

## Jouer son roman

Robert Laplante

Volume 5, numéro 4, été 2009

Le pouvoir des livres : quand la fiction transforme la réalité

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/11000ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

### Éditeur(s)

Les éditions Entre les lignes

### ISSN

1710-8004 (imprimé)

1923-211X (numérique)

[Découvrir la revue](#)

### Citer cet article

Laplante, R. (2009). Jouer son roman. *Entre les lignes*, 5(4), 26–27.

# Jouer son roman

SI LE CINÉMA, LA TÉLÉVISION, LE dessin animé et la bande dessinée utilisent depuis très longtemps les produits dérivés dans leurs stratégies promotionnelles, l'industrie littéraire ne s'est mise de la partie que dans les années 70.

«1974, c'est l'année où est lancé le premier jeu de rôles, *Dungeons & Dragons*, inspiré de l'univers de Tolkien », explique **Dany Gagnon**, cofondatrice de la boutique Le valet d'cœur, véritable caverne d'Ali Baba pour les amateurs de jeux. «Du côté des jeux de société, c'est l'adaptation en 1979 de *Dune* de Frank Herbert qui a lancé cette tendance.»

Depuis, Sherlock Holmes, Conan le barbare, Cthulhu et plusieurs de leurs collègues ont fait l'objet de jeux de rôles ou de société. «Presque tous découlent de romans. Pour les jeux de société, comme le marché a explosé au cours des cinq dernières années, la quantité de jeux adaptés de romans a aussi augmenté», renchérit **Fred Fillion**, de la boutique l'Imaginaire, à Québec.

## BON AMBASSADEUR

La popularité d'un roman n'est toutefois pas garante du succès du jeu qui s'en serait inspiré. «Il faut que le jeu soit intéressant, parce que ce ne sont pas automatiquement les lecteurs du livre qui l'achètent», explique **Joël Gagnon**, «conseiller ludique» au Valet d'cœur. Ce qui n'empêche pas le jeu de devenir un ambassadeur du roman. «Je ne compte plus les clients qui ont lu *Les piliers de la Terre* de Follet ou les nouvelles de Lovecraft après y avoir joué», précise Fillion.

Un camp Amos Daragon, des banquets avec les Chevaliers d'Émeraude, *Les piliers de la Terre* en jeu de société : quand les produits dérivés donnent une nouvelle vie aux livres.

ROBERT LAPLANTE

## LE LIVRE VIVANT

Si des jeux comme *Les piliers de la Terre* ou *Horreur à Arkham* peuvent être appréciés d'un large public, ce n'est pas le cas de tous. Certains, en effet, ne s'adressent qu'aux lecteurs du roman.

C'est le cas des produits dérivés de la série «Amos Daragon» de Bryan Perro, et des «Chevaliers d'Émeraude» d'Anne Robillard. «Pour apprécier le jeu *Amos Daragon*, il faut avoir lu la série. Le jeu ne vit pas par

contraire, de plus en plus de projets intéressants sont créés pour transformer l'expérience littéraire. C'est le cas du *Sanctuaire des braves*, qui permet aux jeunes de 10 à 14 ans de vivre un week-end dans le monde d'Amos Daragon. « Il existe déjà des parcs qui exploitent l'univers de certains romans, comme le parc Harry Potter à Orlando, explique **Olivier Renard**, initiateur et metteur en scène du projet. Mais ce sont des endroits où les visiteurs regardent l'histoire



PHOTO : OLIVIER RENARD

lui-même, les références littéraires sont trop présentes et l'univers du jeu n'est pas assez développé pour plaire aux personnes qui n'ont pas lu la série», souligne Dany Gagnon. Ce qui ne veut pas dire qu'aucune initiative ne soit tentée pour rejoindre un plus large auditoire. Au

se dérouler devant eux. Chez nous, ils vivent l'aventure.»

**Bryan Perro**, qui pourtant n'aime pas les jeux de rôles et encore moins ceux grandeur nature, s'est laissé séduire par la proposition de Renard. «Il n'était pas question de reprendre les romans et les personnages – le

jeu se passe 60 ans après la série –, mais plutôt d'exploiter l'univers d'Amos. Ça donnait une seconde vie à ma série, sans la trahir.»

**Julien Légaré-Turcotte**, 11 ans, a vécu en 2008 la saison inaugurale du *Sanctuaire des braves*. «Il n'y a pas de mots pour décrire cette expérience, dit-il. J'ai assisté à des banquets, participé à des batailles épiques, côtoyé des chevaliers... J'ai eu beaucoup de difficulté à revenir à la réalité», ajouta-t-il avec ferveur.

#### CHEVALIERS DU DIMANCHE

**Caroline Dubois** participe au banquet d'Anne Robillard depuis quelques années et collectionne tout ce qui touche l'univers des «Chevaliers d'Émeraude» et d'«A.N.G.E.», l'autre série de la romancière. Tous les amateurs du Moyen-Âge ont aussi du plaisir, dit-elle. C'est absolument fabuleux, nous portons des costumes médiévaux, nous fes-



PHOTO : MARIANNE LAROUCHELLE

SOURCE : JULIEN LÉGARÉ-TURCOTTE

« Il n'y a pas de mots pour décrire cette expérience [...]. J'ai assisté à des banquets, participé à des batailles épiques, côtoyé des chevaliers... J'ai eu beaucoup de difficulté à revenir à la réalité. »

— Julien Légaré-Turcotte

toyons. Nous sommes dans un autre monde», précise la jeune adulte, qui apprécie particulièrement les moments passés avec les comédiens qui personnifient les chevaliers d'Émeraude. «Ils font plus que jouer un rôle, ils sont littéralement les chevaliers.»

#### UNE STRATÉGIE À DOUBLE TRANCHANT

Si les produits dérivés donnent une seconde vie à un roman, ils peuvent aussi lui nuire. Un mauvais produit peut facilement entacher sa réputation. C'est pourquoi **Perro** surveille tout ce qui se fait autour de sa création, donnant au compte-gouttes son autorisation. «Mon éditeur et moi discutons beaucoup avant de donner notre accord. J'ai refusé plusieurs projets parce qu'ils n'étaient pas sérieux, qu'ils n'étaient pas de qualité ou qu'ils étaient trop loin de l'univers d'Amos. Il est important qu'un produit dérivé bonifie la série. Par exemple, les trois mangas adaptés des romans, les deux livres compagnons ou le dessin animé (dont la sortie est prévue dans un an et demi) basés sur la série ouvrent une nouvelle porte d'entrée à d'éventuels lecteurs. Ce qui ne serait pas le cas avec des figurines vendues dans des restaurants.»

Même son de cloche du côté d'Anne Robillard. «Devant les demandes insistantes des amateurs des Chevaliers, j'ai décidé de faire fabriquer quelques produits dérivés, mais j'en garde le contrôle total. Le banquet, par exemple, c'est mon équipe et moi qui l'organisons», affirme celle qui

travaille présentement sur une adaptation en bande dessinée de sa série. «Et je fais la même chose avec mon éditeur français, je contrôle tout.»

Une attitude sage, surtout si le marchandisage devient aussi important que dans les autres secteurs culturels. ■

#### À LIRE

##### LIVRES DE BRYAN PERRO AUX INTOUCHABLES

Série  
« AMOS DARAGON »  
(12 tomes)  
2003-2006

WARIWOLF  
Le premier des Râja,  
2008

CRÉATURES  
FANTASTIQUES DU  
QUÉBEC  
(2 tomes)  
en collaboration  
avec Alexandre  
Girard  
Trécarré, 2007  
Intouchables, 2009

Mangas tirés de la  
série « Amos  
Daragon »  
LE CRÉPUSCULE  
DES DIEUX, 2007  
LA CLÉ DE BRAHA,  
2006  
LE PORTEUR DE  
MASQUES, 2005

LIVRES  
DE ANNE  
ROBILLARD  
Série  
« LES CHEVALIERS  
D'ÉMERAUDE »  
(12 tomes)  
De Mortagne,  
2002-2008

Série « A.N.G.E. »  
(5 tomes parus)  
Michel Brûlé,  
2007-2009