeune reporter qui dévoile les secrets de la Licorne dans une aventure le menant de l'Europe continentale au Maroc.

La plupart des recherches en narration transmédiale se concentrent sur la façon dont chacun des médias travaille pour raconter, au sein d'un ensemble, une histoire claire et cohérente. Cependant, ce qui manque souvent dans ces travaux est la critique des méthodes utilisées par les scénaristes, les concepteurs, les cinéastes et les animateurs pour faire fonctionner les médias conjointement. Cet article sera tout d'abord un exercice d'examen de techniques utilisées qui fusionnent trois médias distincts (bandes dessinées, films et jeux) en un univers narratif cohérent. Ensuite, il étudie les caractéristiques de Tintin qui lui permettent de passer d'un média à l'autre en considérant que chacun de ces langages médiatiques nécessite une grammaire particulière. L'étude transmédiale de l'ensemble du travail soulève plusieurs questions sur le type de narration employé, en particulier dans le cas d'un jeu vidéo. Comprendre le processus même de la transmédialité dans le cadre d'un échange entre la bande dessinée et le jeu vidéo exige au préalable une compréhension du jeu vidéo en tant qu'œuvre. Il serait donc intéressant de voir comment il est possible de passer d'un récit linéaire et contraignant, celui de la bande dessinée, à un récit fragmenté et interactif réservé au jeu vidéo. L'interaction entre toutes ces transpositions ne peut s'expliquer que par un discours transdisciplinaire. L'inclusion de répétitions fidèles, la divergence par rapport au matériel-source et la part de l'invention sont tous des arguments esthétiques qui jouent un rôle crucial dans les aventures transmédiales de Tintin.

Du fait de son caractère particulier, si différent des autres médias, le jeu vidéo pose un problème d'approche chez les théoriciens. Il est un amalgame d'autres

<sup>2</sup> Les autres jeu vidéo de Tintin: *Tintin au Tibet* (1994) sur Super Nintendo et Game Boy (2001) ; jeu de plates-formes sur Atari (Infogrames, 1995), décliné ensuite sur Megadrive. *Les Aventures de Tintin – Le Temple du Soleil* sur Super Nintendo et PC ; jeu de plateformes sur Atari (Infogrames), puis sur Game Boy Color (2001). *Tintin Objectif Aventure* sur Playstation et PC.



médias, médias de l'image (le cinéma, la peinture) ou médias du texte (la littérature), ce qui le rapproche du média hybride de la bande dessinée. Analyser un jeu vidéo implique à la fois une prise en compte de caractéristiques propres au média et de caractéristiques que ce média partage avec d'autres. Dans *Introduction to Game Analysis*, Fernandez-Vara emprunte les stratégies de l'analyse textuelle afin d'analyser le jeu. Ce modèle pose tout de suite le problème du joueur d'autant que celui-ci garde une place active dans la narration. Comment analyser ses actions déclenchant des mécanismes qui font progresser l'histoire? En outre, en cherchant du côté des théoriciens du jeu<sup>3</sup>, on ne trouve pas de méthodologies efficaces pour aborder le jeu, car celui-ci comme l'indique Mathieu Triclot « est un drôle d'objet : un objet pour lequel on ne peut pas se contenter, précisément, d'une description d'objet » (19). Par ailleurs, l'analyse d'un point de vue transmédia nécessite la connaissance d'un large éventail de formes narratives à travers les médias. Malgré les différences entre les médias, les approches narratologiques transmédiales peuvent être appliquées à différents médias plutôt qu'à un seul média (Rajewsky 46). Dans cette étude, nous nous servirons d'un amalgame d'outils analytiques propres à la bande dessinée, au cinéma ainsi qu'au jeu vidéo afin d'analyser les aventures transmédiales de Tintin et nous souhaitons découvrir des techniques qui nous aideront à explorer les divers univers narratifs où l'image de Tintin et l'esthétique particulière d'Hergé, la ligne claire, sont mieux conservées.

### La ligne claire adaptée

La société responsable de la gestion des droits des œuvres d'Hergé, Moulinsart, joue un rôle important dans la préservation de l'image de Tintin et dans la gestion de ses droits de reproduction. La fidélité à l'œuvre source devient donc une chose à négocier pour quiconque voudrait transposer *Tintin* à un autre média. Thierry Groensteen (273-275) considère l'adaptation comme la « réincarnation » de l'œuvre originale gardant des « équivalences approximatives » avec l'œuvre adaptée. Si on peut penser que pour les ayants droit de l'œuvre d'Hergé, il était important qu'il y ait des équivalences à l'œuvre source dans les adaptations transmédiales, les spécialistes de l'adaptation ont, depuis longtemps, fortement remis en cause la notion de fidélité comme principe central de l'adaptation. Ainsi, dans *A Theory of Adaptation*, Linda Hutcheon (xiii) souligne que le recours à la fidélité ne fait que « dénigrer » l'œuvre adaptée en lui accordant un niveau secondaire par rapport à sa source. La proximité de la fidélité au texte adapté, ajoute-t-elle, ne devrait pas être le critère du jugement ou le centre de l'analyse (6-7). Cependant, l'adaptation d'œuvres canoniques comme celle de *Tintin* doit prendre en considération un

---

<sup>3</sup> On peut citer Roger Caillois (*Les jeux et les hommes*), Jacques Henriot (*Le jeu*).



certain niveau de fidélité à cause des attentes du public. En ce qui concerne *Tintin* au cinéma, celui-ci n'a pas toujours eu de succès faute de non-respect du « pacte » de fidélité qui existe entre Hergé et le public.

Le premier long métrage des *Aventures de Tintin*, *Tintin et le Mystère de la Toison d'Or*, par le cinéaste Jean-Jacques Vierne en 1961 ainsi que *Tintin et les Oranges bleues* de Philippe Condroyer ont été mal reçus par les critiques, entre autres à cause de l'absence du style hergéen, la ligne claire. De plus, plusieurs cinéastes tels que Roman Polanski, Jean-Pierre Jeunet et Alain Resnais ont tenté de porter la bande dessinée au grand écran, mais y ont finalement renoncé faute de retrouver le style et l'ambiance hergéenne. Selon l'un des spécialistes de l'univers de *Tintin*, Benoît Peeters, Hergé cherchait par son esthétique de la ligne claire « une efficacité maximale, une simplicité très grande pour que chaque image raconte véritablement quelque chose, [et que chaque image] fasse passer une information de la manière la plus évidente. »<sup>4</sup> Ce style de la ligne claire a été traduit dans le film de 2011 par l'invention d'une méthode transmédiale ayant mis en pratique à la fois des techniques bédéiques, vidéoludiques aussi bien que cinématographiques. Spielberg qui possédait les droits d'adaptation cinématographique de l'œuvre d'Hergé, a d'abord essayé de réaliser un film en prises de vues réelles. Après de nombreux et vains efforts, le cinéaste s'est rendu compte qu'il est impossible de respecter la technique de la ligne claire dans un film en prises de vues réelles. Adapter les cases d'Hergé, c'est « prendre en charge un univers apparemment épuré et léger, mais dans le même temps, un univers lourd de toute une densité cachée » (Marion 206). L'une des caractéristiques majeures de la ligne claire réside dans le réalisme des décors, ainsi que dans le minimalisme de l'éclairage et la quasi-absence de l'ombre. Contrairement aux adaptations d'œuvres écrites, les bandes dessinées fournissent des modèles visuels.<sup>5</sup> Celles-ci ont aidé Spielberg à respecter la ligne claire dans la formation des visages. Une forme ovale pour la tête et quelques points et traits assez caricaturaux construisent le visage de Tintin. Dans ce processus créatif, les sourcils ont dû remplacer un simple coup de stylo; deux points noirs sont devenus des yeux colorés. Conscient de l'esthétique d'Hergé pour qui le visage de Tintin était « une esquisse, un schéma » (cité dans

<sup>4</sup> « Tintin », vidéoclip en ligne par Michel Perrot, *Ina.fr*, Antenne 2 et Ina.fr, <http://www.ina.fr/video/CAB8301333501/tintin-video.html>

<sup>5</sup> Selon Anne Furlong, dans « “It’s not quite what I had in mind”: Adaptation, faithfulness, and interpretation » (179-180): [...] unlike adaptations from written works, [comic book] source materials provide visual templates with which filmmakers must negotiate in order to reconstitute cinematically their imaginary worlds. Working under the more emphatic constraints of a visual intertext, a filmmaker seeking to achieve a particular look informed by the original comic may push against established cinematic convention by moving away from adaptive strategies »? (pp. 179-180)



Sadoul 130), Spielberg se trouve également devant des difficultés importantes. Au début du projet, il souhaitait réaliser un film avec des acteurs réels où le seul personnage réalisé en animation 3D aurait été Milou. Cette tentative fut sans succès comme l'explique Spielberg dans une entrevue avec *Le Figaro* : « J'ai compris que si nous voulions rester fidèles à l'univers de Hergé, cela donnerait un film visuellement trop stylisé, avec des maquillages hypertrophiés, des décors et des couleurs n'ayant pas l'air naturels. » La solution que Spielberg trouve, c'est de transposer l'univers hergéen, ses aplats colorés et ses décors détaillés dans un espace tridimensionnel.

Étant donné que le jeu vidéo d'Ubisoft a conservé l'esprit du film, il respecte également l'esthétique de la ligne claire en gardant le dynamisme des dessins originaux et le cadrage de l'histoire qui génèrent un sentiment d'aventure. Des fines lignes, des étoiles et des courses qui sont des indices essentiels pour communiquer l'action sont présentes dans le jeu vidéo. Les expressions et les émotions, ainsi que la chorégraphie des mouvements, sont soigneusement développées pour fournir l'esprit de la bande dessinée. Par exemple, des pavés avec quelques arbres, les couleurs, l'absence de l'ombre et les bâtiments de Bruxelles sont bien gardés dans le jeu vidéo. Les créateurs du film ainsi que ceux du jeu ont essayé d'imaginer l'espace inter-iconique entre les cases et de réinterpréter la ligne claire hergéenne.

### Du film animé au jeu vidéo

Le récit du film s'inspire des trois albums d'Hergé *Le Secret de La Licorne*, *Le Crabe aux pinces d'or* et *Le Trésor de Rackham le Rouge*. De plus, pour ce premier film d'animation de *Tintin*, Spielberg décide de commémorer le moment où Tintin et le Capitaine Haddock se rencontrent en empruntant cette scène à l'album *Le Crabe aux pinces d'or*. L'originalité de Spielberg réside dans l'emploi de la technique de capture du mouvement (« mocap » dans l'industrie, abréviation de *motion capture*) et le mélange du cinéma en prises de vues réelles avec le cinéma d'animation, ainsi que le cinéma virtuel. C'est pourquoi pour les Oscar 2012, on ne savait pas dans quelle catégorie classifier cette création métissée de Spielberg. En ce qui concerne le choix des acteurs pour chaque rôle, Spielberg met de côté les restrictions de ressemblances avec les personnages originaux. Les acteurs sélectionnés pour les rôles ne possèdent aucune ressemblance physique avec les personnages des albums. C'est leur voix ainsi que leur signature dramatique qui étaient essentielles pour le travail de capture de mouvement. En outre, la technique de « spot-on emotions » qui reflète le mouvement de douze principaux groupes musculaires du visage des acteurs a aidé à transmettre les émotions sur les avatars animés. Lorsque l'acteur joue une émotion, le mouvement des points est enregistré par une caméra attachée au casque qu'il



porte. Le visage numérique a les mêmes groupes musculaires que l'acteur, donc quel que soit le visage de l'acteur, le visage du modèle numérique bougera de la même façon (Guise 57). À l'enregistrement d'êtres vivants par codage numérique s'ajoute l'enregistrement de l'environnement et celui de l'objet. Tous ces mouvements et ces expressions sont intégrés dans un décor numérique inspiré des bandes dessinées d'Hergé. Spielberg a reconstruit soigneusement l'ambiance des cases ainsi que les couleurs qui sont réemployées dans l'univers du jeu vidéo.

Pour une grande partie, le jeu est conçu dans une plateforme de défilement horizontal, en mode solo ou coopératif. Certaines séquences de jeu fonctionnent autrement : résolution de puzzles et casse-têtes, combat de sabres dans une séquence où l'on joue le chevalier François de Haddock, et jeu de poursuite en véhicules. Compte tenu du fait que le jeu reprend la trame du film, il s'ouvre comme le film avec Milou qui s'éloigne de Tintin et qui trouve le modèle réduit de la Licorne. La séquence d'introduction fait entrer dans le jeu. Au fil du jeu, des séquences scénarisées au cours desquelles le joueur est passif construisent l'arrière-plan narratif. Dominic Arsenault a proposé une description précise de ces structures en deux parties : le récit enchaînant défini comme « le récit déjà écrit par les concepteurs et qui ne peut être influencé par le joueur qu'indirectement » (72-73) et le récit vidéoludique étant « le résultat de la suite d'actions réalisées par le joueur lors d'une partie et de ses choix de parcours. » (idem) Le récit enchaînant du jeu reprend de manière assez fidèle le récit du film. Selon le développeur de jeu, Rune Klevjer, ces types de séquences appelées les cinématiques ou les « cut-scenes » suspendent « un *gameplay* régulier afin de transmettre l'intrigue, la caractérisation et le spectacle » (*Cut Scenes* 301, notre traduction)<sup>6</sup>. Klevjer, mais aussi Hancock, ont bien souligné que les cinématiques peuvent également avoir des fonctions de jeu plus spécifiques, fournissant souvent des informations au joueur sur les événements et les défis à venir. Dans la cinématique concernant l'entrée dans le château de Moulinsart, par exemple, le joueur contrôle Tintin et Milou et reçoit les directions à travers le dialogue de Tintin avec Milou; à titre d'exemple, Tintin s'exclame : « il faut trouver un autre accès, Milou. » Ici, la fonction des cinématiques interactives n'est pas seulement de créer le cadrage d'une narration, mais aussi de situer le jeu dans le contexte d'une franchise transmédiale. Bien que chez certains joueurs, ces allers-retours entre le récit et le jeu provoquent des distractions dans la mécanique du jeu, voire de l'ennui<sup>7</sup>, c'est en explorant l'environnement, au risque d'avoir à engager le combat pour avancer, que ceux-ci peuvent s'engager

<sup>6</sup> On peut également citer « In Defense of Cutscenes » de Klevjer où il étudie le rôle des cinématiques dans le contexte du jeu et de la narration.

<sup>7</sup> Pour des commentaires supplémentaires sur le jeu vidéo *Secret de la Licorne* : <https://www.ign.com/articles/2011/12/08/the-adventures-of-tintin-review>



dans le monde du récit. Mais quelle est la part du récit linéaire dans la narration entrecoupée du jeu vidéo?

Si une approche, battue en brèche, a eu tendance à opposer l'interactivité des jeux et la passivité produite par le visionnement des cinématiques, aujourd'hui on s'intéresse surtout à une narrativité d'ensemble. Ainsi, Ryan va même jusqu'à dire que l'on a peut-être opposé bien inutilement une approche narratologique et une approche ludologique du jeu; interagir avec l'interface d'un jeu, c'est chercher « le plaisir de s'immerger dans une réalité alternative » (200, notre traduction). Chacun des éléments représentés à l'écran pendant la durée du jeu est gros de plusieurs récits possibles, au moins dans l'imaginaire du joueur. Mais on sait très bien qu'un jeu permet un nombre limité d'actions dans chacune des séquences (selon la conception, l'éventail de choix varie). Selon Adams et Rollings, « une histoire peut être interactive même si les actions du joueur ne peuvent pas changer la direction de l'intrigue » (187, notre traduction). Ils ajoutent qu'interactivité n'implique pas agentivité.

Concernant *Le Secret de la Licorne*, il est impossible de créer et d'étudier le jeu vidéo sans s'appuyer sur le paratexte<sup>8</sup> (Fernandez-Yaar 6), des formes et des processus empruntés à la bande dessinée et au cinéma. Chez Hergé, la case est au service de la trame narrative comme l'a bien montré le tintinologue Benoît Peeters :

Ici, la case et la planche [...] sont soumises à un récit qu'elles ont pour principale fonction de servir. La taille des images, leur disposition, l'allure générale de la page, tout doit venir appuyer la narration [...]. La dimension de la case se plie à l'action qui est décrite, l'ensemble de la mise en pages étant au service d'un récit préalable dont elle a pour fonction d'accentuer les effets. (62).

Or c'est bien cette fonction logique de la forme qui rapproche encore davantage bande dessinée et jeu vidéo. À l'instar du séquençage de la bande dessinée, les niveaux du jeu de plateformes défilent le plus souvent de manière horizontale et vers la droite. Comme Tintin dans la bande dessinée, le joueur, prenant l'avatar de Tintin, affronte différents périls, à savoir nager dans des grottes sous-marines, piloter un avion au sein d'une tempête ou résoudre des énigmes, parfois à l'aide de Milou ou du capitaine Haddock. Cette structure du jeu vidéo évoque celle des bandes des débuts de la bande dessinée : d'une série de cases disposées à l'horizontale à la suivante, le héros progresse dans son aventure jusqu'au climax. Cependant, ce qui distingue la narration du jeu de la bande dessinée, c'est la dimension interactive du jeu interprétée de différentes façons. Le « récit vidéoludique » du jeu « est le résultat d'une suite d'actions,

<sup>8</sup> Dans *Introduction to Game Analysis*, Clara Fernandez-Yaar propose d'utiliser, dans le contexte d'analyse des jeux, ce que Gérard Genette appelle le parataxe pour désigner le texte qui est autour du texte principal.



réalisées par le joueur» (Barnabé 15). Le joueur, donc, devient narrateur de sa propre histoire dans le jeu. Le joueur-narrateur contrôle son avatar, Tintin, pendant la majeure partie du jeu, même si dans certaines sections, Milou peut être contrôlé et, dans la bataille finale, le joueur contrôle le capitaine Haddock.

Ce jeu vidéo à défilement horizontal a un chemin défini et linéaire, ce qui signifie qu'il n'y a pas de place pour l'exploration ou les choix du joueur. Milou a la capacité de suivre l'odeur de Tintin, ainsi que celle des autres personnages, et peut également faire fuir les ennemis en aboyant. Le capitaine Haddock peut également utiliser une épée pour combattre. Le jeu comprend aussi un mode de coopération défini dans les cauchemars du capitaine Haddock, dans lequel Tintin et Haddock (contrôlés chacun par un joueur différent ou par le même joueur à des moments différents) doivent combiner leurs capacités uniques pour terminer chaque niveau.

## Conclusion

Bien qu'il y aurait beaucoup plus à dire sur les formes de correspondances représentationnelles propres au film, à la bande dessinée et au jeu vidéo, les aventures transmédias de *Tintin* étudiées dans ce travail devraient déjà avoir précisé que les modes de représentation audiovisuelle des films, les modes de représentation verbale-picturale caractéristiques de la bande dessinée et les modes de représentation interactifs des jeux vidéo peuvent être indirects, ce qui permet au spectateur, au joueur, et au lecteur d'ignorer les incohérences qui existent dans la narration d'un média à l'autre tout en ayant une expérience médiatique différente du récit.

Bien que la majorité des discours critiques sur l'adaptation tendent à dénigrer une approche qui prône la fidélité à l'œuvre source, il est impossible de déconsidérer « l'icône culturelle » de Tintin dans toutes ces adaptations, d'autant que celle-ci est largement omniprésente dans la mémoire collective des tintinophiles, sur Internet aussi bien que dans le monde réel où on la retrouve sur d'innombrables produits dérivés et publicités. Au-delà du phénomène de l'adaptabilité de l'esthétique d'Hergé dans les différents médias, nous avons montré des concepts transversaux suffisamment souples pour s'adapter à n'importe quel média, tout en réfléchissant à la manière spécifique dont chacun d'entre eux s'incarne médiatiquement. Ainsi, en travaillant sur « la transférabilité » (Baroni 172) des concepts narratologiques entre les albums de Tintin et les différents médias, nous enrichirons la connaissance portant sur des méthodes qui permettront non seulement des adaptations réussies des *Aventures de Tintin* mais qui donneront une nouvelle image médiatique au héros belge dans notre monde d'interconnexion, où le franchissement, la traversée et le passage



sont appréciés. Ce nouveau type d'univers narratif, établi par la convergence des médias, qui a elle-même été rendue possible par l'avènement de la technologie numérique, est une matrice, ou un univers transmédia, qui privilégie la construction de réseaux par lesquels de nouveaux imaginaires esthétiques et culturels émergent.



## Bibliographie

- Adams, Ernest and Andrew Rollings. *Fundamentals of Game Design*. Prentice Hall, 2006.
- Arsenault, Dominic. *Jeux et enjeux du récit vidéoludique : la narration dans le jeu vidéo*. 2006. Université de Montréal, MA thesis.
- Barnabé, Fanny. *Narration et jeu vidéo : pour une exploration des univers fictionnels*. 2012. Université de Liège, MA thesis.
- Baroni, Raphaël. « Pour une narratologie transmédiale. » *Poétique*, no. 182, 2017, pp. 155-175.
- Bordas, Arnaud. « Spielberg/Jackson : “Nous avons voulu rendre Tintin réel” ». *Le Figaro*, 7 Oct. 2011 <https://www.lefigaro.fr/cinema/2011/10/08/03002-20111008ARTFIG00006-spielbergjackson-nous-avons-voulu-rendre-tintin-reel.php>.
- Farr, Michael. *Tintin : le rêve et la réalité*. Éditions Moulinsart, 2001.
- Fernández-Vara, Clara. *Introduction to game analysis*. Routledge, 2019.
- Furlong, Anne. « ‘It’s Not Quite What I Had in Mind’: Adaptation, Faithfulness, and Interpretation ». *Journal of Literary Semantics*, vol. 41, no. 2, 2012, pp. 175-191.
- Groensteen, Thierry. « Le processus adaptif (Tentative de récapitulation raisonnée) ». *La transécriture : pour une théorie de l’adaptation*, edited by André Gaudreault and Thierry Groensteen, Éditions Nota Bene/Centre national de la bande dessinée et de l’image, 1998, pp. 273-277.
- Guise, Chris. *The Art of The Adventures of Tintin*. Harper Design, 2011.
- Hancock, Hugh. « Better game design through cutscenes. » Gamasutra, 2002. [www.gamasutra.com/view/feature/3001/better\\_game\\_design\\_through](http://www.gamasutra.com/view/feature/3001/better_game_design_through).
- Herman, David. *Basic Elements of Narrative*. Wiley-Blackwell, 2009.
- Hutcheon, Linda. *A Theory of Adaptation*. Routledge, 2006.
- Jackson, Peter et. al. « Steven Spielberg and Peter Jackson “The Adventures of Tintin” Full Interview ». The Hollywood Reporter, 2011, <https://www.youtube.com/watch?v=Fe7Px-ddVS4>.
- Jenkins, Henry. « Game design as narrative architecture ». *First Person: New Media as Story, Performance and Game*, edited by Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan, Massachusetts Institute of Technology, 2004, pp.118-130.
- . *Convergence Culture : Where Old and New Media Collide*. New York University Press, 2006.
- . Transmedia Storytelling 10. HenryJenkins.org, 22 Mar. 2007, [http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html).



- Klevjer, Rune. « In Defense of Cutscenes. » *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*, edited by Frans Mäyrä, Tampere University Press, 2002, pp. 191–202.
- . « Cut-Scenes ». *The Routledge Companion to Video Game Studies*, edited by Mark J. P. Wolf and Bernard Perron, Routledge, 2014, pp. 301–310.
- Marion, Philippe. « Spielberg au pays de la ligne claire ». *La capture de mouvement, ou le modélage de l'invisible*, edited by Marco Grosoli and Jean-Baptiste Massuet, Presses universitaires de Rennes, 2014, pp. 203-224.
- Peeters, Benoît. « Retrouver la ligne claire. » *Cahiers du cinéma*, no. 672, 2011, pp. 46-47.
- Perrot, Michel. « Tintin ». *Ina.fr*, Antenne 2, 4 Dec. 1983,  
<http://www.ina.fr/video/CAB8301333501/tintin-video.html>.
- Rajewsky, Irina O. « Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality ». *Intermédialités*, no. 6, 2005, pp. 43–64.
- Sadoul, Numa. *Tintin et moi : entretiens avec Hergé*. Casterman, 1975.
- Spielberg, Steven. « J'ai trouvé une âme sœur en Hergé ». *Le Monde*, Dec. 2009/Jan. 2010.
- Thon, Jan-Noël. « Transmedial narratology revisited: On the intersubjective construction of storyworlds and the problem of representational correspondence in films, comics, and video games ». *Narrative*, vol. 25, no. 3, 2017, pp. 286-320.
- Triclot, Mathieu. *Philosophie des jeux vidéo*. Zones, 2011.

