

« Valérian - le jeu »

Critiques et Propositions
sur le scénario de
Septembre 97

Mars 98

Dominique SCIAMMA

52 avenue Jean Bart
95000 Cergy
Tel : 01 34 43 77 16
Email : domisciam@aol.com

Préambule

Avant de rentrer dans les détails, il me semble d'abord opportun de rappeler que le document rédigé par mes soins en septembre 96 (voir annexe) contient l'ensemble des points fondateurs que tout jeu sur Valérien devrait prendre en compte.

Critique

Les personnages

Il est primordial que les psychologies des personnages soient absolument respectées. A bien des égards, ce sont les piliers de l'univers de la série. Ce que sont les personnages, ce en quoi ils croient, ce pour quoi ils se battent, sont les moteurs de l'action.

- Ainsi, VALERIAN n'est pas « un beau jeune homme brillant » ni un parfait « super héros » comme il est dit explicitement dans l'introduction du document, mais quelqu'un de très « humain », avec ses faiblesses, qui croit (et se bat) cependant pour certaines valeurs.
- LAURELINE n'est pas une « gorgeous team mate », sorte d'assistante bien roulée du mâle héros, mais son égal (en statut), son supérieur (en jugeote) et à bien des égards la véritable héroïne de l'univers de la série.
- Ainsi, ce qui est présenté comme une des « main features » du jeu, à savoir le couple formé d'un « super agent » et de sa « pulpeuse co-équipière » est faux ! Il s'agit bien d'un couple, mais justement à l'opposé d'un James Bond de l'espace et de sa James Bond girl : un homme, déterminé certes mais avec bien des défauts, et quelques faiblesses (assez suiviste finalement), accompagné d'une jeune femme dynamique, plutôt rebelle, entière et rouée.
- Enfin, Valérien et Laureline sont des agents spatio-temporels ! Cette caractéristique est non seulement fondatrice de la série, mais aussi un moteur dramatique puissant, un ressort qu'il faut utiliser, dont on peut attendre les meilleurs effets (scénaristiques comme visuels). Ainsi leur vaisseau spatial est aussi une machine à voyager dans le temps. Qu'il y voyage donc !
- En ce qui concerne le COLONEL TLOCQ, il n'a rien du « responsable soucieux de ramener ces compatriotes dans le droit chemin ». Il est au contraire veule, égoïste et aisément corruptible.

- Le personnage de MAURYEEN (dont le nom a des consonances trop proche de « Laureline »), est inexploité, et on peut s'interroger sur son utilité. Alors qu'elle est présentée comme étant au cœur du complot, on ne la voit jamais, elle n'est jamais active. Pourquoi l'avoir introduite alors ? Si elle devait jouer un rôle, ce serait bien celui du « méchant permanent », de l'ennemi intime. Le fait qu'elle soit une femme pourrait avantageusement être exploité (attirance pour Valérien, Jalousie pour Laureline, etc.).
- IRGMAAL n'est pas « flamboyant » pour un sou ! C'est plutôt un crétin fasciste anabolisé (Le régime de KRAHAN est une dictature militaire aussi ridicule que - hélas ! - réaliste). On ne peut croire que Irgmaal soit aussi soucieux de « respecter l'autorité de Point Central ». Il rêve au contraire d'exporter son système à un maximum de planète. De même, sa sagesse à la Salomon (cf. le dule entre IZNOGAAL et LAURELINE) n'est pas crédible : c'est un crétin, pas un sage. Dans le même ordre d'idée, on ne le voit pas donner un vaisseau à Laureline en remerciement : encore une fois, le personnage doit être à la fois haïssable et ridicule, comme le régime qu'il incarne.
- La faune de Valérien est d'une extrême importance. Elle joue dans la plupart des albums un rôle. Cette faune doit être présente dans le jeu et ses caractéristiques doivent absolument être respectées. De même, il faut veiller à la cohérence de leur utilisation. Ainsi, le « TUM-TUM DE LUM » n'est pas un « gadget électronique » comme il est dit dans le scénario, mais un petit animal. Par ailleurs, Laureline sait exactement e qu'est un Tum-Tum de Lum, il n'y a donc aucune raison qu'elle ne sache pas le faire fonctionner.
- De manière plus générale, les univers ne sont pas respectés (cf. le personnage d'IRGMAAL sur KRAHAN). Il faut qu'ils le soient. L'univers de Valérien ne s'est pas construit au hasard. Planètes, personnages et situations sont les vecteurs d'idées, de valeurs, d'analyses et de point de vue des auteurs qu'il s'agit de respecter.

L'histoire

Le ressort

Les fameux plans diaboliques du Peuple des Ombres ne peuvent avoir eu lieu au 23^{ème} siècle mais bien plutôt « il y a des milliers d'années dans notre galaxie ». C'est que le Peuple des Ombres relève du mythe, et que les mythes ont besoin de temps pour se forger (deux siècles, ce n'est donc sûrement pas assez).

La puissance des « LARMES DE SYRE » - dont le nom est bancal, (on pense aux larmes de cires, et d'ailleurs pourquoi des larmes ?) - est peu compréhensible. En quoi réside leur puissance, quelle forme destructrice prend-elle ? Pourquoi cette arme est-elle séparée en 3 ? Quelle puissance offre-t-elle quand elle est incomplète ?

On ne comprend pas pourquoi, si la caste des militaires est « méchante », elle aurait hérité d'une des Larmes ! Pourquoi lui donner la première brique d'une puissance qu'elle ne peut vouloir que récupérer (ce sont des militaires, non ?).

De même, confier le rôle (positif) de gentille gardienne à une caste de religieux est assez peu en phase avec l'univers de Valérien, où la religion est au bout du compte vue comme une prison au même titre que d'autres idéologies. Considérer la « LARME » dont les Religieux ont la charge comme la plus « pure » enfonce ce mauvais clou.

On ne comprend pas pourquoi (et par quel miracle) une des larmes se retrouverait sur Terre. Il y a d'ailleurs une contradiction de fond, puisque l'aventure guerrière des Ombres a lieu au 23^{ème} siècle, et que la larme des religieux se retrouve sur terre bien avant la naissance du Christ ! La larme aurait-elle fait un voyage dans le temps aussi ?

L'idée d'une communauté cachée, religieuse gardienne de la Larme, et dont l'influence sur terre serait visible dans quelques monuments inexplicables (STONEHENGE) n'est pas du tout en phase avec l'univers de Valérien. Pas de civilisations cachées, pas de communauté gardienne de secret sur Terre dans Valérien ; mais une terre moderne, contemporaine, peu reluisante mais réaliste.

On ne saisit pas non plus pourquoi, l'aventure sur Terre devrait se passer au XX^{ème} siècle. Quitte à revenir dans le temps, pourquoi Valérien n'irait-il pas rechercher cette larme au moment où elle arrive sur terre, ou en tous cas dans des temps où aucune civilisation technologique pourrait le mettre en péril ?

LE SYNOPSIS

Le jeu ne doit pas commencer par une scène décrivant l'histoire des Ombres. Il faut que le joueur découvre petit à petit cette histoire, pour qu'elle éclaire ce qui était obscur. Cela fait aussi partie du jeu que de découvrir les ressorts profonds de l'histoire.

Il y a globalement une démarche trop « *maraboutdeficelle* » mise en œuvre dans ce scénario. Cela donne l'impression que l'on a cherché à enfilez des situations et des détails « jouables » avant même d'avoir construit une histoire.

Ainsi, cette histoire de trafic d'amphétamines n'est ni mis en scène, ni exploitée. Quelles sont leurs caractéristiques ? Pourquoi sont-elles interdites ? Quels dégâts font-elles ?

Les planètes ne sont pas assez exploitées (sans parler de leur cohérence par rapport à la série, point abordé précédemment). Ainsi, « SYRTE LA MAGNIFIQUE » est tout juste évoquée alors qu'une partie de l'aventure devrait s'y dérouler. Par exemple, plutôt que d'apprendre par la bouche du Boss ce qui s'est passé sur Syrte (l'antiquaire, JANOFF et tout ça), Valérien pourrait le découvrir sur Syrte même.

Pourquoi le GARDIEN de la Larme sur Terre laisserait quiconque (même avec des « intentions pacifiques ») tenter de s'emparer de celle-ci. Voilà une caste qui a été chargée d'empêcher la réunion des 3 Larmes et qui laisserait la première bonne âme venue s'en emparer ? Pourquoi ? (Il y a d'ailleurs un parfum de ressemblance avec « Indiana Jones and the last crusade » dans la scène se passant sur Terre).

Pourquoi la seule « âme pure du peuple de l'obscurité » se trouverait-elle sur DEMYON (qui n'est a priori peuplée que de militaires ?).

DEMYON, à bien des égards, est un clone de KRAHAN (même organisation militaire, même structuration urbaine autour d'une prison ou d'une forteresse, même statut d'esclave pour les non-militaires, ...). Il y a donc un clone de trop. (petite remarque : les ZOUMS ressemblent phonétiquement trop aux ZOLLS d'un côté, et aux hommes (ZOMS) de l'autre).

La fin de l'histoire est bâclée, alors que c'est à cet endroit que devrait se situer le « climax » de l'aventure. Son caractère touffu (la jungle, le peuple des esclaves pacifistes, les amphétamines qui les transforme en rebelles, la recherche de l'âme pure, Laureline otage) révèle en fait un manque « d'intention », de finalité.

En fait, il n'y a pas de fin à l'histoire ici contée. Ainsi, on s'attend à ce que l'utilisation de l'Arme (*Larmes(?)* de Syre) soit mise en scène à ce moment là. Ne structure-t-elle pas l'histoire du début à la fin ? : Elle est à l'origine de tout, elle est l'enjeu de la quête des Demyons, elle est une épée de Damoclès et on ne l'utiliserait pas ?

Les décors

L'univers visuel (éléments architecturaux, flore, faune, couleurs) sont primordiaux dans Valérien. De leur fidélité¹ dépend la réussite du jeu.

Du High-Tech métallique au Rococo Intergalactique, la série donne à voir une variété d'architectures originales et pourtant familières. Le jeu devra restituer cette solidité et cette diversité architecturale.

Pour ce faire, il faut comprendre la « grammaire » graphique et chromatique de Valérien. Il suffit de regarder les albums ; ils regorgent de décors très variés.

De même, une réunion de travail avec Evelyne TRAN-LE, la coloriste attitrée de la série (et sœur de J.C. MEZIERES) devrait permettre de bien structurer les palettes des divers univers que nos héros visiteront.

¹ Par exemple, POINT CENTRAL n'est pas High-Tech du tout ! (contrairement à ce qui est dit dans le document). POINT CENTRAL est un agglomérat de cultures, de biosphères, de races, de couleurs de formes toutes différentes. Il est aussi divers architecturalement que l'univers est vaste. Il faut que cette diversité soit respectée.

Propositions

Il ne s'agit pas de créer une nouvelle histoire, mais de restructurer, ré-axer, et nourrir le scénario actuel. Avant de proposer un nouveau synopsis, listons d'abord quelques idées.

L'Arme

L'arme qui a failli perdre les Ombres reste toujours composée de 3 parties, mais sa nature et sa puissance doivent être plus précises et plus originales.

Il s'agit en fait d'une « CENTRALE TEMPORELLE », dont chacune des trois parties correspond respectivement au PASSE, au PRESENT et au FUTUR.

Chacune de ces parties a des propriétés en rapport avec la phase du temps qu'elle incarne. Qui possède les 3, maîtrise le temps et ses effets.

Et ceux-ci peuvent être multiples :

- Destructuration du temps : des lambeaux de passé se retrouvent dans le futur, (ou l'inverse).
- Les populations soumises au rayonnement de l'arme dans son entier perdent la notion du temps, elles n'ont plus de repères.
- Elles peuvent aussi vieillir, rajeunir, (et ressusciter ?).

Par ailleurs, quand les éléments de l'arme sont séparés, ils ont des effets sur l'environnement social du lieu où ils se trouvent.

- Ainsi, une planète qui hébergerait (à son insu ou non) l'élément « PASSE » de la Centrale serait une société très conservatrice, tournée vers la tradition, confucéenne (respect absolu des vieux et des anciens), peu encline au changement.
- Une planète hébergeant l'élément « PRESENT » de la Centrale serait une société totalement hédoniste, complètement concentrée sur la jouissance du moment présent (CARPE DIEM).
- Enfin une société hébergeant l'élément « FUTUR, » serait au contraire complètement projetée vers l'avenir, toujours à élaborer des projets, à construire (mais pour demain) un monde meilleur.

L'intérêt de cette approche est multiple :

- Elle est en relation avec le Temps, dont la maîtrise est un des thèmes fort de la série, (c'est par exemple cette maîtrise qui assure à Valérien et à Galaxy sa puissance, voire sa supériorité dans les situations délicates).
- Elle va permettre de nombreux et originaux développements dramatiques, scénaristiques.
- Elle a des potentialités pour développer une dimensions éthique, politique (comme c'est souvent le cas dans la série).

Le ressort

Gardons l'idée que cette puissance a failli détruire l'univers, et que le Peuple des Ombres a non seulement renoncé à l'utiliser, mais a aussi chercher à disperser ses éléments aux 3 coins de l'univers. Renonçons cependant aux idées de castes des Ombres (religieuses, militaires, scientifiques) émigrées à droite et à gauche, et dont les militaires veulent retrouver la puissance..

Il faut ensuite justifier le fait que QUELQU'UN (ou quelques uns) (mais qui ?) cherche à nouveau à s'en emparer, et identifier clairement ce qui le motive pour ce faire.

Question : Qui au 25^{ème} siècle est intéressé à récupérer cette puissance et pourquoi faire ?

- les Terriens du 25^{ème} siècle cherchent certainement à la récupérer pour eux-mêmes, pour interdire à d'autres la maîtrise du Temps. C'est ce qui motive le Boss.
- Des Mercenaires-commerçants peuvent chercher à monnayer (très très cher) auprès du plus offrant la dite puissance.

Ces même mercenaires-commerçants doivent eux-mêmes se poser la question : Qui et **Quand** est intéressé à récupérer cette puissance et pourquoi faire ?

- La Terre du XXème siècle (années 70-80) est bien sûr intéressée ! (cf. METRO CHATELET... et BROOKLIN STATION...). Dans ce cas, on aurait la possibilité de faire passer l'histoire - et cette fois-ci pour des vraies raisons - sur notre bonne vieille planète ! On pourrait d'ailleurs utiliser les effets des éléments de la centrale sur nos sociétés (et expliquer quelques révolutions politiques et culturelle par leur présence).

Autres idées

LES AMPHETAMINES

Gardons l'idée des amphétamines, mais musclons-la.

Il ne s'agira plus « d'amphétamines » mais « D'AMPHETIMES » (avec *Times* pour *Temps*). Il s'agit d'une substance hallucinogène provoquant des troubles de la perception du temps. Sous leur emprise, on croit pouvoir retourner dans son passé, ou voyager dans le futur, pouvoir y intervenir, etc. D'ailleurs, c'est peut-être vrai . Qui sait ? On lui prête en tous cas des vertus divinatoires.

Là encore, l'intérêt de cette substance, c'est qu'elle reste en relation avec le thème de la série.

Son utilisation dramatique (et visuelle) pourra aussi être exploitée avantageusement.

LES ASTEROVILLAGES

Dans l'optique d'une exploitation systématique du Temps, il pourrait être adéquat de ré-utiliser l'idées des ASTEROVILLAGES du scénario de décembre 96.

De taille très humaine, ceux-ci sont très variés dans leurs formes (creux, sous des bulles, ...), ils sont reliés entre eux - mais uniquement quand c'est nécessaire - par des sortes de sas gélatineux et translucides.

Ces « ASTEROVILLAGES » sont le résultat du cataclysme qu'a connu il y a des millénaires leur ancienne planète, et sont habités par des villageois, qui semblent avoir choisi délibérément de vivre dans des micro-sociétés, afin d'éviter ce qu'ils considèrent être les pièges mortels de la croissance, et de la globalisation.

Chaque astérovillage a ses rites, ses coutumes, sa culture. En allant de l'un à l'autre, Valérien découvre même que chacun de ces villages se définit d'ailleurs comme un « TEMPS », une époque, plutôt que comme un « LIEU » (« *ici nous sommes de l'époque « IOTA », et nous ne parlons pas à ceux de l'époque Kalknik !* »). La fragmentation de cette société a aussi engendré beaucoup d'inimitiés entre ces villages.

Synopsis

Scène d'introduction

La scène d'introduction raconte l'histoire de Point Central (tel que c'est fait dans les 4 premières pages de « L'Ambassadeur des Ombres »). On assiste à la constitution autour de la cellule initiale des bases diverses et autres morceaux d'univers qui s'agglutinent les uns aux autres. On voit la diversité des peuples qui y vivent, dont les terriens.

Par ce biais, on introduit ensuite les agents spatio-temporels et leur mission : voyager de planètes en planètes et de temps en temps pour assurer la stabilité de la galaxie.

on voit Point Central maintenant ; gigantesque, aux architectures et horizons multiples (pas de bas, pas de haut. Des centaines d'astronefs qui bourdonnent autour de cette ruche galactique.

On s'attarde sur un vaisseau baroque, illuminé comme un sapin de Noël, aux allures de paquebot et de pagode à la fois. En même temps que l'on zoome sur cet astronef, on entend le bruit et l'ambiance d'une fête et de la foule qui s'amuse.

Nous sommes maintenant à l'intérieur du vaisseau. Il s'agit d'un casino flottant. Un rire cristallin retentit (*Youpie !*) : c'est LAURELINE, belle et sexy et joyeuse, qui a une chance d'enfer aujourd'hui ! Tout lui réussit ! A côté d'elle, le GOUOUN semble partager sa joie. Un grognement se fait entendre (*Non mais quelle poisse !*) : c'est VALERIAN. Il vient de perdre son dernier POUTIBLOK. Les SHINGOUZS - faussement compatissants - sont déjà à ses côtés pour lui proposer solutions de rechanges ou bons tuyaux.

C'est à ce moment que Valérien reçoit un message du Boss, lui enjoignant de rejoindre immédiatement la cellule Terrienne de Point Central où il a besoin de lui pour réceptionner quelque chose.

L'intérêt de cette introduction est que :

- *elle permet de mettre en place rapidement l'univers graphiquement comme thématiquement (diversité, fantastique et fantaisie, spectacle),*
- *elle introduit tout de suite les agents spatio-temporels et leurs missions, (et plus généralement quelques invariants de l'univers),*
- *Elle introduit tout de suite les héros de l'histoire et les positionnant psychologiquement, (de même que les Shingouzs).*

- *elle a cette touche d'humour qui permet de bien positionner l'univers (décalage entre la scène sur l'origine de Point Central, les missions des agents et la scène du casino).*
- *Elle introduit les bases de l'univers :*
 - + *ceux qui ne le connaissent pas peuvent l'appréhender,*
 - + *ceux qui le connaissent, le reconnaissent.*

Parcours

Valérien et Laureline vont parcourir grosso modo le même circuit de planètes :

- ⇒ Point Central
- ⇒ Rubanis
- ⇒ Krahan
- ⇒ Syrte
- ⇒ Solumn
- ⇒ Les AsteroVillages
- ⇒ La Terre
- ⇒ La Planète des Ombres

Synopsis

Scène d'introduction