L'Adaptation d'une œuvre au Numérique

Ce qu'apporte le numérique

- Médias Supplémentaires
(Images, Vidéos, Audios, etc.)
- Stockage immatériel
(Le nombre d'informations est, théoriquement, illimité)
- Interactivité contrôlée
(Rendre l'utilisateur actif et pouvoir contrôler son activité avec des règles définies)
- Informations Utilisateur
(Des informations sur l'utilisateur comme sa langue ou le support qu'il utilise)
- Connexion Internet
(Récupération d'informations supplémentaires, Mises à jour, Partage)

Qu'est-ce qu'un jeu vidéo ?

- Un Support numérique, donc Interactif
- Avec un Enjeu et un Objectif
(L'Objectif peut être précis ou, au contraire, assez flou)
- Avec une histoire, mais pas toujours...
 - *Tomb Raider a une histoire racontée, Street Fighter 2 a une histoire mais n'est pas racontée, Flappy Bird n'a pas d'histoire*
- Game-Design, Game-Play et Level-Design
 - *Exemple avec Candy Crush*

Jeu vidéo ou Expérience interactive ?

- Expérience interactive : Un Jeu Vidéo sans enjeu
 - *Exemple : Les applications pour enfant de Toca Boca*
- L'Enjeu direct
(Devoir réussir une phase de Jeu pour avancer)
 - *Exemple : Candy Crush, Mario*
- L'Enjeu indirect
(Avoir à faire avancer l'histoire dans la bonne direction)

- Exemple : *Mass Effect, Les Tell Tales (Walking Dead) ou Undertale*
- L'Enjeu empirique
(*Le Jeu apporte un enjeu de manière plus ou moins involontaire, souvent créatif*)
- Exemple : *Minecraft*
- Flou entre Jeu et Expérience
(*Au final, dissocier les deux peut parfois être assez difficile*)
- Exemple : *Heavy Rain*

Adaptation : Rassemblement de choix

- Adapter une œuvre en jeu vidéo = Une série de choix
- Interaction, Média, Narration et Technologie
- Rassemblement de ces choix
(*Comme une construction*)

Format du cours

- Descriptions théoriques des modes d'adaptation d'une œuvre en Jeu Vidéo
(*Média, Interaction, Narration et Technologie*)
- Atelier de Brainstorming pratique
(*Entre chaque description théorique, pour appliquer ce qui a été vu*)
- Au dernier cours : Une écriture d'un scénario dans un Jeu Vidéo
(*Avec un moteur préconçu*)
- Le Cours n'est pas exhaustif
(*D'autres notions peuvent être imaginées, ajoutées ou découvertes*)

Les trois formes d'Adaptation :

Le Portage

- Retranscription directe de l'histoire de l'œuvre d'origine
- Sa "Lecture" est adaptée au support
(*L'histoire de référence restera la même*)
- Copie, Remake ou Reboot
(*Un portage peut respecter complètement son histoire d'origine, être un remake qui réinvente l'histoire par le prisme du jeu vidéo, par exemple, ou un reboot qui redémarre complètement l'histoire sous une autre forme.*)

L'histoire du Petit Chaperon Rouge est retranscrite telle qu'elle, potentiellement avec une autre fin ou un autre déroulement. Cependant, elle restera l'histoire d'origine.

L'Alternative

- Présenter l'histoire sous un autre angle

L'histoire du Chaperon Rouge est présentée à travers le regard du Loup

L'Extension

- Présenter une histoire dans le même univers
(*Utiliser le même univers pour présenter une nouvelle histoire originale*)

L'histoire présentée est l'histoire d'origine de la grand-mère, quand elle était dans sa jeunesse et que le loup était son ami

Les Médias pour l'Adaptation

- Médias : les différentes façons de transmettre un message
- Par rapport à leurs trois supports : Papier, Écran et Numérique

Les Médias Statiques

- Texte
(*Papier, Écran ou Numérique*)
- Image
(*Papier, Écran ou Numérique*)

Les Médias Linéaires

- Vidéo
(*Écran ou Numérique*)
- Audio
(*Écran ou Numérique*)

Les Médias Réactifs

- Interactivité
(*Numérique*)

Les Médias Sensoriels

- Toucher
(*Numérique : Vibrations ou Papier*)
- Odeur
(*Papier*)

L'Utilité d'exploiter les Médias

- Ajouter de l'ambiance
(*Transmettre un message dans l'histoire d'une autre façon*)

Adaptation par L'Interactivité

- Interactivité : la manière dont le lecteur/joueur va pouvoir agir sur l'œuvre
- Les Adaptations présentées sont par ordre de complexité
(De la plus simple à la plus complexe et coûteuse)

La Lecture

- L'Action du lecteur ne sert qu'à faire avancer l'histoire
(Elle reste une forme numérique de "tourner les pages")
- Formes multiples
(Cela peut être une lecture standard, page par page, mais cela peut prendre des formes plus originales, comme le fait de glisser un panorama.)

L'Histoire du petit Chaperon Rouge est décrite sur un seul long dessin à l'horizontal que l'on fait scroller au fur et à mesure.

La Découverte

- L'Action du lecteur ne sert qu'à faire dérouler et avancer l'histoire
(Elle reste une forme numérique de "tourner les pages")
- L'Action du lecteur a pour intérêt de donner davantage d'informations sur l'histoire ou le monde qui l'entoure
- Cela peut être à la manière d'une Encyclopédie pour donner une meilleure compréhension de l'histoire et/ou son univers au lecteur
(Sous forme de "Codex" par exemple)
- Ou cela peut être une façon pour le lecteur d'obtenir un regard différent sur l'histoire d'origine

Pour chaque personnage et objet du petit chaperon rouge, on peut cliquer dessus pour obtenir des détails sur sa vie, son usage ou sa provenance.

Le Jouet

- L'Histoire n'est pas changée par l'interactivité
- L'Interactivité est apportée par des petits jeux sans enjeu autour de l'univers
(Ces jouets peuvent être par "scènes" ou de manière continue)
- Jouet par Scènes
(L'histoire peut être racontée par texte, vidéo et/ou audio. Entre les moments d'histoires, le lecteur se retrouve sur des scènes où il peut jouer jusqu'à choisir de passer à la suite)

- Jouet Englobant
(Pendant le déroulement, certaines choses avec lesquelles on pourra jouer)
- Ce format correspond plus à la petite enfance

Les différents éléments du décor sont manipulables ou cliquables pour produire des sons, des animations courtes ou des petites interactivités.

Le Jeu ponctuel

- Même système que le Jouet
- Les Scènes de Jeu ont un objectif que le joueur doit atteindre pour continuer l'histoire
- Jeu par Scènes
(Les moments de Jeu sont présents à certains moments de pause de l'histoire mais restent des "parenthèses" pendant le déroulement narratif de l'histoire)
- Certains styles de Jeu s'y prêtent plus que d'autres
(Mini-Jeu, Puzzle, Énigme)

Arrivé au moment de l'histoire où le petit Chaperon rouge s'en va cueillir des fleurs, un mini-jeu se déclenche : on doit déplacer notre personnage dans le champs de fleurs pour les récupérer en évitant les abeilles. On ne passe pas à la suite de l'histoire tant qu'on n'a pas réussi le mini-jeu.

Le Jeu complet

- L'Histoire est entièrement racontée au travers du Jeu
- Utilisation de tous les systèmes de narrations du Jeu Vidéo
(Dialogues, Écritures, Gameplay (Ce que le gameplay raconte), Déroulement de l'histoire)

On dirige le Chaperon Rouge depuis le début de l'histoire, on avance dans le Jeu en dirigeant soi-même le personnage du petit chaperon rouge au travers de l'histoire jusqu'à la fin.

Autres Styles

- Le QTE (Quick Time Event)
(L'histoire est en déroulement continue, sans lecture, ni arrêt permanent, et demande au lecteur d'agir au bon moment. En effectuant l'action demandée, le joueur permet à l'histoire de se poursuivre. Il peut, également, être amené à choisir la direction de cette histoire)

L'Adaptation par la Narration

Linéaire

- Unidirectionnel et dimensionnel
- Une seule histoire à suivre comme un film interactif
- Exemple : Mario, Call of Duty

L'histoire du Chaperon Rouge commence chez la mère, se poursuit dans les bois et se termine chez la grand-mère. Recommencer le jeu donnera la même histoire à chaque fois.

Linéaire Multidimensionnel

- Unidirectionnel, même direction de l'histoire
- Plusieurs dimensions de certaines parties de l'histoire suivant les choix ou la manière dont on aborde le Jeu
- Exemple : Undertale, Bioshock, Dishonored

L'histoire du Chaperon Rouge commence chez la mère. Suivant les choix faits ensuite, on poursuivra l'histoire dans les bois, sur la plage ou à la montagne et l'histoire pourra se terminer par la mort de la grand-mère, du loup ou bien par la réconciliation de tout le monde au pub du coin.

Linéaire à embranchement

- Généralement Unidirectionnel
- Uni ou Multi Dimensionnel
- Une grande histoire qui sert de pivot central
- Plusieurs petites histoires linéaires gravitent autour de l'histoire principale, on peut les rejoindre dès qu'on le souhaite
(Se prête davantage aux Jeux Vidéo à Monde ouvert)
- Exemple : Skyrim, Deus-Ex, Zelda

L'histoire du chaperon rouge commence chez la mère et doit se terminer chez la grand-mère. Entre les deux, le joueur peut aller visiter les fermes du coin pour aider les fermiers à retrouver l'anneau sacré de la légende.

Multidirectionnel En Toile d'Araignée

- Les différentes décisions amènent à de nouveaux déroulements

- La toile d'Araignée peut être éclatée
(Elle part dans plusieurs directions)
- Ou elle peut être dirigée
(Bien qu'elle soit composée de multiples déroulements, elle reste dirigée dans une seule direction, ce qui la rapproche de la narration Linéaire Multidimensionnelle)

- Exemple : Les livres dont vous êtes le héros

L'histoire du chaperon rouge commence chez la mère et suivant le déroulement, on rencontrera le loup et il dévorera la grand mère, ou on trouvera l'anneau sacré et elle deviendra la nouvelle reine, ou elle invoquera le démon des loups et plongera la terre dans mille ans de tyrannie canine.

Multidirectionnel Procédural

- La Narration avance et se construit via la programmation

- Exemple : No Man's Sky, mais Peu d'exemple car encore en étude

L'histoire du chaperon rouge commence chez la mère et son déroulement est totalement imprévisible car chaque personnage, lieu et objet est susceptible d'avoir une fonction et un effet différent sur l'histoire.

Multidirectionnel Participatif

- La Narration est issue de la participation d'une ou plusieurs personnes

- Exemple : Minecraft, Les Jeux de Rôle sur table, Les Mods (Skyrim, Fallout, etc.), les Fanfiction et projets collaboratif (SCP)

L'histoire du chaperon rouge commence et quelques mois plus tard, un mode permet de découvrir l'histoire du petit chaperon bleu, vert, jaune, etc.

Adaptation par la Technologie

- Analyser les moyens technologiques apportés par le support pour améliorer ou accroître l'expérience de l'histoire

Améliorer le Ressenti

- Vibration
- Lumière

Améliorer la Narration

- Rotation de l'écran
- Micro
- Multi-Touch
- Accéléromètre
- Caméra et Réalité Augmentée
- Localisation
- Détection des paramètres utilisateurs (Langue, etc.)

Améliorer l'Expérience

- Lien avec les Réseaux Sociaux
- Détection des autres Joueurs/Lecteurs
- Liste des Scores et Joueurs
- Sauvegarde des données

Comment faire ses choix d'Adaptation

Quelle va être la Cible ?

Quel sera le Budget ?

Quel sera le Délais ?

Quel sera le Support ?

Quelle sera la Technologie ?

L'Histoire peut-elle être Interrompue ?

Quelle liberté peut-on prendre sur l'histoire d'origine ?