Les mystères de Monkey Island. À l'abordage des pirates !
Ou comment devenir un pirate émérite™ à l'aide d'un coton-tige géant et d'un poulet en plastique.
de Nicolas Deneschau
est édité par Third Éditions
32 rue d'Alsace-Lorraine, 31000 Toulouse
contact@thirdeditions.com
www.thirdeditions.com

Nous suivre : @ThirdEditions – Facebook.com/ThirdEditions
Third Éditions

Tous droits réservés. Toute reproduction ou transmission, même partielle, sous quelque forme que ce soit, est interdite sans l'autorisation écrite du détenteur des droits.

Une copie ou reproduction par quelque procédé que ce soit constitue une contrefaçon passible de peines prévues par la loi n° 57-298 du 11 mars 1957 sur la protection des droits d'auteur.

Le logo Third Éditions est une marque déposée par Third Éditions, enregistré en France et dans les autres pays.

03rd. THIRD éditions

Directeurs éditoriaux : Nicolas Courcier et Mehdi El Kanafi
Assistant d'édition : Damien Mecheri et Clovis Salvat
Textes : Nicolas Deneschau
Relecture : Anne-Sophie Guénéguès et Jérémy Daguisé
Mise en pages : Bruno Provezza
Pictogrammes et frontispices : Steffi Girinon et Frédéric Tomé
Couverture classique : Sylvain Sarrailh
Couverture « First Print » : Steve Purcell

Cet ouvrage à visée didactique est un hommage rendu par Third Éditions à la série de jeux vidéo *Monkey Island*. L'auteur se propose de retracer un pan de l'histoire des jeux vidéo *Monkey Island* dans ce recueil unique, qui décrypte les inspirations, le contexte et le contenu des différents épisodes à travers des réflexions et des analyses originales.

Monkey Island est une marque déposée de Disney. Tous droits réservés.
Les visuels de couverture sont inspirés du travail des artistes de LucasArts sur les jeux *Monkey Island*.

Édition française, copyright 2019, Third Éditions.
Tous droits réservés.
ISBN 978-23-77841-09-7
Dépôt légal : mai 2019
Imprimé dans l'Union européenne par Meilleures impressions.

Nicolas Deneschau

LES MYSTÈRES DE MONKEY ISLAND

03rd. THIRD éditions

Sommaire

Préface de Larry Ahern™ 09
Avant-propos : L'aventure d'après LucasArts™ 15
Introduction 23

Partie 1

Chapitre 1 : Lucasfilm Games™ 35
Chapitre 2 : De la fiction interactive au *Point & Click*™ 43
Chapitre 3 : Le moteur de jeu SCUMM™ 49
Chapitre 4 : Réinventer le jeu d'aventure™ 61

Partie 2

Chapitre 5 : *The Secret of Monkey Island*™ 71
Chapitre 6 : De Lucasfilm Games™ à LucasArts™ 103
Chapitre 7 : *Monkey Island 2 : LeChuck's Revenge*™ 109
Chapitre 8 : iMUSE™ ! Interactive Reggae Music man ! 131
Chapitre 9 : La fin d'une époque™ 137
Chapitre 10 : *The Curse of Monkey Island*™ 141
Chapitre 11 : *Curse of Monkey Island : the Movie*™ 165
Chapitre 12 : *Escape from Monkey Island*™ 173
Chapitre 13 : Le jeu d'aventure est mort !™ 191

Partie 3

Chapitre 14 : Telltale Games™ 197
Chapitre 15 : *Tales of Monkey Island*™ 201
Chapitre 16 : *Monkey Island Special Edition*™ 221
Chapitre 17 : Vie et mort de LucasArts™ 229
Chapitre 18 : Les secrets de *Monkey Island*™ 237
Chapitre 19 : L'héritage de *Monkey Island*™ 247
Chapitre 20 : Ron Gilbert vs Disney™ 251
Chapitre 21 : Conclusion : *So long...* ™ 255
Chapitre 22 : Le véritable secret de l'île aux Singes révélé par Ron Gilbert lui-même !!!™ 095

Annexe 1 : Mix-o-insultes 259
Annexe 2 : Mojo-credits 263
Annexe 3 : Les classiques de LucasArts 271
Annexe 4 : *Plank of love* 285
Remerciements de l'auteur 287

LES MYSTÈRES DE

MONKEY ISLAND

Introduction

Il y a bien longtemps, dans une galaxie lointaine, très lointaine…

Avant même de relater les aventures du pirate émérite Guybrush Threepwood ou de nous plonger dans la création des jeux, il convient de se pencher sur le destin d'un homme, sans qui cette succession de titres qui ont émerveillé les heures précoces du jeu vidéo n'aurait jamais pu voir le jour, et c'est dans la petite ville californienne de Modesto, en 1944, que notre aventure commence.

George Walton Lucas Senior et sa femme Dorothy Ellinore Bomberger élèvent une fratrie de trois filles, Ann, Kathleen et Wendy, et un petit dernier plutôt chétif, George Walton Junior. L'ambiance est à la rigueur, Modesto est une ville-dortoir coincée entre Sacramento et San Francisco, et la famille, protestante luthérienne, observe un mode de vie strict et religieux. George Walton Jr. est un garçon fragile, il subit les railleries de ses camarades d'école et passe un temps non négligeable chez lui à dévorer les classiques d'aventure de Stevenson (*L'île aux trésors*) ou Defoe (*Robinson Crusoé*) et à collectionner bon nombre de *comic books* (*Flash Gordon*). La maladie force sa mère à rester alitée la majeure partie du temps, et son père doit souvent s'absenter pour tenter de subvenir aux besoins de la famille. George est donc plus ou moins délaissé et s'avère être un bien médiocre étudiant. La fin des années 1950 voit émerger la mode des grosses cylindrées en Californie, les jeunes écoutent du rock'n roll et roulent à toute vitesse sur les routes de l'État américain. George Lucas est fasciné par cette ambiance et ce monde, il se passionne pour les courses automobiles et met de côté ses modestes études, espérant faire partie des pilotes les plus doués qui pourront parcourir les circuits de tout le pays. Mais le rêve est de courte durée et prend fin de manière irrémédiable lorsqu'il percute violemment contre un arbre son Autobianchi Bianchina lancée à toute allure, le 12 juin 1962. George est éjecté du véhicule par miracle et ne reste alors de sa voiture qu'une carcasse brûlante et concassée. L'accident fera la une de la presse locale. Il s'en est fallu de peu pour que l'histoire s'arrête là et que vous regrettiez amèrement les quelques euros investis dans le présent ouvrage.

Pendant sa convalescence, le miraculé George Lucas décide de se reprendre en main et retrouve le chemin de l'école. Il intègre le Modesto Junior College où il décrochera tant bien que mal un diplôme. Sa nouvelle passion ? Raconter des histoires à l'aide d'une caméra. Encouragé par un ami de longue date, Haskel Wexler, directeur de la photographie déjà expérimenté, il s'inscrit à la University of Southern California School of Cinematic Arts de Los Angeles.

Dans sa classe, il fréquente un certain John Milius[4] qui lui présente le travail d'un réalisateur japonais alors en vogue, Akira Kurosawa. Lucas est immédiatement transporté par la virtuosité du maître. Il loue l'incroyable efficacité de *Sanjuro* ou du *Château de l'araignée*, il visionne des dizaines de fois *Les Sept Samouraïs* pour en apprendre chacun des plans. Il découvre le pouvoir des images et des regards ainsi que la science du montage des films de Kurosawa. Le raccord dans le mouvement aura une influence considérable sur le jeune étudiant, qui apprécie ce sens du rythme si particulier qui sait se travestir sous des apparats de cinéma populaire pour mieux faire passer la profondeur de son message… Il semble en tout cas que cette passion soit plus fructueuse que l'automobile. Ses premiers travaux en tant qu'étudiant sont appréciés, voire acclamés, comme son court métrage de science-fiction *Electronic Labyrinth THX 1138 4EB* qui remporte le premier prix du National Student Film Festival en 1967. La même année, il effectue un stage de six mois chez Warner Bros. et rencontre un autre débutant, qui deviendra un ami, Francis Ford Coppola. Ce dernier boucle le tournage d'une comédie musicale avec Fred Astaire et Petula Clark, *La Vallée du bonheur* (*Finnian's Rainbow*).

Les deux compères sont inséparables, et Lucas fait ses débuts de réalisateur confirmé en signant un documentaire sur le tournage du nouveau film de Coppola, *Les Gens de la pluie*. Jeunes idéalistes bourrés d'idées nouvelles dans une société de fin des *sixties* qui ne demande que du sang neuf pour digérer la nouvelle vague cinématographique venue de France, ils décident ensemble, en 1969, de fonder leur propre compagnie de production, American Zoetrope. Ainsi, ils pourront préparer leurs projets de films respectifs et espèrent en garder le contrôle créatif total. Le producteur John Calley de la Warner Bros. propose dès lors à George Lucas d'adapter son court métrage à succès en un long métrage destiné aux salles obscures, *THX 1138*.

Très librement, mais très clairement, inspiré du *1984* de George Orwell, le film use d'un scénario initialement écrit par Matthew Robbins et Walter Murch, qui narre un futur sombre et sans compromis dans lequel l'humanité vit sous sédatif et subit le joug d'un pouvoir totalitaire. Un ouvrier, THX 1138, et sa compagne, SEN 5241, après avoir eu un rapport non autorisé, sont condamnés. Le premier s'enfuira de cet enfer blanc alors que la seconde sera exécutée. Bien loin des univers du George Lucas que l'on connaît mieux aujourd'hui, *THX 1138* est un métrage sombre, pessimiste et anxiogène. La bobine frappe néanmoins par une approche esthétique originale et un sens du rythme faisant la part belle aux silences et au mouvement. Le film sort dans les salles américaines en mars 1971, mais le résultat est sans appel, c'est un échec critique et commercial. Son parti pris visuel et son absence de compromis lui vaudront néanmoins une solide réputation les années suivantes, notamment auprès

4. Qui écrira quelques années plus tard *Apocalypse Now* et réalisera le non moins culte *Conan le Barbare*.

de tout jeunes réalisateurs comme certains inconnus du nom de Spielberg, Scorcese, Carpenter ou Darabont…

Malgré d'indéniables qualités artistiques et visuelles, les maigres résultats de *THX 1138* endettent fortement American Zoetrope et Francis Ford Coppola. Ce dernier se résout à accepter une commande que Paramount Pictures lui presse de réaliser, un certain *Le Parrain* qui s'avérera un choix d'urgence particulièrement salutaire. Lucas, lui, déplore le manque de soutien de son comparse vis-à-vis de Warner Bros., et sent que les divergences de personnalité risquent de porter atteinte définitivement à leur amitié. Il prend ses distances d'avec American Zoetrope et s'engage chez Universal Pictures pour travailler sur un film à petit budget, *American Graffiti*. En parallèle, il décide de créer sa propre et modeste société de production, Lucasfilm Ltd., dont nous reparlerons bientôt. Sous l'influence de sa femme, la monteuse Marcia Lucas, George décide de mettre de côté ses ambitions philosophiques et livre un métrage plus léger, moins viscéral, mais plus frais et sincère. En résulte un hommage à l'insouciance de l'Amérique des années 1960, où une bande de jeunes adultes oublie le temps d'un soir ses préoccupations pour rouler à bord de rutilants bolides en écoutant du Chuck Berry ou du Fats Domino. Tourné en vingt-neuf jours avec un budget modeste, Lucas réalise une bobine fraîche et souriante, à la fois nostalgique et cathartique pour une population empêtrée entre la guerre du Vietnam et la crise économique. *American Graffiti* est un succès-surprise retentissant. Le film sort durant l'été 1973 et fait un carton. Pour un budget initial de 777 000 dollars, le film en rapportera 115 millions en fin de course et donnera à Lucas une indépendance inespérée. Le succès du film lance qui plus est la carrière d'une poignée de jeunes acteurs dont les noms ne vous sembleront pas étrangers, Ron Howard[5], Richard Dreyfuss[6] ou Harrison Ford[7], et donne naissance à une série passée à la postérité, la bien nommée *Happy Days*.

Entre Coppola et Lucas, la hache de guerre est enterrée et les deux amis se retrouvent enfin. D'un côté, le succès colossal du *Parrain* a permis à Coppola d'entreprendre de nombreux autres projets, de l'autre, la réussite commerciale d'*American Graffiti* a redonné une légitimité à Lucas. Le premier lui propose la réalisation d'un film qui lui tient particulièrement à cœur, sur un scénario de son ami John Milius, *Apocalypse Now*. Mais Lucas décline et rêve secrètement d'adapter sur le grand écran une série qui a bercé sa jeunesse, *Flash Gordon*. Les ayants-droits de la franchise *pulp* d'aventures intergalactiques ne désirent pourtant pas céder si facilement leur propriété, et George Lucas devra donc créer son propre univers.

5. Qui réalisera *Apollo 13*, *Willow* ou encore un certain *Solo : A Star Wars Story*…
6. Acteur apparaissant dans *Les Dents de la mer*, *Rencontre du troisième type*.
7. Acteur que l'on ne présente plus : *Blade Runner*, *Star Wars*, *Indiana Jones*, etc.

Novembre 1973. C'est le studio 20th Century Fox, en la personne d'Alan Ladd Junior, qui acceptera de financer le prochain projet de George, un film de science-fiction pompeusement intitulé *The Star Wars: From the Adventures of Luke Starkiller*[8]. Le projet est ambitieux et nécessitera probablement le développement d'une quantité d'effets spéciaux sans pareil. Lucas décide alors de fonder le studio Industrial Light & Magic (ILM), au sein de sa société de production Lucasfilm Ltd., pour garder un contrôle créatif total sur l'aspect visuel du film. Mais George Lucas veut surtout miser sur ce qu'il pressent comme un élément essentiel des prochains films à grand spectacle qui seront produits dans les prochaines années, les effets spéciaux. Il y met à sa tête le précurseur John Dysktra et s'adjoint les services du concepteur de maquettes Colin Cantwell et du génial dessinateur Ralph MacQuarrie.

Le casting de son film commence en août 1975 dans les locaux d'American Zoetrope. Le réalisateur Brian de Palma[9] assiste George à la tâche. Un temps pressenti pour le rôle d'Obi Wan Kenobi, le célèbre Toshiro Mifune[10] est finalement remplacé par le vétéran Alec Guiness. Harrison Ford, Carrie Fisher et Mark Hamill sont ensuite embauchés dans les rôles principaux. Toujours aussi fin limier et possédant un sens des affaires sans pareil, Lucas s'octroie auprès de la Fox les droits sur tous les futurs produits dérivés de la saga. Ce coup de poker fera sa fortune. Le tournage de *Star Wars* démarre le 22 mars 1976 en Tunisie, puis continue à Londres pour se terminer le 23 juillet de la même année.

Le premier montage du film est totalement désastreux, il est plat, ennuyeux, d'un classicisme absolu... tout ce que voulait éviter Lucas, qui destine majoritairement ce métrage aux jeunes ados. Malgré la reprise en main des rushes par sa femme, Marcia Lucas, et par le monteur Paul Hirsch, la sortie doit être décalée à l'été 1977. Les dix mois ainsi dégagés seront consacrés exclusivement à l'élaboration des effets spéciaux complexes nécessaires aux différentes scènes du film. En octobre 1976, Lucas s'effondre au milieu du studio suite à ce qu'il pensait alors être une crise cardiaque. Les médecins lui diagnostiquent une crise de stress aiguë et l'encouragent à prendre du repos. Mais le compte à rebours est lancé, Lucas n'a plus que quelques mois pour finir son film, et il met toute son énergie et son argent dans ce projet que les cadres de la Fox commencent à redouter.

John Dykstra s'avère une ressource essentielle dans la réussite technique du film. Il est probablement l'un des premiers à croire au rôle prépondérant des ordinateurs dans l'assistance à la réalisation de plans trop complexes ou coûteux pour être tournés à l'ancienne. Il est probable que cette vision constitua un élément décisif pour la future création de jeux vidéo. Il invente

8. Une ébauche du nom du futur Luke Skywalker, après avoir été initialement appelé Mace Windy.
9. Qui auditionne lui aussi pour son prochain film, *Carrie*.
10. *Les Sept Samouraïs* d'Akira Kurosawa.

alors le système Dykstraflex en montant une caméra volumineuse sur une grue dont les mouvements sont contrôlés par une série d'ordinateurs. Rappelons que dans les années 1970, tout cela était très expérimental et une machine à la puissance d'une simple calculette prenait la place d'une grosse armoire lorraine. La caméra ainsi contrôlée permettait de réaliser des prises de vues très précises, en rotation, d'objets fixes comme des maquettes, créant l'illusion de mouvement.

Le montage définitif incorporant tous les effets de post-production est finalement terminé dans les temps après de pénibles efforts. La bande-son de John Williams dépasse toutes les espérances de Lucas et viendra sublimer le tout pour le résultat que l'on connaît aujourd'hui. Moralité ? Un film nouveau, virulent, épique, rythmé et visuellement extraordinaire. Dès le départ, Lucas imaginait un univers cohérent, calqué sur les *serials*[11] de son enfance et avait convaincu la Fox de produire deux films supplémentaires. La construction du premier s'en ressent, la profondeur de son univers étant inédite.

Star Wars sort le 25 mai 1977 sur trente-sept écrans aux États-Unis. C'est un engouement sans précédent. Si *Les Dents de la mer* de Steven Spielberg, sorti l'année précédente, a créé le sous-genre du blockbuster, *Star Wars* en devient sa quintessence. Tout le monde veut le voir, les salles ne désemplissent pas, l'action en bourse de la Fox est doublée en un temps record. Lucas, lui, s'octroie des vacances amplement méritées une semaine après la sortie de son film. Sur une plage hawaïenne, son ami Steven Spielberg lui confie alors qu'il aimerait maintenant réaliser un nouveau *James Bond*. Lucas l'arrête net et lui dit qu'il a une idée bien meilleure, celle d'un aventurier des années 1940 qui partirait à la recherche d'artefacts mystérieux contre les nazis... La suite est bien connue.

Fort du succès du film et confiant en son univers, George Lucas décide de produire les suites de *Star Wars* tout seul. La Fox ne servira plus qu'à distribuer les bobines dans les salles américaines. Malgré tout, Lucas ne peut tout gérer en parfaite autonomie et décide donc de confier la réalisation de *L'Empire contre-attaque* à l'un de ses anciens professeurs d'université, le vétéran Irvin Kershner[12]. Le tournage s'étale sur toute l'année 1979 pour une sortie en salle le 21 mai 1980. Et c'est un nouveau carton. Les Américains se ruent dans les salles, le fameux *twist* paternel[13] affole les médias et les fans de toute la planète.

Parallèlement à la saga *Star Wars*, le scénario d'*Indiana Smith*, qui deviendra *Indiana Jones* sur les conseils avisés de Steven Spielberg, est en passe d'être terminé par Lawrence Kasdan. Lucas en sera le producteur et son ami

11. Le *serial* définit un film à épisodes, calqué sur le roman-feuilleton particulièrement populaire dans les années 1930-1950.
12. *Les Yeux de Laura Mars*, *Robocop 2*, *Jamais plus jamais*.
13. « Je suis ton père ! »

Spielberg le réalisera. *Les Aventuriers de l'arche perdue* sort le 12 juin 1981 et sera autant un plébiscite critique qu'un succès effarant en salle. George Lucas devient officiellement le nouveau roi indépendant d'Hollywood. C'est aussi dans cette même période qu'il produit l'un des grands films d'Akira Kurosawa, dont Lucas n'a jamais cessé d'être un admirateur, *Kagemusha*.

Tandis que la suite de l'*Empire contre-attaque* est en préparation, de son côté, Spielberg travaille sur *Le Temple maudit*, deuxième opus d'*Indiana Jones* en cours d'écriture.

Mais Lucas ne veut pas s'arrêter là. Il a saisi toute l'importance des univers qu'il crée, et de leurs succès auprès des jeunes générations et des fans. Les produits dérivés de ses films s'arrachent, les films nécessitant des effets spéciaux se multiplient[14], Sony lance son CDP-101, premier lecteur de CD audio, et la jeunesse américaine passe son temps et dépense son argent dans les salles d'arcade. Qui plus est, Lucasfilm génère beaucoup trop de bénéfices et se voit menacer d'une imposition en conséquence. Cette conjonction d'éléments lui donne l'idée géniale de créer au sein de sa société d'effets spéciaux ILM, le 1er mai 1982, une toute nouvelle équipe et ainsi éviter les frais d'une effroyable ponction pécuniaire. Ainsi est née la Computer Division.

14. En 1981, *E.T.*, *Blade Runner* et *Tron* marquent un jalon dans cette catégorie.