



HAL
open science

L'expérience esthétique de Bloodborne : du sublime à la compréhension de l'espace

Pierre Dernoncourt

► To cite this version:

Pierre Dernoncourt. L'expérience esthétique de Bloodborne : du sublime à la compréhension de l'espace. Philosophie. Université Panthéon-Sorbonne - Paris I, 2023. Français. NNT : 2023PA01H209 . tel-04777507

HAL Id: tel-04777507

<https://theses.hal.science/tel-04777507v1>

Submitted on 12 Nov 2024

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Université Paris 1 Panthéon -Sorbonne

UFR de philosophie

Centre d'histoire des philosophies modernes de la Sorbonne (EA 1451)

THESE

Pour l'obtention du titre de Docteur en Philosophie

Présentée et soutenue par

Pierre Dernoncourt

L'expérience esthétique de *Bloodborne*

Du sublime à la compréhension de l'espace

Sous la direction de Madame Danièle Cohn,

Professeur des Universités émérite, Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne

Membres du jury :

Monsieur David Lapoujade, Professeur des Universités, Paris 1 Panthéon-Sorbonne

Madame Isabelle Kalinowski, Directrice de recherche, CNRS

Monsieur Jacques-Olivier Bégot, Professeur des Universités, Université de Rennes

Monsieur Mathieu Triclot, Maître de Conférences, Université de Technologie de Belfort-Montbéliard

Le 12/12/2023

À Brigitte Wateau,

Résumé

Le jeu vidéo est un médium aujourd'hui bien installé dans le champ de l'esthétique. Son étude a constitué une occasion de reprendre à nouveaux frais les concepts d'image, de corps, de jeu et d'action. Néanmoins, ces analyses esthétiques ont eu jusqu'ici tendance à occulter les concepts hérités des XVIII^e et XIX^e pour caractériser les ressorts de l'expérience dont ce nouveau médium est l'occasion. C'est notamment le cas du sublime, tel qu'il a été défini par Burke, d'une importance cardinale : sans lui, on ne peut pas comprendre « la terreur délicate » (*delightful horror*) que le joueur rencontre lorsqu'il est confronté aux univers horribles que les jeux proposent souvent. Outre cette dimension de plaisir, les jeux vidéo nous confrontent de plus en plus à des enjeux moraux dont seule la notion kantienne de sublime nous permet de rendre compte. Enfin, le concept d'*Einfühlung*, tel qu'il a été porté par les théoriciens de la *Kunstwissenschaft* en architecture, est incontournable pour comprendre la dimension spatiale de l'expérience esthétique vidéoludique, c'est-à-dire l'espace du jeu en tant qu'il est vécu, hétérogène, polarisé par des affects et pensé en relation avec le corps qui s'y déplace. Dans le jeu vidéo, ce corps est comme dédoublé : il y a le corps du joueur et celui de son avatar, lequel est défini par un certain nombre de capacités et d'incapacités motrices, qui configurent largement le rapport affectif du joueur à l'espace vidéoludique. Notre premier objectif est de démontrer la nécessité de réinvestir ces concepts, dont la valeur heuristique est encore trop ignorée dans le domaine des *Game Studies*.

Le spectre des expériences esthétiques au sein du jeu vidéo étant très vaste et hétéroclite, nous avons fait le choix de nous concentrer sur une œuvre unique : *Bloodborne*, produit par les studios japonais *FromSoftware* et sorti en 2015. Cette décision tient à deux raisons. Tout d'abord, cela provient de sa valeur paradigmatique manifeste : *Bloodborne* constitue une référence pour de nombreuses œuvres vidéoludiques récentes (*Lies of P*, *Lord of the Fallen*...), et a une place privilégiée au sein des *Soulsborne*, aussi bien pour la communauté des joueurs que pour Miyazaki lui-même, son principal créateur. En outre, l'expérience dont ce jeu particulier est l'objet ne peut être pleinement saisie qu'à l'aune des concepts cités précédemment, notamment car il se déploie dans un univers marqué par les romantismes anglais et allemand : la cathédrale d'ombre, la mise en exergue des passions et la critique de la rationalité instrumentale moderne. La notion de sublime est, à cet égard, essentielle à sa

compréhension. De surcroît, l'espace y joue un rôle central dans la mesure où il n'est pas le simple réceptacle du récit mais qu'il s'identifie entièrement à ce dernier. La narration du jeu est en effet environnementale et archéologique : l'exploration spatiale s'identifie au déploiement temporel du récit, tourné vers la découverte d'une catastrophe passée. Contrairement à la majorité des jeux, nous commençons à jouer alors que la plus grande partie des événements décisifs du récit a déjà eu lieu ; tout l'enjeu pour le joueur est de leur donner sens.

En somme, l'expérience esthétique du jeu de *FromSoftware* consiste en une oscillation sans cesse renouvelée entre le sublime et la compréhension de l'espace, entre le plaisir pris dans l'épreuve de la terreur et le plaisir pris dans la connaissance des lieux du jeu, c'est-à-dire dans l'internalisation de leur structure et dans l'éclaircissement de l'histoire cryptique qu'ils recèlent. On ouvre des raccourcis secrets, on se familiarise peu à peu avec l'espace d'un niveau jusqu'à l'avoir totalement incorporé et jusqu'à avoir compris sa signification dans l'économie globale de l'histoire, avant de se retrouver de nouveau confronté à l'effroi lorsque l'on passe au niveau suivant.

Remerciements

Je remercie Aude d'abord. Pour nos discussions incessantes, qui ont permis à tous mes raisonnements de gagner en clarté et en rigueur. Je pouvais compter sur elle pour discuter de ce qui était encore embrouillé, pour démêler avec elle l'écheveau des idées qui travaillaient en moi. De la pensée confuse qui creuse obscurément son chemin à son expression limpide et organisée, il y a un gouffre qu'elle m'aidait toujours à franchir. Merci aussi pour ses relectures fréquentes, exigeantes et bienveillantes.

Un grand merci à mon petit frère, ancien créateur vidéoludique formé à *Supinfogame Rubika*. Ses conseils m'ont été très précieux. Nos discussions sur la nature des images de synthèse, sur l'avatar et sur la création vidéoludique en général m'ont beaucoup éclairé, et m'ont permis d'être plus précis et rigoureux dans mes analyses. La réflexion des artistes sur leur travail et leur medium est incontournable ; le jeu vidéo ne fait pas exception.

Tous mes remerciements également à toutes les joueuses et joueurs inconditionnels de *Bloodborne*. Une analyse venue non plus de la production mais de la réception des jeux, les deux étant en lien étroit comme nous le verrons tout au long de cette thèse, était également indispensable à ma perspective : c'est le propre de l'esthétique que de comprendre le lien entre l'œuvre et le sujet qui l'appréhende. Ces joueuses et joueurs, que j'ai eu la chance de rencontrer pour certains et avec qui j'ai pu discuter, m'ont permis d'explorer d'autres manières de jouer que les miennes. Ici, il faut distinguer entre trois formes complémentaires de réception du jeu. Merci d'une part aux férus de performance et aux créateurs de *gameplay* émergents, c'est-à-dire aux champions de *speedrun*, notamment Ivhen, et aux acharnés du *no-hit run*. Merci d'autre part aux fervents de l'exégèse, plus particulièrement Sir Ostrava, Charred Thermos et Redgrave, ce dernier étant auteur d'un livre remarquable, en accès libre, sur le *lore* de *Bloodborne*¹. Ces travaux d'interprétation minutieux sont toujours soumis à l'œil sévère de la communauté des joueuses et des joueurs des *Soulsborne*, d'une qualité humaine remarquable. Un grand merci à toutes et tous. Enfin, merci aux passionnés de *modding*, Zulie the Witch et Lance McDonald tout spécialement, qui ont réussi à récupérer les *assets* abandonnés au cours de la

¹ URL : https://docs.google.com/document/d/1JL5acskAT_2t062HILImBkV8eXAWaqOj611mSjK-vZ8/edit

programmation du jeu pour améliorer la compréhension de l'expérience esthétique qu'il cherche à construire.

Merci à Danièle Cohn, pour ses conseils avisés et son éclairage sur les références du jeu héritées du romantisme allemand et anglais. Je lui dois mes analyses sur Kant, sur l'*Unheimliche* freudienne et sur le romantisme noir, dont j'ai dû explorer les arcanes pour mieux comprendre de quelles traditions *Bloodborne* était l'héritier. Je la remercie également pour son énergie déployée dans l'obtention d'un poste d'ATER après la suppression de mon contrat doctoral, qui a permis à cette thèse de voir le jour. Un tel travail est en effet difficilement compatible avec les allers-retours incessants entre Paris et les confins des Hauts de France, et la charge mentale d'un temps plein au lycée. Le travail de la pensée, sa lente maturation, ne peuvent avoir lieu de manière satisfaisante que sous certaines conditions matérielles.

Merci également à elle d'avoir accepté et accompagné avec bienveillance, et même avec un certain enthousiasme, un revirement profond d'objet : j'ai en effet quitté en chemin le champ des images de dévotion du haut Moyen-âge pour investir celui des images vidéoludiques de synthèse du début du XXI^e. Danièle Cohn m'a même aidé à me défaire tout à fait de ce premier objet d'étude : il est toujours douloureux de quitter totalement un champ d'analyse longtemps occupé, et des restes inopportuns d'histoire de l'art médiévale et de théorie de l'image gênaient encore récemment la lecture de cette thèse. On évite difficilement l'écueil de l'autobiographie intellectuelle lors de la rédaction d'une thèse ; il faut un regard extérieur strict et bienveillant pour prévenir cela.

Merci enfin à elle de me suivre depuis le début de mon Master d'esthétique à Paris I, très loin en amont de cette thèse, depuis 2014.

Enfin, un immense merci à ma mère, à qui je dédie cette thèse. Ces remerciements remontent encore très loin en amont du Master. Cette thèse n'est que le terme de mon parcours d'étudiant, qu'elle a accompagné depuis mes premiers pas en classes préparatoires avec beaucoup d'attention et de bienveillance. Merci aussi pour ses relectures, dont j'exigeais qu'elles soient sévères, et merci pour les discussions qui ont aidé à la germination de ma pensée. Merci enfin d'avoir accompagné mon parcours de jeune joueur de jeux vidéo : le fait de me voir jouer à la console ne l'effrayait pas. C'est aussi grâce à ces milliers d'heures de jeu, sur

lesquelles que je peux revenir aujourd'hui avec les outils adéquats de l'esthétique, que cette thèse a pu naître.

Table des matières

Résumé.....	3
Remerciements.....	5
Table des matières.....	8
Note sur les traductions.....	13
Lexique vidéoludique.....	14
Introduction.....	19
Première partie : le sublime.....	37
<i>Introduction</i>	39
Chapitre I : Pourquoi le sublime ? Trois distinctions liminaires.....	41
I. Le sublime contre le beau.....	41
II. L'actualité du concept.....	45
III. De l'horreur cosmique au sublime.....	52
Chapitre II : Le sublime burkien et la délicieuse terreur du joueur.....	59
I. Jouer à se faire du mal : le véritable rôle de la difficulté dans <i>Bloodborne</i>	59
II. Le sublime contre le <i>gore</i>	68
Chapitre III : Le sublime comme privation.....	77
I. <i>Fiat tenebrae</i> !.....	77
1. Une « sombre lumière ».....	77
2. L'obscurité qui dérobe.....	80
II. La confusion de l'esprit et des sens.....	82
1. Une narration obscure.....	82
2. Le silence et le fracas.....	89
3. L'haptique.....	91

Chapitre IV : Le sublime et les affects vitaux : la frénésie.....	93
I. La temporalité vidéoludique.....	93
II. Affects vitaux et les affects catégoriels.....	95
1. Une première distinction.....	95
2. L’expressivité kinétique des marionnettes.....	97
3. Danse moderne, musique et jeu vidéo.....	98
III. Rythmanalyse de <i>Bloodborne</i> et phénoménologie.....	100
 Chapitre V : Le renversement du sacré et le romantisme noir.....	105
I. L’obsession du sang.....	107
1. L’élévation spirituelle et la chute.....	107
2. La métaphore médicale : le sang vecteur de maladies.....	112
II. Le décadentisme.....	121
III. La ville-couloir, le château hanté, la forêt noire.....	123
 Chapitre VI : l’expérience du sublime et la psychologie de l’architecture.....	128
I. L’héritage du romantisme dans l’architecture religieuse de <i>Bloodborne</i>	128
II. La <i>Kunstwissenschaft</i> et l’espace vécu : des outils pour comprendre l’expérience vidéoludique du sublime.....	137
1. L’expérience affective de l’architecture.....	137
2. Du corps sentant au corps historiquement situé	141
3. Le sublime comme angoisse spatiale.....	150
A. Le sublime contre l’angoisse existentielle.....	150
B. L’angoisse spatiale comme forme radicalisée du sublime.....	152
 Chapitre VII : L’avatar comme extension kinétique du joueur.....	163
I. Maîtriser l’avatar : les prérequis.....	165
II. Définir l’avatar.....	166
1. Une brève généalogie de la notion.....	166
2. Nature et fonction de l’avatar.....	167

3. Configurer le corps de l'avatar pour configurer le rapport du joueur à l'espace.....	177
Chapitre VIII : Aux confins du sublime burkien : la folie et le monstre.....	184
I. La folie : le prix de la lucidité.....	184
II. La tératologie de <i>Bloodborne</i>	188
1. Le monstre comme théorie du vivant.....	188
2. Le monstre comme catégorie esthétique.....	192
III. Tératologie ou anthropologie ?.....	194
Chapitre IX : Le sublime kantien.....	201
I. La confrontation avec nous-mêmes : le sublime comme jugement réfléchissant...	201
1. Le sublime comme notion esthétique et morale.....	203
2. Le sublime comme confrontation à notre nature déterminée et sensible...	207
II. La proximité de la mort.....	212
III. Le sublime dynamique.....	214
Seconde partie : le jeu vidéo comme compréhension de l'espace : l'émergence du sens.....	218
<i>Introduction</i>	220
Chapitre I : <i>Das Unheimliche</i> : quand la terreur surgit au sein du familier.....	223
I. La peur de voir et celle de perdre la vue.....	224
II. Le double.....	226
III. L'intime au cœur de l'étrange : le statut équivoque de la répétition.....	229
Chapitre II : ce que la narration environnementale n'est pas.....	233
I. La singularité du récit vidéoludique : contre la perspective ludologique radicale...	233
II. La narration environnementale contre la narration visuelle.....	242
1. La domination du cinéma et l'hétéronomie persistante du jeu vidéo.....	243
A. Le jeu vidéo : un medium dérivé.....	244
B. La légitimité culturelle du cinéma.....	245

C. Scénario contre <i>gameplay</i>	247
a. Les films interactifs.....	247
b. Le rôle cardinal des cinématiques.....	249
III. La situation actuelle paradoxale du jeu vidéo : un médium condamné devenu instrument obligé de médiation culturelle.....	252
Chapitre III : la narration environnementale contre l’immersion.....	256
I. Le problème de l’immersion : entre interactivité et enveloppement.....	256
II. Repenser le rapport entre les œuvres et leur numérisation : le zoom contre l’immersion.....	265
III. Penser le jeu vidéo rigoureusement.....	278
Chapitre IV : l’essence de la répétition vidéoludique.....	286
I. Métaphysique de la répétition vidéoludique.....	286
1. La répétition contre le retour à l’identique.....	287
2. La répétition contre la compulsion obsessionnelle.....	290
II. Mécaniques de la répétition.....	292
1. Les échos de sang.....	292
2. L’autre visage de la mort.....	293
3. La réversibilité.....	295
A. Contre l’irréversibilité des mondes fermés.....	295
B. Revenir sur ses pas : le monde semi-ouvert de <i>Bloodborne</i>	297
Chapitre V : répéter pour incorporer et comprendre l’espace.....	300
I. La carte dans le corps.....	300
II. La narration environnementale.....	304
1. La narration par l’objet.....	304
2. La narration par le dialogue.....	306
A. Les PNJ.....	306
B. Les autres joueurs.....	308
III. Les connexions spatiales comme connexions narratives.....	310

1. De la connexion physique des espaces.....	310
2. ... A leur connexion narrative.....	312
A. Le rôle minoré des cinématiques.....	312
B. L'espace comme récit.....	313
 Chapitre VI : le beau jeu comme incorporation et compréhension achevées de l'espace vidéoludique.....	 329
I. <i>Speedrun</i> et <i>no-hit run</i>	329
II. <i>Walkthrough</i> et <i>Lore run</i>	332
 Conclusion.....	 335
 Index des auteurs.....	 347
Index des concepts.....	348
Index des jeux.....	350
Table des figures.....	353
Bibliographie et webographie.....	355

Note sur les traductions

Dans le corps de l'analyse, nous reprendrons les termes propres à la version française de *Bloodborne*. Néanmoins, les versions anglaise et japonaise fonctionneront souvent comme une référence pour notre travail, pour deux raisons.

Tout d'abord, les développeurs de *FromSoftware* sont essentiellement japonophones : la langue nippone est donc bien la langue originale de *Bloodborne*, c'est-à-dire celle qui a présidé à son *narrative design*. Certes, la sortie japonaise du jeu est la plus tardive : le jeu est sorti le 24 mars 2015 en Amérique du Nord, le 25 mars en France et le 26 seulement au Japon. Néanmoins, la langue japonaise étant celle du développement initial du jeu, elle fait autorité. De surcroît, la version japonaise du jeu a l'avantage de laisser planer l'ambiguïté sur certains termes. Or, l'ouverture du sens participe au sentiment général d'incertitude provoqué par le scénario cryptique de l'œuvre vidéoludique de *FromSoftware*, et, partant, au sentiment du sublime dont elle est l'occasion. C'est le cas par exemple pour le vocable « pâlesang », dont le sens est plus flottant dans la version japonaise que dans les versions française et anglaise. Pour compléter l'analyse des enjeux liés à la traduction de *Bloodborne* depuis sa version japonaise, on consultera avec profit le travail de deux vidéastes japonophones spécialistes du *lore* du jeu : The last protagonist et Aruki Mania. Nous renvoyons ici précisément à deux documents : « *Bloodborne japanese retranslation guide* »² et « *Lost in translation* »³. Le premier est un tableau consignnant les traductions de l'intégralité du texte disponible dans *Bloodborne*, utile pour confronter les versions anglaise et japonaise. Le second est une vidéo soulignant les écarts de sens impliqués par la traduction anglaise par rapport à la version nippone originale.

Pour ce qui est de la version anglaise, les connotations de certains termes sont parfois plus adéquates qu'en français. Lorsque c'est le cas, nous avons accompagné les termes utilisés dans la version française par leur traduction anglaise. C'est le cas de la « lucidité » par exemple, dont les implications pour l'histoire du jeu sont mieux rendues par le vocable anglais « *insight* ».

² The Last Protagonist, « *Bloodborne - Japanese Retranslation Guide* », 2015, URL : <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1NkKhAVz338xavCMiHpIN--qxQG63K5kpBFDsbNUlg5g/edit#gid=0>

³ The Last Protagonist, « *Lost in Translation – Bloodborne's true story explained* », 2021, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=fZQP3rjBA7o&t=6s>

Lexique vidéoludique

Ce précis de vocabulaire permettra au lecteur d'éclairer plus rapidement le sens des divers acronymes et anglicismes récurrents spécifiques au champ lexical vidéoludique. Certaines expressions dans le corps de la thèse sont directement accompagnées par une définition, mais ce n'est pas le cas pour toutes, d'où la nécessité d'un tel lexique.

Il est difficile de contourner ces termes techniques lorsqu'on aborde l'univers du jeu vidéo, et certains n'ont pas encore d'équivalent en français. Si les anglicismes et abréviations ont été officiellement bannis par le ministère de la Culture le 29 mai 2022⁴, l'usage de ces termes fait encore largement autorité et un tel lexique nous apparaît donc difficilement dispensable.

Boss : ennemi plus difficile à vaincre que les autres. Contrairement à la plupart de nos adversaires, dont les occurrences se répètent à l'identique dans un niveau ou tout au long d'une partie, il est unique. Il peut clore un simple niveau, ou même le jeu. Son arrivée est souvent accompagnée par une musique spécifique. Sa fonction principale est de sanctionner la progression du joueur : il exige d'avoir acquis un niveau de compétence suffisant ou requiert l'apprentissage d'un pattern de mouvements plus complexes que pour un ennemi classique.

Bug : problème informatique gênant la poursuite du jeu.

Challenge run : défi que s'imposent certains joueurs confirmés à eux-mêmes lors d'une partie. Les *challenge runs* relèvent des gameplays émergents, c'est-à-dire des défis qui excèdent les exigences initiales du jeu prévues par les *game designers*. Elles comprennent les *speedruns*, qui sont des exercices de vitesse, ou les *hit-run*, qui sont des exercices d'habileté et d'esquive visant à ne jamais se faire toucher lors d'une partie.

Character design : conception des personnages, créatures et animaux qui peuplent un jeu. Travail en lien étroit avec le *level design* : la configuration des personnages et leurs possibilités de mouvements sont relatives à l'espace dans lequel ces derniers évoluent.

⁴ Journal officiel électronique authentifié numéro 0124 du 29/05/2022, p.60

Crunching : terme familier qui désigne la phase de travail intense plus ou moins longue qui précède la sortie d'un jeu. Equivalent d'être « charrette » pour les architectes.

DLC : *Downloadable content*. Extension et enrichissement d'un jeu par les développeurs, postérieur à la sortie initiale du jeu, pour en prolonger l'expérience. Il ne s'agit pas d'une suite. Nous nous référons parfois au DLC de *Bloodborne*.

Farming : dans un jeu RPG (*Role Play Game*), c'est-à-dire fondé sur la progression de notre personnage, pratique consistant à consacrer une partie du temps de jeu à refaire les mêmes niveaux pour récolter de l'argent, des objets ou de l'expérience dans l'objectif de faciliter la progression.

FPS : *First-Person Shooter*. Jeu de tir à la première personne. *Gameplay* très populaire dans l'univers vidéoludique.

Game design : mise au point du système formel de règles qui sous-tend le fonctionnement du jeu. Plus généralement, il s'agit de la mise en relation de tous les domaines du jeu (scénario, rythme, *level* et *character design*...) avec ses mécanismes ludiques.

Gameplay : produit du *game design*. Il caractérise l'ergonomie du jeu et son fonctionnement ludique en général. Traduisible par mécanique de jeu ou jouabilité en français. Par exemple, un système de combat au tour par tour relève d'une certaine mécanique de jeu, mise au point par des *game designers*.

Glitch : problème technique ayant pour caractéristique spécifique d'être exploitable par le joueur pour une progression anormalement rapide dans le jeu, contrairement à un *bug*.

Immersive sim : jeu vidéo où nos actes entraînent des conséquences morales directes sur l'histoire du jeu et son univers en général.

Lag : ralentissement anormal du PC ou de la console face à un jeu trop lourd à faire tourner, qui rend l'expérience de jeu laborieuse et déplaisante.

Level design : conception visuelle du jeu, architecture de ses niveaux et de ses cartes. Le *level design* est en lien étroit avec le *character design* : l'architecture d'un lieu est conditionnée par les possibilités de mouvement des personnages en son sein.

Lore : difficilement traduisible, le *lore* désigne l'histoire des PNJ et des lieux autour de l'intrigue dans un jeu vidéo donné. Le *lore* rend possible une narration par l'exploration, par la collection d'objets et par le dialogue avec les personnages rencontrés. Selon les jeux, il peut

être un élément narratif secondaire par rapport à l'intrigue principale, ou à l'inverse constituer un élément essentiel de la diégèse, comme dans *Bloodborne*.

Map : carte sur laquelle se déroule le jeu. Elle peut être apparente, ou être cachée, comme c'est le cas pour *Bloodborne*.

Mod : abréviation de *modification*. La *mod* peut être un changement dans le jeu ou une extension de ce dernier ajoutant des fonctionnalités comme des nouvelles armes, ou une alternance jour/nuit par exemple. Une *mod* est par définition effectuée une personne extérieure à l'équipe de développement du jeu.

Mob : ennemi de faible niveau contrôlé par l'intelligence artificielle de la machine. S'oppose au boss.

No-hit run : forme de défi consistant à ne jamais se faire toucher par un ennemi lors d'une partie.

Nudge : concept issu des sciences du comportement et élément cardinal du *game design* vidéoludique. Dans le cadre du jeu vidéo, l'objectif d'un *nudge* est de suggérer au joueur un choix sans que cela passe par une contrainte explicite et sans qu'il en soit conscient.

Open-world : les jeux en monde ouvert ou *Open-World games* sont caractérisés par un critère quantitatif, qui est l'ampleur de la carte qu'ils proposent, et par un critère qualitatif : cette carte est souvent d'emblée entièrement disponible, contrairement à un jeu où les niveaux se découvrent un à un suivant l'ordre prévu par les *game designers*.

Open-Field : les jeux en monde ouvert dits « *Open-Field* » proposent également une carte très vaste, mais ils conditionnent l'accessibilité de certaines zones à quelques prérequis : boss vaincus, niveau suffisant, etc...

PNJ : personnage non-joueur. Personnage rencontré au cours du jeu, piloté par une intelligence artificielle. Diffère de l'avatar, contrôlé par le joueur, et diffère des personnages joués par d'autres joueurs dans le cas des jeux en ligne.

QTE : *Quick Time Event*. Forme de *gameplay* durant lequel le temps diégétique est suspendu, et où le joueur devra réaliser une combinaison de touche en un temps limité. Les jeux de type film interactif ont beaucoup recours à cette mécanique de jeu.

Rail-Shooter : Jeu de tirs à la première personne sur rails, c'est-à-dire dans lequel notre avatar se déplace comme sur des rails, indépendamment de notre volonté, selon le tracé imposé

par les développeurs du jeu. Certains jeux admettent un déplacement plus ou moins ample de la caméra (*Until Dawn* (2015), *Rush of blood* (2016)), d'autres se jouent comme une succession de plans fixes (la série *House of the Dead* (1996-2022)).

RPG : jeu dans lequel le joueur incarne un ou plusieurs personnages qu'il personnalise largement, et qu'il fait progresser tout au long des différentes quêtes. On distinguera le RPG japonais, marqué par une progression dirigiste et par un système de combat souvent structuré par le tour par tour, et le RPG occidental, plus libre et dont les combats impliquent souvent plus de réflexes et d'habileté technique.

Skip : pratique propre au *speedrun* visant à éluder une ou plusieurs parties optionnelles du jeu pour le terminer plus vite.

Speedrun : Achever le jeu le plus rapidement possible, quitte à exploiter un maximum de *glitches*. *Gameplay* émergent basé sur la performance.

Walkthrough : finir le jeu en proposant un guide pour les joueurs. Contrepoin des *speedruns*, cette manière de jouer permet d'admirer largement le travail visuel et narratif des développeurs, et des *level designers* en particulier. Elle s'accompagne souvent d'explications pour surmonter les phases difficiles du jeu, ou pour éclairer son *lore* : on parlera alors spécifiquement de *lore run*.

« Quelles bizarreries ne trouve-t-on pas dans une grande ville, quand on sait se promener et regarder ? La vie fourmille de monstres innocents. »

C. Baudelaire, « Mademoiselle Bistouri », *Le Spleen de Paris : petits poèmes en prose*, 1869

Introduction

À l'heure où cette thèse se termine, les jeux vidéo sont devenus un objet d'étude dont la légitimité est de mieux en mieux établie, ce dont témoigne l'extension progressive des champs disciplinaires des *Game Studies* et des *Cultural Studies* qui s'y consacrent largement. Le jeu vidéo est largement étudié en sociologie, en anthropologie, en ludologie, en narratologie et en philosophie politique ; ces différentes approches se complètent d'ailleurs sans s'exclure mutuellement. Ce médium est également très étudié en esthétique, la discipline apparaissant même souvent comme l'un de ses champs d'analyse privilégiés. Ainsi, le site *Game Studies*⁵, qui recense une grande partie des articles universitaires disponibles sur le jeu vidéo, revendique l'esthétique comme étant la première approche de ce médium.⁶ Le numéro consacré en 2013 aux jeux vidéo dans la *Nouvelle revue d'esthétique* entérinait déjà cet état de fait, en proposant huit articles consacrés à diverses dimensions de l'expérience esthétique vidéoludique :

« Le jeu vidéo intéresse aussi pleinement l'esthétique dans sa double dimension de philosophie de l'art et de réflexion sur l'*aisthesis*, sur notre rapport sensible au monde. Car il réclame l'étude des rapports complexes qu'entretiennent les jeux vidéo avec l'art en général et avec certains arts en particulier, et l'étude de l'*aisthesis* du jeu vidéo et du rapport sensoriel et affectif au monde qu'il instaure. »⁷

Notre thèse s'inscrit dans cet horizon esthétique : nous concevons le jeu vidéo d'abord comme une expérience vécue par le joueur avant d'être un système formel de règles objectives. Le joueur, dont la perception est structurée de manière transcendantale tout en étant historiquement située, constituera donc la pierre de touche de notre analyse. Cela nous oblige à préciser d'emblée ce que cette thèse apportera à l'approche esthétique du jeu vidéo, puisque cette dernière est déjà bien installée dans le champ de la recherche. Tout d'abord, elle vient pallier une regrettable absence : celle des concepts classiques issus de l'esthétique allemande et anglo-saxonne, forgés au XVIII^e et XIX^e. Si les perspectives esthétiques déjà proposées pour analyser le jeu vidéo sont très riches, elles se sont tenues étrangement éloignées de ces outils classiques, construits notamment par Burke et Kant, puis par les chantres de l'*Einfühlung*. C'est donc le tout premier objectif de cette thèse : établir l'actualité et la pertinence des concepts

⁵ « Game Studies, The International Journal of Computer Game Research », 2022, URL : <http://gamestudies.org/2202>

⁶ : « Notre focalisation principale porte sur les aspects esthétiques, culturels et communicationnels des jeux vidéo. », [notre traduction], « *Our primary focus is aesthetic, cultural and communicative aspects of video games* », *Ibid.*

⁷ Stello Bonhomme et Carole Talon-Hugon, « Esthétique des jeux vidéo », *Nouvelle revue d'esthétique*, vol. 11, no. 1, 2013, pp. 5-10

portés par l'esthétique pour caractériser l'expérience vidéoludique. Nous nous concentrerons tout particulièrement sur le sublime, tel que Burke et Kant l'ont défini, et sur l'espace, en tant qu'il est vécu et ressenti, à la fois hétérogène et polarisé par des affects. Les concepts esthétiques désignent un mouvement au sein du sujet, un sentiment, éventuellement le rapport entre ses facultés, et non l'objet qui en est l'occasion : la distance historique qui sépare les premiers jeux vidéo de ces concepts esthétiques n'implique pas la caducité de ces derniers, bien au contraire.

Avant de souligner la pertinence de ces concepts en tant qu'outils d'analyse, il faut nous attarder un moment sur la notion d'expérience esthétique vidéoludique, pour prévenir un certain nombre de malentendus. Parler d'expérience esthétique vidéoludique n'implique pas qu'il y ait une expérience de référence au sein de ce vaste medium. Nous n'avons pas fait le choix de faire une revue exhaustive des jeux vidéo pour en souligner des invariants et les dénominateurs communs. Cette méthode inductive, qui viserait ainsi à obtenir une définition générale de l'expérience vidéoludique en parcourant un nombre important de cas particuliers, aboutirait à des conclusions trop vagues et peu fécondes pour saisir ce qui se joue au cœur de chaque expérience singulière. En effet, il ne peut pas exister d'expérience esthétique vidéoludique unique, du fait d'abord de la grande diversité de mécaniques de jeu qui caractérisent ce medium. Le jeu vidéo a donné lieu à des expériences ludiques très diverses, parfois mêmes opposées les unes aux autres. Ces différences entre les mécaniques de jeu ont d'ailleurs permis d'opérer un classement entre des formes bien distinctes (même s'il existe d'autres manières de classer les jeux) : on ne distingue pas comme au cinéma ou au théâtre des drames ou des comédies, mais des *Role Playing Game*, des *First-Person Shooter*, des jeux de gestion... Ces catégories générales sont elles-mêmes découpées en sous-catégories, également déterminées par des nuances de *gameplay* : le *Role Playing Game* peut ainsi être un jeu d'action exigeant du point de vue des réflexes et mobilisant un régime d'hyper attention, ou à l'inverse un jeu dans lequel les combats se jouent de manière stratégique en tour par tour, comme c'est souvent le cas pour les œuvres japonaises. Conséquemment, les expériences esthétiques dont ils sont l'occasion peuvent être aux antipodes les unes des autres : la frénésie d'un *Metal Slug* (1996) n'a rien de commun avec l'exploration contemplative d'un *Journey* (2012). Nous pourrions poursuivre cette liste de dissemblances indéfiniment ; les différences radicales entre les œuvres vidéoludiques sont irréductibles et constituent justement ce qui fait la richesse de ce medium. Il ne sera donc pas question pour nous d'affirmer qu'il existe quelque chose comme une expérience vidéoludique unique.

Non seulement cette entreprise est impossible, mais elle n'est pas souhaitable. Affirmer qu'il existe une expérience vidéoludique de référence aboutirait très probablement à une essentialisation réductrice du jeu vidéo, et, par extension, à l'établissement d'une hiérarchie arbitraire entre les différents jeux. Cela nous obligerait de fait à distinguer entre les *vrais* jeux vidéo, c'est-à-dire ceux qui correspondraient à l'expérience esthétique en question, et ceux qui n'en seraient pas, c'est-à-dire entre ceux qui proposeraient des expériences conformes à une définition, nécessairement discrétionnaire et restrictive du medium, et les seconds, qui s'en éloigneraient. Nous réitérerions, en somme, le fameux geste de Clément Greenberg sur la peinture moderne, et cela ne nous semble pas plus souhaitable avec le jeu vidéo qu'avec la peinture de la fin du XIX^e et du début du XX^e : de la même manière que la peinture moderne serait caractérisée par l'ostension de sa planéité grâce à la matérialité du pigment qu'elle utilise, le jeu serait défini par telle ou telle caractéristique formelle, le distinguant par exemple radicalement du cinéma ou du théâtre.

Nous ferons donc montre d'une grande prudence dans ce moment définitionnel de l'expérience esthétique vidéoludique singulière que nous cherchons à analyser, et nous nous concentrerons sur un jeu en particulier pour l'établir. Nous préférons en effet partir d'un jeu reconnu comme paradigmatique dans l'un des champs vidéoludiques existants, au sens où il « donne ses règles à l'art », pour parler comme Kant à propos du génie⁸, sans qu'il soit question du jeu vidéo dans son ensemble. Il donc s'agit seulement d'une expérience possible. Nous étudierons le jeu *Bloodborne*, sorti en 2015 et produit par les studios japonais *FromSoftware*, dirigés par Hidetaka Miyazaki.

L'expérience esthétique dont *Bloodborne* est l'occasion se caractérise d'abord par une spatialisation éprouvée affectivement et organisée autour de deux pôles antagonistes : le sublime d'une part, et la compréhension de l'espace d'autre part. L'expérience oscille entre ces deux pôles opposés, qui constitueront chacun un moment de notre thèse, organisée en deux grandes parties.

Pourquoi le sublime ? Il s'agit, comme nous l'avons dit plus tôt, d'un concept issu du XVIII^e : ne court-on pas le risque de l'anachronisme et du décalage en l'utilisant pour caractériser l'expérience esthétique d'un medium récent ? Le sublime est un sentiment de plaisir

⁸ « Le *génie* est le talent qui permet de donner ses règles à l'art », Kant, *Critique de la faculté de Juger*, Folio/Essais, 1985, § 46, p.261

paradoxal qui tire sa source d'un fort sentiment de crainte, complété par le sentiment de notre propre sécurité. Or, à nos yeux, le jeu vidéo, et *Bloodborne* en particulier, est singulièrement propice à susciter ce sentiment. C'est d'abord à la définition classique, consacrée par Burke, de *delight*⁹ que nous nous référons ici : le sublime est une « terreur délicate » (« *delightful horror* »). Dans le jeu, nous risquons en permanence la mort de notre avatar ; la tension nerveuse est omniprésente. L'univers de *Bloodborne* est en outre sombre et chaotique ; il met notre imagination en défaut et notre entendement dans l'incapacité d'opérer son travail de connaissance et d'intelligibilité du réel. Tout cela participe à la jouissance paradoxale provoquée par le sublime.

Quel est le lien de ce sentiment avec l'espace ? De prime abord, cette catégorie du sublime ne semble pas particulièrement liée à la question de la spatialisation, et elle ne s'y réduit certes pas. Néanmoins, cette thèse montrera à quel point le sentiment du sublime, s'il se déploie effectivement dans d'autres domaines que celui de l'espace, est très lié à la spatialisation. Plus l'espace est plongé dans l'obscurité, plus l'expérience de ce plaisir négatif est susceptible d'avoir lieu : il s'agit donc essentiellement d'une expérience de privation. Or, *Bloodborne* exploite largement ce ressort : la lumière est toujours absente ou vacillante. Le jeu s'ouvre à la fin du crépuscule, et les dernières lueurs vespérales cèdent très vite le pas à une nuit épaisse, qui durera jusqu'à la fin de la partie, où l'aube commencera à poindre. Toute l'architecture religieuse de Yharnam sous le signe du néo-gothique et du romantisme, nous plonge dans l'obscurité : nous sommes en plein dans la cathédrale d'ombre.

Burke envisage même une expérience radicale du sublime, influencée notamment par la description de l'enfer de Milton, conçue comme une désintégration de l'espace lui-même, en tant que cadre fondamental de notre intuition sensible, et condition de possibilité de notre perception distincte des objets qu'il contient. Ainsi le sentiment du sublime sera d'autant plus fortement ressenti que la fonction de l'espace comme forme *a priori* de l'intuition, pour reprendre la définition kantienne posée dans *l'Esthétique transcendantale*,¹⁰ sera mise à mal. *Bloodborne* propose dans ses derniers niveaux, dits « du Cauchemar », une expérience très semblable à celle que décrit Burke : l'espace lui-même, en tant qu'il nous permet d'avoir accès

⁹ « Les passions relatives à la conservation de soi tournent autour de la douleur et du danger ; elles sont simplement douloureuses quand leurs causes nous affectent immédiatement ; elles sont délicieuses quand nous avons une idée de douleur et de danger, sans y être actuellement exposés ; ce *délice*, je ne l'ai pas nommé plaisir, parce qu'il dépend de la douleur, et parce qu'il diffère suffisamment de toute idée de plaisir positif. » E. Burke, *Recherche philosophique sur l'origine de nos idées du sublime et du beau*, Vrin, trad. Baldine Saint-Girons, 2009, Première partie, p.113

¹⁰ Kant, *Critique de la Raison pure*, Paris, GF, trad. A. Renaut, 2006, pp.117-125

à un monde ordonné et non à un chaos inchoatif, est alors ébranlé. L'enjeu de cette thèse sera donc dans un premier temps de comprendre l'expérience de l'espace virtuel du jeu vidéo comme un espace vécu, et donc esthétique, dans la mesure où il est organisé autour d'un sujet de l'expérience et de ses affects. Il s'agira pour nous de comprendre en quoi cet espace rend possible l'émergence du plaisir paradoxal qu'est le sublime.

Néanmoins, nous en tenir au sublime serait très réducteur, et la compréhension du plaisir négatif au cœur de l'expérience vidéoludique se trouverait partielle si nous nous en tenions à ce seul sentiment de jouissance créé par la peur et la déstabilisation des sens et de l'entendement du joueur. Il faut immédiatement y adjoindre un principe antagoniste, lequel agit également dans le domaine de la spatialisation, mais cette fois-ci comme moteur d'un plaisir positif passant par l'incorporation de l'espace par le joueur et sa compréhension. Ce que nous entendons par là est le plaisir pris par le joueur à se familiariser progressivement avec l'espace virtuel, originellement dangereux et inconnu, dans lequel il évolue. Cette seconde expérience est liée à la construction d'un monde semi-ouvert¹¹, c'est-à-dire d'un monde dont la carte, sans être trop restreinte, est relativement peu étendue en comparaison d'un jeu en monde ouvert. Ce monde semi-ouvert est alors explorable dans ses moindres recoins, riches d'indices pour la compréhension de l'histoire dans *Bloodborne*. Surtout, cette carte n'est pas d'emblée saturée de points d'intérêt visibles par le joueur, qui sont autant de marqueurs de quêtes utiles à sa progression dans les mondes ouverts plus classiques, comme ceux produits par *Ubisoft*. Cette décision prise par *FromSoftware* de ne rien baliser augmente considérablement le tâtonnement et la liberté. De la même manière, la progression du joueur est moins contrainte que dans les jeux en monde purement fermé, où le joueur est contraint par l'impossibilité d'aller parcourir le monde où bon lui semble. *Bloodborne*, comme tous les jeux développés par *FromSoftware*, a donc su construire un plaisir ludique passant par l'intégration de l'espace par le joueur. La joie de ce dernier réside dans la compréhension du récit, lequel se déploie de manière progressive au sein de cet espace, par l'exploration et la collection des indices qu'il contient.

En outre, ces deux expériences esthétiques, le sublime comme la compréhension de l'espace, font intervenir une forme d'empathie, chacune dans un sens très particulier. Le sublime implique une empathie du joueur envers son avatar, largement dissocié de lui-même et

¹¹ Tous les jeux de *FromSoftware*, hormis le dernier, sont construits sur ce modèle de semi-ouverture. Pour des raisons liées à la date de la rédaction de cette thèse, nous n'aborderons le cas du monde ouvert d'*Elden Ring*, dernier opus des studios japonais de *FromSoftware* paru en 2022, que dans la conclusion.

de son propre corps au début du jeu, et, dans une moindre mesure, au début de chaque nouveau niveau. En effet, dans les premiers moments, la maîtrise de notre avatar est incertaine, et ce dernier est en situation de grand danger. Au fur et à mesure que nous progressons et que notre maîtrise du jeu s'accroît, l'identification à notre avatar augmente, en même temps que le sentiment d'incorporation de l'espace, puisque cet espace parcouru et reparcouru nous devient peu à peu familier. Le mouvement de nos doigts sur la manette se confond de plus en plus avec le mouvement du corps de l'avatar, et nous sommes plus assurés. Le sentiment du sublime cède alors progressivement le pas à la joie de comprendre l'espace, qui correspond à son incorporation graduelle. C'est là qu'opère une seconde forme d'empathie : entre le joueur davantage identifié à son avatar, vécu cette fois comme une extension kinétique de lui-même, et l'architecture du jeu. C'est ce dont les théories de l'*Einfühlung* nous permettront de rendre compte.

L'expérience esthétique vidéoludique de *Bloodborne*, oscille donc entre deux pôles : entre le sublime, forme d'angoisse spatiale, et la joie de comprendre ce même espace. Ces deux pôles se succèdent : on passe de la terreur délicate initiale à l'incorporation de l'espace qui la supplante. À force d'échecs, à force de morts répétées, à force de nous perdre et de revenir sur nos pas, le monde inquiétant et inconnu dans lequel nous évoluons bascule dans un espace de mieux en mieux incorporé. Il ne s'agit pas d'une connaissance abstraite et schématisée, semblable à celle d'un géographe. À peine peut-on parler de carte mentale : il serait difficile de restituer le niveau connu par nos mains sur une carte objective. De ce point de vue, l'expérience du *level designer* à l'origine de la carte du jeu et celle du joueur diffèrent qualitativement. La connaissance ici n'est pas tant intellectuelle que corporelle pour le joueur : ce sont nos doigts qui connaissent les niveaux par cœur, et qui font avancer l'avatar d'un pas sûr dans telle ou telle direction en faisant bouger le joystick de la manette ou les touches du clavier. Ce second sentiment, qui implique de comprendre les ressorts de l'expérience esthétique en tant qu'elle est spatialisée, nous amène naturellement à compléter les analyses de Burke et Kant. Il nous entraîne vers un certain courant de l'histoire de l'architecture, qui s'est ouvert à la fin du XIX^e en Allemagne et s'est poursuivi jusqu'au début du XX^e : la *Kunstwissenschaft* et les théories de l'*Einfühlung*.

Le domaine de l'architecture est le champ principal dans lequel les théories de l'*Einfühlung* ont pu développer une influence vraiment importante. Avec cette thèse, notre second objectif est d'ouvrir un nouveau domaine d'application pour ces théories, en les confrontant au problème de l'architecture virtuelle vidéoludique produite informatiquement.

Dans la mesure où le jeu vidéo est bien, entre autres, un art de l'espace, et que cet espace s'éprouve affectivement, les concepts et le paradigme esthétique forgés par les théoriciens de la *Kunstwissenschaft* ont une pertinence particulière pour rendre compte de l'expérience esthétique dont ce médium peut être l'occasion. En effet, tout ce qui caractérise le jeu vidéo dans sa dimension ludique a pour condition essentielle une forme de spatialisation, au moins en deux dimensions dans un mouvement de l'avatar allant de gauche à droite et, de manière plus générale aujourd'hui, en trois dimensions. Ce paradigme nous semble particulièrement adéquat dans la mesure où les théories de l'espace développées dans la *Kunstwissenschaft* considèrent l'espace en tant qu'il est vécu par un sujet, et largement déterminé par les structures corporelles de ce dernier. Les espaces ne sont pas conçus comme étant autonomes, homogènes et objectifs. Or, ce qui caractérise bien l'espace dans le jeu vidéo, s'il est effectivement construit par des moyens techniques qui le rendent objectivable et doté de dimensions quantifiables, est de susciter des émotions particulières chez le joueur et de le guider dans le déploiement d'un récit. A plus forte raison encore, la narration est entièrement spatiale dans *Bloodborne* : c'est par l'espace que l'histoire se déploie ; c'est par lui que les affects se transmettent. C'est ce que l'on nomme la narration environnementale. De surcroît, un *level designer* n'a pas à se soucier des contraintes pratiques d'une architecture réelle, où il faut prévoir de relier les bâtiments aux égouts, de les équiper en eau et en électricité... Seuls les affects du joueur et le déploiement du récit lui importent. A cet égard, l'appareil conceptuel de la *Kunstwissenschaft* sied donc parfaitement à la compréhension des enjeux esthétiques propres au *level design* dans le jeu vidéo.

Cette division en deux parties, la première consacrée au sublime et la seconde à l'incorporation de l'espace, s'organisera autour de la lecture d'un auteur majeur de la *Kunstwissenschaft* : Wölfflin. Ses analyses sont précieuses pour comprendre les ressorts du premier pôle qu'est le sublime. Plus précisément, notre propos se focalisera sur la première psychologie de l'architecture développée par cet auteur.

Wölfflin tout d'abord nous semble incontournable dans la mesure où ses premières œuvres permettent de comprendre ce qui se joue entre le corps vécu du joueur et le lieu du jeu, avec lequel il entre en résonance. Nous nous intéresserons donc en premier lieu au corps du joueur, à sa respiration et à sa tension musculaire, en particulier celle des mains et des yeux. Nous prendrons également en charge les aspects plus culturellement déterminés du corps, dans la lignée de la *Kunstwissenschaft*, mais en mettant au centre de l'*Einfühlung* une articulation

entre le transcendantal et l'historique : les formes du sentir sont situées et pas seulement *a priori*. Nous interrogerons donc la situation historique du joueur actuel, en 2023, confronté par exemple à l'architecture urbaine néo-gothique d'un *Bloodborne* : comment la forme des cathédrales et leur résonance physique sur le joueur sont-elles également liées aux représentations culturelles de ces lieux incorporées par ce dernier, du fait de son histoire et de sa culture ? L'angoisse suscitée par une cathédrale de Yharnam est autant le produit de la forme matérielle de ce bâtiment immense et vertical, sombre et hérissé de pinacles en fer, que son association, dans un certain champ de conscience historique, avec l'horreur et l'occultisme. En somme, le travail de Wölfflin nous permet autant de comprendre comment le corps du joueur résonne avec le lieu lui-même, en tant qu'il s'y projette. Il permet de comprendre comment nous ressentons son exigüité ou son ampleur, les masses qui y sont agencées, ses lignes et formes, et enfin les textures suggérant des matériaux de diverses natures. Nous compléterons l'analyse en étudiant l'expérience esthétique vécue par le sujet en tant qu'il est culturellement déterminé. Nous considérons donc que l'expérience esthétique de l'espace est bien, pour reprendre les mots de Lipps, « une jouissance objectivée de soi »¹² : le plaisir que l'on en tire est issu de nos structures psychologiques et perceptives propres, culturellement déterminées et historiquement situées, et de notre corps, c'est-à-dire de sa configuration anatomique et de ses capacités motrices.

Enfin, Wölfflin s'intéresse tout particulièrement à l'architecture gothique, très riche pour comprendre les ressorts de l'*Einführung*, et très prisée par les nombreux jeux qui proposent un univers d'inspiration médiévale ou, comme *Bloodborne*, d'inspiration romantique. Ce dernier prend place dans un univers néo-gothique, la ville de Yharnam au cœur du scénario étant très largement inspirée par des éléments néo-gothiques de Prague et d'Edimbourg, ainsi que de la ville imaginaire d'Arkham, inventée par H.P. Lovecraft. On croise en effet plus de cathédrales, de châteaux et de chapelles que d'épiceries dans cette ville terrible, placée sous le signe devenu familier du romantisme noir. Le choix de cette architecture opéré par les *level designers* n'est pas anodin : ses effets propices au surgissement du sublime sont très largement rendus possibles par la configuration des corps des joueurs qui la contemplent et, surtout, par celle de leurs avatars, qui explorent ces lieux. Les impressions que cette ville néo-gothique imprime en nous sont très fortes, et les analyses wölffliniennes de psychologie de l'architecture,

¹² M. Elie, *Aux origines de l'empathie : fondements et fondateurs*, Ovidia, 2009, p.112

d'ordre somato-esthétique, conviennent particulièrement à une compréhension plus fine de l'expérience spatiale de ce jeu.

La décision de nous concentrer sur Wölfflin et sur les théories qui se rapportent à l'*Einführung* n'exclut pas la mobilisation d'analyses plus récentes ayant ce même prisme spatial et architectural. Nous utiliserons ainsi l'ouvrage de Totten *An architectural approach to level design*¹³, qui propose une psychologie de l'architecture vidéoludique remarquable. Toutefois, la priorité ira à la *Kunstwissenschaft*, car celle-ci nous offre un schéma d'intelligibilité plus abouti des affects liés à l'espace et de leurs causes. En effet, si le travail de Totten est riche d'analyses précises et d'exemples détaillés, son analyse fondée sur « l'instinct de survie » du joueur, son concept d'« espace négatif » (« *negative space* ») et la polarité qu'il construit entre l'espace-refuge et l'espace ouvert (« *refuge and prospect space* ») n'apportent rien de nouveau aux analyses burkiennes sur l'ébranlement de la conservation de soi.

Avant de poursuivre et afin de prévenir d'éventuelles objections, précisons d'emblée que nous ne chercherons évidemment pas à appliquer mécaniquement les concepts de Burke et Wölfflin à notre objet. En ce qui concerne Burke, le concept de sublime est tout à fait adéquat pour expliquer le plaisir vidéoludique causé par l'effroi, lequel est toujours accompagné par le sentiment apaisant de notre propre sécurité. Néanmoins, ce même effroi est toujours « modalisé », pour reprendre l'expression heureuse de Guillaume Baychelier¹⁴, par le dispositif vidéoludique, qui implique par définition une forme d'interactivité contradictoire avec la stupéfaction suscitée par la peur. En effet, la peur dans *Bloodborne* est très forte, mais elle est systématiquement mise en forme de manière à permettre une action de la part du joueur. On ne se tient donc pas exactement dans l'horizon de sidération paralysante définie par Burke, qui affirme dans sa *Recherche* qu'« aucune passion ne dépouille aussi efficacement l'esprit de tous ses pouvoirs d'agir et de raisonner que la peur (...) »¹⁵. Dans *Bloodborne*, comme dans

¹³ Christopher W. Totten, *An architectural approach to level design*, George Mason University, CRC Press, 2014

¹⁴ « Les circonstances du jeu (au sens de *play*) modalisent – sans trop l'affaiblir – l'épreuve de la peur. Le terrible ne semble pas pouvoir s'y exprimer pleinement. L'expérience de la sidération, parce que contraire à l'élan ludique, n'est pas la visée ultime de ces jeux. (...) Il n'est pas question ici d'impouvoir mais plus justement de capacité à invoquer pour le joueur, malgré tout, certains pouvoirs, à surmonter la peur. Il n'est pas question de « stupéfier » l'action et de laisser le joueur irrésolu – au sens qu'en donne Descartes – au risque de mettre fin au jeu. L'action est le cœur même de la pratique vidéoludique et ne peut se laisser entamer par la mise en branle d'émotions paralysantes. » Guillaume Baychelier, « Jeux vidéo horrifiques et artialisation des émotions extrêmes », *Nouvelle revue d'esthétique*, 2014/2 (n° 14), p. 81-92. DOI : 10.3917/nre.014.0081. URL : <https://www.cairn.info/revue-nouvelle-revue-d-esthetique-2014-2-page-81.htm>

¹⁵ Burke, *Recherche philosophique sur l'origine de nos idées du sublime et du beau*, Vrin, 2009, p.120

tout jeu vidéo, il faut jouer : le sentiment du sublime se traduit certes par une forme d'affolement et de tension intense dans la mécanique de combat, mais ces deux états excluent la paralysie stupéfaite dont parle Burke, tout comme ils ne sont pas identifiables à la panique totale, situation dont tout plaisir ludique serait absent.

De la même manière, les concepts de Wölfflin ont été élaborés pour rendre compte de l'expérience esthétique architecturale bien réelle d'un corps qui l'est tout autant, au champ vidéoludique. *Bloodborne* se déploie dans un univers virtuel et, surtout, l'exploration de l'espace est médiatisée par un avatar. Wölfflin insiste sur la nécessité de prendre en compte le corps pesant du spectateur, ou plus exactement celui du promeneur dans l'expérience de l'architecture. Or, dans le cas du jeu vidéo, il n'y a pas un corps mais bien deux au cœur de l'expérience esthétique : celui du joueur et celui de l'avatar qui en constitue l'extension. C'est là qu'un second développement sur la théorie de l'avatar sera nécessaire. Pour compléter l'analyse des problèmes liés à l'empathie et à l'identification déjà évoqués dans la partie sur le sublime, il nous faudra prendre en charge celui de la nature du corps de l'avatar et de sa mobilité dans l'espace. Sachant que Wölfflin fait du corps du sujet et de ses propriétés (verticalité, soumission à la pesanteur, respiration...) une médiation de l'expérience esthétique de l'espace architectural, peut-on parler d'une médiation redoublée par un second corps, celui de l'avatar, dans le cadre du jeu vidéo ? Ce sont des questions très classiques dans le champ des *Game Studies*, mais notre thèse permettra d'y répondre à partir d'une position claire : qu'est-ce qu'une expérience esthétique de l'espace médiatisée par un autre corps, à la fois extension de mon propre corps, et en même temps distinct et doté de qualités motrices et anatomiques propres ? Les nouveaux outils dont nous disposons en neurosciences¹⁶ seront précieux pour nous éclairer. Il faudra donc faire intervenir le domaine de la neuro-esthétique pour comprendre les phénomènes de l'*Einführung* vidéoludique. Par ailleurs, la compréhension de la caméra sera centrale pour nous dans l'analyse de l'expérience esthétique de *Bloodborne*. Réglée automatiquement par le jeu ou directement manipulée par le joueur, elle est capable de tourner autour de notre avatar comme le bras articulé d'un compas autour d'un point fixe, de regarder en haut et en bas pour prévenir d'éventuels dangers, et parfois même de zoomer, ce qui bouleverse considérablement l'expérience de l'espace.

L'incorporation de l'espace se déroule bien dans le corps du joueur, mais l'avatar ne doit donc pas être négligé, ou considéré comme un simple double du corps de du joueur. Dans

¹⁶ Amato et Perény, *Les avatars jouables des mondes numériques, Théories, terrains et témoignages de pratiques interactives*, Lavoisier, Paris, 2013

notre perspective esthétique, le corps de l'avatar doit être compris comme une extension kinétique du corps du joueur. L'avatar est doté de certaines capacités et incapacités décisives dans l'expérience de l'espace que nous faisons en tant que joueur. Le corps de l'avatar est ainsi doté d'une taille, d'une corpulence, et de capacités motrices diverses qui configurent largement l'incorporation de l'espace par le joueur, en redoublant la configuration de son corps propre. Si mon avatar peut grimper les façades des édifices autour de lui, mon expérience de l'architecture en tant que joueur sera très différente d'un jeu où l'avatar ne le peut pas. Il en va de même pour des capacités motrices comme la course, le saut, la capacité à ramper ou à avancer accroupi, qui sont autant de compétences qui configurent mon rapport affectif à l'espace du jeu. La question du mouvement de l'avatar est donc décisive pour comprendre l'*Einführung*. Cette dernière orientation nous intéressera particulièrement, puisqu'un *level designer*, qui s'occupe de l'architecture virtuelle des différents niveaux du jeu, travaille toujours en lien étroit avec le *character designer*. Ce dernier est en charge non seulement de l'apparence et de la psychologie de mon avatar, compris cette fois comme personnage de fiction, mais aussi des potentialités et des inaptitudes kinétiques de ce dernier, c'est-à-dire des possibilités et des limites de ses mouvements au sein de l'espace virtuel créé par le *level designer*.

Pour comprendre comment le récit se transmet à travers ce même rapport à l'espace, nous utiliserons les travaux des chercheurs en *Game Studies* qui se sont intéressés à la question de la spatialisation à travers des approches dites narratologiques. Cette perspective affirme que la narration d'un jeu n'est pas séparable de sa mise en espace. Le propre de certains jeux vidéo, et de *Bloodborne* en particulier, est en effet de proposer ce qu'il est convenu de nommer une narration environnementale. L'histoire du jeu, fragmentaire et cryptique, ne s'y découvre pas linéairement, mais par l'exploration spatiale de l'univers dans lequel elle se déroule. La narration environnementale ne relève ni totalement de la *mimesis* théâtrale ou cinématographique (« *show, do not tell* »), ni de la *diegesis* littéraire traditionnelle. Elle est fondamentalement archéologique, c'est-à-dire basée sur l'exploration, la collection d'indices et tournée vers le passé. Elle cherche dans l'espace parcouru les traces de ce passé, pour lui donner sens. L'univers de *Bloodborne* est riche de personnages plus ou moins bavards qui peuvent nous communiquer des informations précieuses pour comprendre l'histoire, d'objets dont les descriptions constituent des indications indispensables à l'intelligence du récit, d'enjeux de pouvoirs entre figures rivales, de croyances religieuses observables dans différents rituels. C'est ce qu'on nomme le *lore* du jeu. Dans *Bloodborne*, le *lore* ne sera pas un élément secondaire ou

contingent, comme l'explique Kaitlin Tremblay ¹⁷, mais un élément cardinal, incontournable. Le *lore* est entièrement identifié à la diégèse, et cela nous oblige à penser solidement l'espace du jeu et la narration qu'il déploie. Dans *Bloodborne*, on ne peut pas comprendre le scénario du jeu sans explorer ses différents niveaux, dans un ordre qui n'est pas tout à fait défini à l'avance, ce qui rend chaque expérience individuelle du jeu très singulière. La tonalité affective de l'espace est donc également lestée sémantiquement. En d'autres termes, l'espace du jeu ne se donne pas seulement comme étant chargé affectivement, c'est-à-dire de manière hétérogène et subjective, mais aussi comme porteur de sens et comme support du récit. C'est notamment ce qui rend possible le second pôle de l'expérience esthétique de *Bloodborne* : l'incorporation de l'espace du jeu s'identifie au plaisir de comprendre son scénario.

L'expérience esthétique de *Bloodborne* constitue ainsi une oscillation entre le sublime et la compréhension de l'espace, renouvelée à chaque niveau parcouru dans le jeu, et non un point d'équilibre entre ces deux pôles. Cette dernière remarque est importante ; l'oscillation que nous évoquons ne doit pas être rabattue sur la théorie esthétique prescriptive déjà existante de Jenova Chen, *game designer* shanghaien. Cette dernière est en effet également fondée sur l'antagonisme entre deux extrémités de l'expérience vidéoludique, qui sont l'anxiété et l'ennui, mais sa visée normative est opposée à la nôtre. Chen défend l'existence d'un état idéal entre ces deux écueils : le *Flow*¹⁸. Cet état de concentration et d'engagement maximal du joueur consiste en un équilibre optimal entre l'anxiété et l'ennui. Un bon jeu, pour le *game designer* shanghaien, devrait se tenir à un point ténu entre ces deux états repoussoirs, en tenant compte notamment de l'expérience et du niveau du joueur, avec lesquels il faut nécessairement composer. Anxiété et ennui constituent en fait deux écueils opposés, deux états dans lesquels le joueur ne devrait jamais être plongé tout à fait. Nous remettons ici le schéma célèbre qui formalise ce modèle :

¹⁷ « Nous pouvons définir le *lore* comme les détails non-essentiels du monde. Par-là, on entend les aspects des personnages, de l'histoire et du monde qui ne sont pas cruciaux ou nécessaires à la progression du joueur ou à la compréhension de l'histoire. Ce sont des détails qui donnent de la texture et de la nuance, en remplissant des trous ou en apportant des perspectives alternatives sur le monde ou sur l'histoire. », K. Tremblay, *Collaborative World Building for Video Games*, CRC Press, 2023, p.30/31

¹⁸ Jenova Chen, « *Flow in Games (and everything else)* », ACM, 2007, p.32

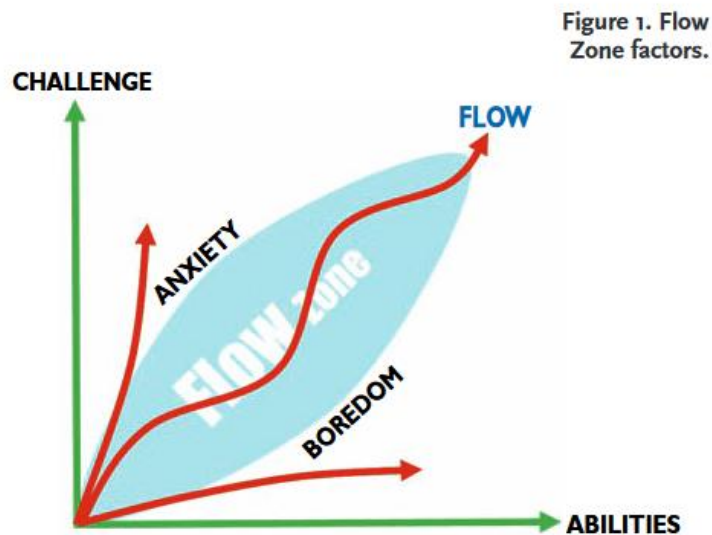


Figure 1 - Schéma du Flow¹⁹

Or, à nos yeux, l'anxiété n'est pas du tout un écueil dont le jeu vidéo devrait se prémunir. *Bloodborne* nous y entraîne d'ailleurs de manière radicale, même si nous préférons parler de sublime, concept qui nous semble bien plus adapté dans la mesure où un véritable plaisir négatif émerge de cette expérience. Le sublime doit certes répondre à un certain nombre de conditions déjà évoquées : il ne doit pas entraîner de paralysie chez le joueur, laquelle sera contradictoire avec la visée vidéoludique qui suppose l'interaction avec la machine, ni une forme de panique incontrôlable, où le joueur serait agi plus qu'il n'agirait. Tout cela dépend évidemment de son expérience et de son degré de familiarité avec le médium. Néanmoins, les équipes de *FromSoftware* ne cherchent pas à épargner le joueur en lui évitant l'expérience de l'anxiété ; elles visent même au contraire à constituer une occasion particulièrement éprouvante de ce sentiment.

En outre, le sublime ne s'oppose pas à l'ennui dans notre perspective ; il précède simplement la joie issue de la compréhension sereine de l'espace. Cette dernière apparaît plus tard dans l'expérience du jeu, jamais concomitamment au sublime. En somme, l'expérience vidéoludique que nous cherchons à analyser relève d'une alternance, d'une bascule entre deux situations étrangères l'une à l'autre, et non d'un équilibre posé comme norme idéale à atteindre.

¹⁹ Jenova Chen, « *Flow in Games (and everything else)* », ACM, 2007, p.32

Enfin, pourquoi un unique jeu ? Pourquoi nous concentrer seulement sur *Bloodborne* pour rendre compte de cette expérience ? Le choix de nous rapporter à ce seul jeu peut à bon droit susciter l'étonnement, dans la mesure où il existe une expérience esthétique vidéoludique commune à toutes les œuvres développées par les studios japonais *FromSoftware*. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle ces dernières sont nommées collectivement les *Soulsborne*, en référence à l'expérience esthétique singulière dont elles sont l'occasion. On retrouve dans tous ces jeux un *gameplay* exigeant orienté vers le combat, un univers désespéré et une narration environnementale complexe axée sur le *lore*. Plus largement encore, on parle aujourd'hui beaucoup pour caractériser certains jeux extérieurs à *FromSoftware* de *Soulslike*, c'est-à-dire de jeux qui s'inscrivent de manière plus ou moins explicite et revendiquée dans le sillon du studio japonais. Donc, pourquoi ne pas partir des *Soulsborne* ou même des *Soulslike* en général pour notre travail ?

Nous avons pris la décision de nous arrêter sur *Bloodborne*, car la reconnaissance presque unanime de cette œuvre²⁰ est selon nous liée au parachèvement de la formule vidéoludique proposée par *FromSoftware*. Au sens strict, *Bloodborne* est un chef d'œuvre, c'est-à-dire un jeu qui constitue l'aboutissement du travail entamé avec *Demon Souls*, l'œuvre inaugurale de *FromSoftware*, sortie en 2009. Cela explique du reste l'attachement particulier de Miyazaki pour *Bloodborne*, dont il a fait part en interview, en répondant à une question sur l'œuvre qu'il estime être la plus importante de sa vie :

« C'est une question très difficile : c'est comme si vous aviez trois ou quatre enfants et que quelqu'un vous demandait : « lequel est le plus beau ? » Je répondrais : tous ! Mais si je devais dire lequel est le plus cher à mon cœur, c'est *Bloodborne*. C'est celui qui m'a le plus marqué. Je l'ai fait à ma manière, comme je le souhaitais. [Notre traduction] »²¹

Une nuance s'impose néanmoins avant d'aller plus avant : si *Bloodborne* fait effectivement autorité et que nous parlons volontiers de chef d'œuvre à son endroit, nous ne chercherons pas ici à défendre un point de vue normatif ou prescriptif. Non seulement nous disons que l'expérience esthétique dont *Bloodborne* est l'occasion ne recouvre pas celle de tous les jeux vidéo, mais nous ne nous risquons pas non plus à affirmer, contrairement à certains, que ce jeu est le modèle absolu de son medium, l'aboutissement de ce que le jeu vidéo pourrait

²⁰ *Bloodborne* a été élu jeu de l'année au moment de sa sortie, en 2015, devant *The Witcher III*

²¹ Hidetaka Miyazaki : « *This is a very hard question, and, comparatively, it's like you had three or four children and someone asked : « which one is prettier? » . I'm gonna answer all of them (laughs). But if I were to say which one stayed in my heart the most, it's Bloodborne. It's the one that marked me the most. I believe I did it my way, the way I wanted.* ». Cette citation est extraite d'une interview donnée pour *GameSpot Brazil*, Zarmena Khan, « Hidetaka Miyazaki Says *Bloodborne* Was His Favorite Game to Create », *Playstation Lifestyle*, 23 octobre 2019

proposer de mieux. Ce rappel est d'autant plus nécessaire que les jeux de *FromSoftware*, et *Bloodborne* en particulier, font l'objet d'un véritable culte de la part de certains joueurs. Or, cette perspective dithyrambique ne sert pas l'analyse : nous nous tiendrons donc le plus loin possible de ces considérations purement élogieuses. De la même manière, nous ne proposerons pas non plus ici d'hagiographie d'Hidetaka Miyazaki, souvent décrit comme un génie isolé, alors que le travail de création vidéoludique est très collectif. Simplement, *Bloodborne* propose une expérience esthétique unanimement saluée et reconnue comme l'achèvement d'une formule, laquelle est de plus en plus diffusée dans le jeu vidéo (*Lies of P, Lords of the Fallen...*)²², et dont les ressorts peuvent être analysés à l'aune de concepts esthétiques classiques.

Enfin, pour le lecteur qui n'est pas familier de *Bloodborne*, de son univers et de sa mécanique de jeu, il nous reste à donner un court résumé de son récit, accompagné par deux réserves essentielles. Tout d'abord, comme nous l'avons dit, le récit se déploie dans une narration environnementale, c'est-à-dire par une exploration relativement libre de l'espace du jeu : on peut inférer à partir des connexions physiques entre les différents lieux des conclusions sur les liens de sens qui les unissent. On lit des descriptions d'objets trouvés ; on discute avec les PNJ rencontrés. L'histoire s'éclaire à partir de cette collection d'indices épars. Nous sommes donc loin du développement linéaire d'une intrigue ; la succession des événements doit être comprise dans cet horizon d'exploration spatiale. En outre, certaines zones d'ombres du scénario ne sont toujours pas éclaircies, huit ans après la sortie du jeu : si l'ordre global des événements ne fait plus débat aujourd'hui, leur situation précise dans le temps est encore l'objet de discussions passionnées.

A l'ouverture du jeu, nous sommes allongés sur une table d'opération, sur le point de signer un contrat inquiétant avec un homme qui s'appête à nous administrer une transfusion. Après avoir subi quelques visions cauchemardesques accompagnant l'injection de sang, nous nous réveillons dans une clinique déserte, puis nous sommes jetés dans la grande ville de Yharnam. Le soleil se couche. La métropole labyrinthique est en phase d'industrialisation ; l'atmosphère qui s'en dégage la place sous le signe du romantisme noir. Le style gothique victorien indique que les événements se déroulent entre la fin du XVIII^e et le milieu du XIX^e.

²² Comme nous l'avons dit, on parle alors souvent de *Soulslike*, parfois à tort. Nous reviendrons plus tard sur la valeur paradigmatique des jeux de *FromSoftware*.

Nous ne savons pas d'où nous venons, ni pourquoi nous sommes là précisément. Il est probable que nous soyons en quête d'un remède pour guérir d'une affection inconnue (choléra ? tuberculose ?), comme les nombreux voyageurs malades piégés dans cette ville. Pour ce faire, on nous a administré un traitement à base de sang. Ce liquide dans *Bloodborne* est ambivalent : il est autant thérapeutique que tératogène et vecteur d'infection, comme le titre du jeu le laisse entendre. *Bloodborne* signifie en effet « qui a été transmis par le sang ». Des allers et retours sont possibles vers le *hub* central du jeu, dans lequel nous pouvons nous soigner et augmenter nos compétences : il s'agit du Rêve du Chasseur.

Revenus à la ville, nous comprenons alors très vite que nous avons été recrutés comme chasseur : nous sommes là pour massacrer les monstres armés qui errent dans la ville. Il apparaît très vite que les monstres en question sont d'anciens patients victimes de la thérapie du sang. Il s'agit de la même thérapie, curative à court terme mais dangereuse aussi bien pour notre intégrité physique que pour notre santé mentale, dont nous avons probablement été nous-mêmes la cible dans la clinique où nous nous sommes réveillés un peu plus tôt. Ainsi, de chasseur, nous deviendrons sous peu nous-mêmes proie, une fois notre transformation achevée. Les dérives liées à la manipulation du « sang ancien » sont organisées par une institution religieuse qui structure la vie politique de Yharnam : l'Eglise du Remède. La chasse est un moyen brutal et expéditif pour régler le problème des patients changés en monstres. Elle semble être de son fait également. L'obsession de ce pouvoir religieux pour le sang est liée à une tentative pour communiquer avec des forces matérielles qui dépassent l'entendement humain : il s'agit des « Grands », créatures inspirées par les textes de Lovecraft, dont Miyazaki est un lecteur assidu. Outre cette filiation évidente avec l'œuvre littéraire de l'écrivain américain, *Bloodborne* entre fortement en résonance avec la littérature britannique du XIX^e, et notamment les écrits de Stevenson. *Bloodborne* évoque les progrès médicaux rapides réalisés à cette période et la déshumanisation paradoxale qui les accompagne, notamment en Ecosse : cadavres déterrés, corps mutilés, patients exploités comme cobayes, débuts balbutiants de l'anesthésie, à grand renfort de potions hallucinatoires. Le jeu résonne ainsi avec les condamnations de l'*hubris* humaine liée au développement exponentiel de la technologie des débuts de la révolution industrielle, et plus particulièrement avec les avancées dans le domaine médical, obtenues au prix de souffrances terribles. Enfin, les institutions religieuses et scientifiques n'étant pas

séparées, le sang et les rituels qui lui sont associés font écho aux rites catholiques, dont le jeu s'inspire beaucoup.²³

Nous quittons le Centre-Ville infesté de monstres pour rejoindre la chapelle Oedon, l'un des seuls véritables refuges que nous croiserons dans le jeu. Nous pouvons faire le choix d'y envoyer les Yharnamiens rescapés de la nuit de la chasse. Nous nous éloignons de la chapelle pour atteindre la Grande Cathédrale, qui est le bâtiment néo-gothique le plus imposant de la ville, tenu par l'Eglise du Remède. Avant d'entrer dans la cathédrale, un détour par les Faubourgs de la cathédrale et par le Vieux Yharnam, aujourd'hui excentré, s'impose à nous. Le Vieux Yharnam est un ghetto marqué par la misère et la maladie du « sang cendré », en référence probable au choléra qui gangrène les villes à l'époque victorienne. La Grande Cathédrale est enfin accessible : la Vicaire Amélia nous y attend, ivre de sang et changée en monstre. Après l'avoir défaite, nous quittons la ville pour nous rendre aux Bois Interdits qui bordent la ville, à l'orée desquels se trouve le terrible village de Hemwick Lane, village de sorcières qui ressemble fort au Couvent de la Madeleine d'Edimbourg. A partir de là, nous pouvons accéder à une zone optionnelle du jeu : le château de Cainhurst, véritable synthèse de références diverses au romantisme noir. Des spectres errants, la gorge manifestement tranchée, arpentent les salles désertes. Ils constituent les derniers restes d'une dynastie perdue. Nous revenons aux Bois, qui débouchent sur l'Université de Byrgenwerth, inspirée par l'Université de Médecine de la capitale écossaise, où une première catastrophe semble avoir eu lieu. Le Centre de Recherche de l'Université, où se trouve un département d'archéologie, communique directement avec des souterrains cachés. Ces derniers sont un lieu de fouille, d'où a manifestement été exhumée une civilisation disparue, apparemment animée par la même volonté de communiquer avec les Grands par le sang. Au milieu de la nuit devenue de plus en

²³ En complément de cette synthèse rapide, nous invitons vivement le lecteur étranger à l'univers du jeu vidéo ou à *Bloodborne* à visionner la vidéo suivante :

URL : <https://www.youtube.com/watch?v=VJyc-sD1DiY&t=2575s>

Celle-ci propose une traversée complète du jeu, c'est-à-dire un *Walkthrough*. Cela ne remplace pas l'expérience proprement ludique de l'œuvre, mais cette vidéo donne une idée assez juste de l'univers du jeu et permettra donc de comprendre le rapport qu'il nourrit avec le sublime, ainsi que la notion de narration environnementale qu'il propose.

Si le visionnage est trop long, nous recommandons au moins le visionnage de ces deux bandes-annonces :

URL : <https://www.youtube.com/watch?v=Hdzpy5UXT0Y>

URL : <https://www.youtube.com/watch?v=G203e1HhixY>

La brièveté qui les caractérise ne permet pas de comprendre la narration environnementale, mais elles donnent un aperçu du gothique victorien qui caractérise l'architecture de Yharnam et rendent compte de l'atmosphère ténébreuse du jeu.

plus épaisse, une lune rouge se lève alors, qui marquera l'apparition des Grands, enfin devenus visibles par le joueur.

Nous irons ensuite au village Invisible de Yahar'gul, où l'angoisse spatiale commence pour nous : les niveaux du jeu deviendront de plus en plus inquiétants et ne sont plus physiquement connectés au reste de la carte. Ils semblent même se déployer sur un autre plan de réalité. C'est le cas de la Frontière du Cauchemar, baignée d'une lumière irréaliste et comme en suspension au-dessus des nuages, et du Cauchemar du Chasseur, nimbé d'une lumière jaune. Ce niveau recompose les divers éléments déjà croisés durant la nuit de la chasse, dans un chaos halluciné, à la fois familier et terrifiant, qui relève de l'*Unheimliche* freudienne. L'ontologie de l'espace devient incertaine : est-ce la trame de l'espace lui-même qui se défait, ou est-ce l'espace comme forme *a priori* de mon intuition sensible qui s'effondre ? Nous nous enfoncerons toujours plus profondément jusqu'au Cauchemar de Mensis, qui ressemble beaucoup au paradis perdu de Milton, lieu malade inventé par un cerveau torturé, où la folie guette notre personnage. De là, nous revenons au Rêve du chasseur, en proie aux flammes, qui constituera la dernière arène du jeu.

Dans l'une des trois fins possibles du jeu, la Présence Lunaire, le dernier des Grands, nous attend pour un ultime combat après avoir d'abord défait Gehrman, le patron des chasseurs. En cas de victoire, nous nous réveillons sous une forme embryonnaire énigmatique ; il s'agit peut-être d'une élévation de notre personnage au rang de Grand, mais rien de sûr. Il s'agit de la troisième fin, plus difficile à obtenir. Sinon, nous nous réveillons au commencement d'une nouvelle nuit de chasse en tant que simple chasseur (première fin), ou à la place de Gehrman (seconde fin), pris dans un cycle infernal.

I

Le Sublime

« L'homme est cette nuit, ce néant vide qui contient tout dans la simplicité de cette nuit, une richesse de représentations, d'images infiniment multiples dont aucune précisément ne lui vient à l'esprit ou qui ne sont pas en tant que présentes. C'est la nuit, l'intérieur de la nature qui existe ici, pur soi dans les représentations fantasmagoriques. C'est la nuit tout autour. Ici surgit alors une tête ensanglantée, là une autre silhouette blanche, et elles disparaissent de même.»

Hegel, *La Phénoménologie de l'esprit*, 1807

Introduction

La quasi-intégralité de notre première partie sera organisée autour du sublime burkien, autour duquel graviteront la plupart des chapitres qui la composent. C'est en effet le sens donné par le philosophe irlandais à ce concept qui permet de comprendre de manière rigoureuse le premier pôle de l'expérience esthétique proposée par *Bloodborne*, centré sur le plaisir paradoxal pris dans l'épreuve de la terreur. Le plaisir négatif consistant à ressentir de la crainte, à ébranler la passion relative à la conservation de notre personne, tout en ayant l'assurance de notre sécurité constitue le cœur de l'analyse burkienne. Sans elle, l'expérience vidéoludique horrifique, ainsi que le vif succès qu'elle rencontre chez les joueurs, est tout à fait incompréhensible. Plus spécifiquement, Burke écrit sa *Recherche philosophique*²⁴ dans un contexte contemporain du décor dans lequel *Bloodborne* se déploie : l'influence du romantisme dans l'architecture du jeu, héritière du gothique victorien, ainsi que dans la forme de son récit, est patente. Le recours à Burke se justifie donc particulièrement à cet égard.

En conséquence, la majorité des auteurs que nous convoquerons dans notre première partie viendront approfondir les ressorts de l'expérience esthétique du sublime burkien. Ces derniers seront mobilisés afin d'étendre le champ des réflexions possibles autour de ce concept architectonique, qui se déploie dans diverses directions, et en particulier dans le domaine du rythme et dans celui de l'espace. L'analyse du rythme frénétique de *Bloodborne*, inscrite dans le sillon des travaux en phénoménographie lancés par Mathieu Tricot, soulignera le rôle essentiel joué par la vitesse dans la mécanique de jeu, essentielle à l'avènement du sublime tel que Burke le définit. En ce qui concerne l'espace, les réflexions de la *Kunstwissenschaft* sur l'espace vécu, hétérogène et polarisé par des affects seront nécessaires pour rendre compte des mécanismes angoissants mis en œuvre par les *level* et *game designers* du jeu. L'architecture néo-gothique y concourt ainsi largement. À ce titre, la psychologie de l'architecture de Wölfflin, fondée sur un transcendantal incarné, c'est-à-dire organisée autour du corps du sujet de l'expérience, nous permettra de saisir ce qui se joue affectivement pour le joueur confronté aux formes inquiétantes de la ville de Yharnam. De manière plus radicale encore, Worringer nous permettra de mettre en lumière la forme la plus extrême du sublime envisagée par Burke et mise en œuvre dans les derniers niveaux de *Bloodborne* : l'angoisse spatiale. Cette angoisse singulière, provoquée dans les ultimes zones du jeu, dites « du cauchemar », est liée à

²⁴ Burke, *Recherche philosophique sur l'origine de nos idées du sublime et du beau*, Vrin, 2009

l'effondrement de la trame de l'espace lui-même en tant que forme *a priori* de l'intuition, et non seulement aux objets menaçants contenus dans cet espace. Tout cela explique donc que le sublime burkien occupe une place prépondérante dans cette première partie.

Une exception sera néanmoins notable : nous aurons recours au sublime kantien, auquel sera consacré le chapitre qui clôturera ce premier moment de notre thèse. Le sublime kantien est certes moins central pour comprendre le *delight* ressenti dans l'expérience du jeu et que la théorie burkienne nous permet de saisir. Cependant, Kant confère au sublime une dimension morale et métaphysique totalement étrangère au texte de Burke, et sans laquelle la compréhension de *Bloodborne* serait incomplète. Le jeu de *FromSoftware* est l'occasion d'un sentiment du sublime qui n'est pas la simple expression d'un ébranlement physiologique : la difficulté extrême et l'effroi auquel il nous confronte met à l'épreuve notre nature déterminée, et appelle un dépassement de cette condition initiale. Les combats contre les boss seront donc analysés sous le signe du sublime kantien. En outre, *Bloodborne* est l'un des seuls jeux vidéo existants véritablement déontologiques : il nous propose de prendre des décisions radicalement désintéressées. La plupart des jeux vidéo mobilisant des enjeux moraux font généralement coïncider les actions vertueuses avec l'intérêt privé du joueur, qui sera récompensé par une meilleure fin de partie ou par des objets utiles. Rien de tout cela dans l'univers de *Bloodborne* : bien agir n'implique aucun bonheur futur.

Chapitre I

Pourquoi le sublime ?

Trois distinctions liminaires

La question « pourquoi le sublime ? » exige d'abord de revenir sur la distinction fondamentale posée par Burke dans sa *Recherche philosophique sur l'origine de nos idées du sublime et du beau*²⁵, qui élargit le spectre de l'expérience esthétique au-delà du beau, et pose la nécessité de penser un type de plaisir sensible antagoniste à ce sentiment. Il nomme ce plaisir négatif « sublime », et ce vocable nous semble tout à fait adéquat pour comprendre l'expérience vidéoludique proposée par *Bloodborne*. Ce plaisir est paradoxal dans la mesure où il passe par un ébranlement nerveux de tout le corps, et survient à l'occasion de la rencontre avec un objet terrible. Il faut donner ici la définition célèbre que propose Burke au début de son œuvre, comme point de départ à notre analyse :

« Tout ce qui est propre à susciter de manière quelconque les idées de douleur et de danger, c'est-à-dire tout ce qui est d'une certaine manière terrible, tout ce qui traite d'objets terribles ou agit de façon analogue à la terreur, est source du *sublime*, c'est-à-dire capable de produire la plus forte émotion que l'esprit soit capable de ressentir. »²⁶

Dans cette définition très ramassée, on comprend que l'expérience du sublime passe par celle de la terreur, et dépasse largement en intensité celle du beau. Ce sont les deux premiers points qui nous serviront à justifier l'usage du sublime pour caractériser de manière idoine l'expérience vidéoludique de *Bloodborne*.

I. Le sublime contre le beau

Burke ouvre sa *Recherche* par une analyse du sublime, et donne la préséance à l'analyse de ce sentiment sur celui du beau. Une explication du vocable de sentiment, appliqué à la théorie de Burke, s'impose ici d'emblée : le sublime, comme le beau, constituent une expérience relative à un sujet. Cette expérience est par ailleurs sensible, lestée affectivement et

²⁵ Burke, *Recherche philosophique sur l'origine de nos idées du sublime et du beau*, Vrin, 2009

²⁶ *Ibid.*, Première partie, p.96

conditionnée par les structures physiologiques qui sous-tendent sa perception, notamment la passion de conservation de soi, qui s'exprime dans la crainte. Cet élément est fondamental, même s'il inclut également l'analyse des propriétés objectives d'un objet donné, ce qui nous permet justement de parler de l'expérience de *Bloodborne* en analysant les ressorts de sa mécanique de jeu et de l'univers qu'il déploie.

Nous procéderons dans cette thèse dans l'ordre inverse de celui de Burke, c'est-à-dire en analysant d'abord le sentiment du beau, afin de le distinguer de celui du sublime. Cette première séparation nous permettra de caractériser, négativement, l'univers de *Bloodborne* comme l'occasion d'une antithèse radicale du beau. Ce sentiment, pour Burke, implique quelque chose de relativement circonscrit, lisse et délicat, ce qui ne correspond pas du tout à l'univers du jeu de *FromSoftware*. Si Burke récuse radicalement, à la suite de Hogarth, une conception intellectualiste du beau sous-tendu par des rapports mathématisés entre les différentes parties d'un tout²⁷, il affirme toutefois que le sentiment du beau ne peut pas émerger à partir d'objets immenses et terribles, mais arrive seulement lorsque nous sommes confrontés aux objets « petits et lisses »²⁸, qui fonctionneront comme les causes matérielles de ce sentiment, et qui en sont l'occasion. Or, tout l'univers visuel et sonore de *Bloodborne* repose justement sur des objets, des personnages et surtout des lieux démesurés, marqués par la corruption et les aspérités, et donc très loin de la petitesse et de la douceur.

Tout est immense et vertical dans le jeu de *FromSoftware*. Comme dans tous les jeux réalisés par ce studio, les boss qui concluent chaque niveau sont gigantesques. Nous parvenons souvent difficilement à leur cheville. En outre, la mobilité et la vitesse qui les caractérisent nous empêchent de comprendre l'agencement de leur corps, souvent fait de lambeaux de chair instables, et laissent deviner la force titanesque qui les habite.²⁹ Leurs corps sont anguleux et décharnés, et jurent avec l'impression de santé que recouvre le sentiment du beau tel que Burke le définit.

²⁷ Dans la troisième partie de son ouvrage, Burke s'en prend aux considérations sur la proportion, en donnant de nombreux contre-exemples, qui montrent que le beau ne se trouve pas dans la mesure des quantités relatives, dans les végétaux, les animaux et les humains. Entre la fleur de la rose, volumineuse, et la maigre tige qui la soutient, il y a une démesure évidente, mais ce végétal est l'occasion parfaite du sentiment du beau.

Ibid., Troisième partie, p.168 à 182

²⁸ *Ibid.*, p. 198-199

²⁹ La beauté, identifiée à la délicatesse, est contraire à l'idée de force et de puissance : « Un air de vigueur et de force est très préjudiciable à la beauté. Une apparence de *délicatesse* et même de fragilité lui est presque essentielle. », *Ibid.*, p.202

Cette démesure est la même pour la ville de Yharnam, qui constitue le cœur de l'espace du jeu. Celle-ci est tout sauf belle. Elle a d'abord été construite par les *level designers* pour impressionner le joueur. Son architecture frappe par deux aspects. Tout d'abord, la ville est labyrinthique : l'œil et le cerveau du joueur s'y perdent, et la désorientation nous frappe sans arrêt au début du jeu dans le dédale des rues, ce qui exclut la sérénité conditionnant l'avènement du beau. En outre, sa verticalité nous écrase et nous prive de lumière : les bâtiments religieux, très nombreux, nous dominent et font écran à lumière crépusculaire dans laquelle baigne la ville à l'ouverture du jeu. Très vite, la nuit tombe et nous sommes alors plongés dans l'obscurité. Cette impression d'écrasement est d'autant plus étonnante qu'elle ne provient pas d'un jeu en monde ouvert : la surface arpentable de la ville est relativement réduite, mais cela n'enlève rien à l'impression d'immensité qui s'en dégage, du fait de sa hauteur.

De même, le style néogothique, sur lequel nous reviendrons longuement plus tard, ajoute à l'agressivité qui émane de tous les édifices de la ville. Ce style justifie la hauteur des cathédrales obscures et des églises abandonnées qui saturent Yarnham. D'un point de vue transcendantal incarné, c'est-à-dire dans la perspective wölfflinienne qui interroge les conditions de possibilité de la perception en tant qu'elle s'incarne dans un corps, les bâtiments résonnent directement avec la constitution physiologique du joueur. L'étroitesse et la hauteur de la nef de la Grande Cathédrale affectent par exemple sa respiration, sensible à la poussée verticale du bâtiment. En outre, la perception du joueur est médiatisée par le corps de son avatar, dont l'analyse esthétique ne peut pas faire l'économie. Sa petitesse face à la démesure de l'architecture, ainsi que son incapacité à grimper et à sauter, c'est-à-dire à dominer la verticalité des lieux, provoque chez le joueur un sentiment d'effroi. D'autre part, le néogothique ancre le jeu dans l'ère victorienne ; il fonctionne comme un renvoi historique clair à la période pré-industrielle où se déploie la fin du monde féodal, et fait signe vers le romantisme noir. Ce faisant, il est reconnu comme élément constitutif d'un univers nocturne et dangereux. Les joueurs sont en effet très souvent héritiers d'une culture qui leur permet d'identifier instantanément l'imaginaire porté par les références architecturales du jeu : les innombrables flèches et pinacles qui hérissent les églises et les cathédrales suggèrent l'horreur en permanence. Le champ de conscience du joueur est ainsi autant déterminé par des structures transcendantales et physiologiques que conditionné par des références historiques et culturelles. L'expérience du néogothique, dont les caractères menaçants se retrouvent poussés à l'extrême, se situe donc au croisement exact de l'historique et du transcendantal. Ce style sert l'apparition du sublime et exclut l'expérience du beau.

En outre, pour en revenir à Burke, le beau est associé à l'absence d'aspérité et à la délicatesse. Or, les personnages et monstres qui arpentent la ville de Yharnam et ses faubourgs ne sont ni « lisses », ni « délicats », pour reprendre les deux caractérisations visuelles des beaux objets et des belles personnes que Burke donne dans sa *Recherche*³⁰. C'est même un doux euphémisme d'affirmer cela : tous les corps dans *Bloodborne* sont faméliques et osseux³¹, les yeux des personnages, lorsqu'ils sont visibles, sont cernés et caverneux, trahissant la faim et l'insomnie qui règnent partout. La peau des habitants de Yharnam participant à la chasse nocturne est parsemée de cratères, sillonnée de rides profondes, pleine d'abcès et de cicatrices. Enfin, leurs mouvements sont saccadés : les attaques sont brutales et frénétiques, dépourvues de grâce.

On comprend ainsi aisément que le concept de beau ne permette pas du tout de comprendre l'univers de *Bloodborne*, et qu'il faille nous tourner vers celui de sublime. *Bloodborne* n'est pas beau, le plaisir procuré dans l'expérience qu'il propose se situe sur un tout autre plan. Sur ce point, il nous apparaît important de préciser conceptuellement notre propos, pour situer ses enjeux. D'abord, le fait que Burke oppose le sublime et le beau, et non le beau et le laid, doit être analysé. Le sublime à proprement parler n'est pas l'exact contraire du *beau*, puisque ces deux sentiments impliquent un certain plaisir esthétique, mais leur modalité et les objets qui en sont l'occasion diffèrent profondément. Le contraire exact du beau serait le laid, un sentiment de déplaisir lié à une offense faite à la passion de l'amour, et sans lien particulier avec la passion fondamentale qu'est la crainte. Ainsi, nous pouvons être repoussés par une disproportion ou par une asymétrie grotesque. Le laid, auquel Burke ne consacre qu'une demi-page dans tout son ouvrage³², n'est pas exclusif du sublime, mais il ne s'y identifie pas totalement³³. En utilisant le terme de sublime comme antagoniste véritable du beau, Burke choisit à dessein un vocable qui ne relève pas de l'opposition classique entre le beau et le laid, le laid se déduisant pour Burke logiquement à partir des qualités de beau, dont il est le simple envers. Surtout, l'opposition entre le beau et le laid et celle entre le beau et le sublime diffèrent par leurs enjeux : la première opposition engage surtout le problème d'une opposition entre une expérience plaisante et une expérience déplaisante. Or, l'enjeu principal

³⁰ *Ibid.*, p.199 et p.202

³¹ Chez Burke, la maigreur extrême est donc exclusive de la beauté : *Ibid.*, « les corps parfaitement beaux sont dénués de parties anguleuses », p. 200

³² La partie sur la laideur ne constitue qu'une brève sous-section du chapitre sur le beau, une dizaine de lignes à peine. *Ibid.*, p.106

³³ « Je pense également que la laideur est assez compatible avec l'idée du sublime. Mais je ne voudrais en aucune façon insinuer qu'elle soit par elle-même une idée sublime, à moins qu'elle ne se trouve unie à des qualités capables de susciter une forte terreur. » *Ibid.*, p.106

de la distinction entre le beau et le sublime est autre : il s'agit de caractériser adéquatement deux expériences esthétiques distinctes, sous-tendues par des causes différentes et sources de plaisirs sensibles distincts.

Cet enjeu recouvre celui de cette thèse, qui s'efforce de comprendre les ressorts de l'expérience esthétique manifestement très plaisante proposée par *Bloodborne*, et dont le concept de sublime permet de rendre compte de manière adéquate, puisqu'elle repose sur un plaisir paradoxal, lié à la tension nerveuse que le jeu implique.

Avant d'aller plus avant et de préciser la définition du sublime et sa mise en relation avec le jeu de *FromSoftware*, il nous faut opérer une seconde distinction, dont la nécessité impérieuse est liée à la parution récente d'un mémoire d'esthétique proposant un lien entre expérience du sublime et medium vidéoludique. Publié en 2018 par Francesco Bucciarelli, ce texte suggère d'actualiser la notion de sublime pour la qualifier de « néo-sublime »³⁴ lorsqu'elle est appliquée au jeu vidéo, ce qui ne nous semble pas nécessaire.

II. L'actualité du concept

Francesco Bucciarelli propose d'utiliser le concept de « néo-sublime » pour trois raisons, lesquelles ne nous ont pas semblées suffisamment fortes pour que nous retenions ce néologisme.

D'abord, il estime que le contexte culturel pré-romantique contemporain de la théorisation du sublime par Burke est trop éloigné du XXI^e pour que le concept opère encore aujourd'hui³⁵. Or, cela nous semble très contestable. Certes, le transcendantal doit toujours être historicisé ; les conditions de la perception ne sont pas les mêmes d'une époque à l'autre et une expérience esthétique ne s'éprouve jamais indépendamment d'une situation culturellement située. Néanmoins, cette affirmation de Bucciarelli omet le fait que de nombreux jeux vidéo sont les héritiers revendiqués du courant romantique, et que la plupart des joueurs sont totalement familiers de cet univers. C'est tout particulièrement le cas pour *Bloodborne* qui se pose consciemment, pour reprendre l'expression consacrée par le vidéaste ALT 236, comme

³⁴ Francesco Bucciarelli, "Les Potentialités Esthétiques du Jeu Vidéo : L'Exemple De l'Expérience Néo-Sublime.", Université de Lausanne, 2018

³⁵ « (...) le sublime « traditionnel » est une théorie développée aux XVIII^e et XIX^e, ce qui l'ancre dans un contexte socioculturel bien différent de celui du jeu vidéo actuel. » *Idid.*, p.28

« l'enfant maudit du romantisme noir »³⁶. C'est bien la période pré-romantique anglaise qui est mise en scène dans ce jeu, avec son architecture et sa vision d'un monde finissant : Yarnham fonctionne comme une Londres pré-industrielle à l'atmosphère crépusculaire, encore marquée par un urbanisme tortueux et médiéval tardif, ceinte de bois obscurs, de hameaux misérables, de châteaux forts délabrés et de manoirs en ruines. Cet univers, encore une fois, n'a absolument rien d'étrange pour un joueur du XXI^e siècle.

Ensuite, Bucciarelli avance que les créateurs de jeu vidéo, sauf exception, ne cherchent jamais intentionnellement à provoquer le sentiment du sublime, puisque ce concept ancien serait hors de leur champ de conscience artistique³⁷. Cet argument ne nous semble guère recevable, pour plusieurs raisons. Tout d'abord, nous pouvons réitérer notre objection précédente : sans doute Lord Byron et John Martin, pour reprendre les exemples développés par Bucciarelli, ont-ils cherché sciemment à produire un tel sentiment par la poésie et la peinture, mais il est très probable que cela ait également été le cas pour Hidetaka Miyazaki. Le fait qu'il connaisse ou non l'existence du vocable « sublime » pour désigner l'expérience esthétique qu'il recouvre ne change rien : Miyazaki a en effet répété en interview être un passionné de littérature occidentale, notamment celle qui a nourri les romantismes anglais et allemand, berceaux historiques de la théorisation du sublime³⁸. La littérature japonaise qu'il affectionne est elle-même héritière de cet univers ; en témoigne le manga *Berserk*, inspiration directe de *Bloodborne*, qui se situe à mi-chemin entre le monde féodal occidental et la *Dark Fantasy*. Le manga s'ouvre en pleine guerre de cent ans, dans un camp de mercenaires en Angleterre. Peu à peu, Guts, héros dont l'épée démesurée rappelle l'épée de Ludwig de *Bloodborne*, se retrouvent aux prises avec des forces surnaturelles et cauchemardesques qui le dépassent largement. C'est le même schéma qui structure le scénario de *Bloodborne*, où l'univers victorien dans lequel nous évoluons en début de partie cède le pas aux visions horribles de H.P. Lovecraft.

³⁶ ALT 236, « *Bloodborne*, l'enfant maudit du romantisme noir », 2017, URL :

<https://www.youtube.com/watch?v=envtup0pZiY>

³⁷ « (...) le sublime, tel que je vais l'observer dans le jeu vidéo, n'est pas explicitement intentionnel », Bucciarelli, Francesco, « Les Potentialités Esthétiques du Jeu Vidéo : L'Exemple De l'Expérience Néo-Sublime. », Université de Lausanne, 2018, p.28

³⁸ « Néanmoins, (...) il découvrit également les livres d'aventure occidentaux, ce qui l'exposa à la culture RPG qui lui aurait manqué puisqu'il ne pouvait pas jouer aux jeux vidéo. », [notre traduction], « *However, (...) he also discovered western adventure-style books, the resources that gave him the RPG exposure that he would have missed in not being able to play video games.* », Dondonrv, « The Childhood of Hidetaka Miyazaki », ch. 6, *Essays on video games*, 2023

Le fait que Miyazaki ait cherché à produire un sentiment de plaisir lié au terrible et à l'horreur est donc indéniable. Francesco Bucciarelli nuance d'ailleurs lui-même ce second point, conscient que certains développeurs cherchent bien à développer ce sentiment, à l'instar de Fumito Ueda, auteur des célèbres *Ico* (2001) et surtout de *Shadow of the colossus* (2005), jeu où l'on affronte douze colosses monumentaux, qui sont autant d'occasions de la survenue du sublime. Les combats sont entrecoupés de chevauchées au milieu de paysages désolés et impressionnants, qui participent également à la création de ce sentiment. Or, Fumito Ueda est l'inspirateur principal d'Hidetaka Miyazaki dans le champ de la création vidéoludique³⁹, et celui qui l'a initié aux potentialités narratives et esthétiques permises par ce médium. Tout cela renforce l'idée que certains créateurs de jeu vidéo cherchent bien à susciter volontairement le sentiment du sublime.

Quand bien même Miyazaki ne chercherait pas à susciter ce sentiment, l'affirmation de Bucciarelli nous semble problématique, dans la mesure où elle omet le fait que l'expérience la plus intense du sublime ne survient pas à l'occasion d'une rencontre avec une œuvre d'art, mais lors d'événements naturels, de cataclysmes, tempêtes ou orages, pour lesquels la notion d'intention consciente n'a aucun sens. En somme, il n'y a aucune volonté de susciter le sublime de la part de la nature, et pourtant les événements violents dont elle est à l'origine en sont l'occasion privilégiée, pour Burke aussi bien que pour Kant d'ailleurs. Cela est dû à la disposition du sujet plus qu'à une volonté affichée de provoquer la survenue de ce sentiment.

Enfin, dans le prolongement de ces deux premiers arguments, Bucciarelli affirme que les médiums ont trop changé depuis Burke, que les jeux vidéo sont incommensurables avec la poésie et peinture⁴⁰. Or, ce dernier point nous semble être tout aussi contestable que les autres : comme nous venons de le dire, c'est bien la nature qui est l'objet de prédilection de ce sentiment, et non un médium artistique particulier, bien que tous puissent en être l'occasion. Du reste, nous avouons ne pas bien comprendre en quoi renommer le sublime burkien « néo-sublime » résout les problèmes soulevés par l'auteur dans la mesure où, lorsqu'il précise le contenu précis de ce « nouveau » sublime permis par le jeu vidéo et ses potentialités, il ne le

³⁹ Angyal Aniko, « Sans *Ico*, la série des *Souls* n'aurait jamais vu le jour », The Geek, 2021

⁴⁰ « Troisièmement, parce que la nature du médium du jeu vidéo est très différente de celle de la peinture ou de la littérature et qu'il s'agit de voir comment cette différence ontologique joue un rôle dans l'expérience esthétique sublime. La peinture et le jeu vidéo sont ontologiquement différents et il faut s'intéresser à la nature de l'expérience du jeu vidéo pour comprendre ce qui me pousse à employer le terme de néo-sublime. » Bucciarelli, Francesco. "Les Potentialités Esthétiques Du Jeu Vidéo : L'Exemple De l'Expérience Néo-Sublime.", Université de Lausanne, 2018, p.28

fait pas par différence avec les caractéristiques du sublime burkien. À l'inverse, on retrouve exactement les mêmes éléments de définition que chez Burke.

De manière plus générale, cela traduit sans doute une sous-estimation du geste spécifique à la révolution esthétique opérée au XVIII^e, qui consiste à faire du sujet de l'expérience le siège de la théorie. Ce qui est en jeu dans le sublime n'est pas tant l'intention d'un artiste ou le contenu d'une œuvre d'art que ce qui se joue au sein du sujet de l'expérience. Ainsi, un même objet peut être conçu comme sublime ou non ; tout dépend des dispositions du sujet de l'expérience à son égard. Nous songeons ici à l'exemple du cheval donné par Burke, qui illustre bien cette idée :

« Considérons un autre animal dans deux points de vue bien différents où nous le voyons communément. Le cheval, comme animal utile, propre à la charrue, à la main, au trait en un mot, sous tous les rapports d'utilité, n'a rien de sublime. Mais est-ce ainsi que se présente à notre esprit l'animal qui, *par le mouvement de ses narines, inspire la terreur ; dont le frémissement est semblable au tonnerre ; qui, bouillant d'ardeur et de rage, frappe la terre et l'enfonce ; qui s'élançe au premier signal de la trompette, et se précipite au-devant des hommes armés ?* Dans cette description le cheval perd entièrement son caractère d'utilité, et l'on voit éclater ensemble le terrible et le sublime. »⁴¹

Ainsi, le sublime est donc bien configuré par le sujet de l'expérience : ce dernier est la mesure de l'utilité du cheval, ou à l'inverse de son caractère terrifiant. Le cheval ici n'est que l'occasion de l'avènement de ce sentiment. Il s'agit bien d'une expérience organisée autour d'un sujet, dont la perception est notamment structurée, pour Burke, par la passion de conservation de soi. En plus de cette détermination burkienne, nous ajouterons plus tard que cette perception est organisée de manière transcendantale et située historiquement.

Pour toutes ces raisons, nul besoin pour nous de caractériser l'expérience vidéoludique de *Bloodborne* comme étant « néo-sublime ». « Sublime » suffit amplement. Néanmoins, si nous ne retenons pas le néologisme forgé par Bucciarelli, nous reprendrons nombre de ses excellentes analyses dans le corps de cette première partie, lesquelles s'appliquent souvent remarquablement bien à *Bloodborne*.

Avant d'aller plus loin, il nous faut préciser ce que nous entendons par expérience esthétique, et préciser le contenu de ce concept, puisqu'il sera très souvent convoqué ici, afin d'en proposer une définition claire et définitive.

⁴¹ Burke, *Recherche philosophique sur l'origine de nos idées du sublime et du beau*, Vrin, 2009, p.133/134

Il faut avant toute chose rappeler qu'il serait évidemment très naïf de parler d'une expérience esthétique unique propre au domaine vidéoludique, eu égard à la très grande variété d'expériences sensorielles et ludiques proposées par ce medium et du peu d'unité qui en ressort. De ce point de vue, le jeu vidéo n'est guère différent de la sculpture ou de la peinture. On peut en effet affirmer que les expériences proposées par une statue de style classique, qui suppose généralement un point de vue fixe sur l'œuvre, et une statue plus tardive, de style hellénistique par exemple, que l'on peut admirer sous toutes les coutures et qui appelle un mouvement spatial du spectateur, sont très différentes. De la même manière, un tableau romantique de Friedrich ou un tableau surréaliste de Miro sont à peine comparables. Pour ce qui est du jeu vidéo, nous pouvons évoquer rapidement quelques-unes des expériences esthétiques qu'il propose, ce qui nous donnera une idée de cette variété, qui tient essentiellement à deux choses.

D'une part, la variété est celle des univers graphiques et sonores dans lesquels les jeux nous plongent. On peut penser aux expériences sensorielles paisibles et contemplatives, comme celle proposée par *Abzù* (2016), développé sur Xbox, qui nous place dans un état de quiétude : notre avatar évolue au fond de la mer, aux côtés d'une faune et d'une flore aquatiques colorées et lumineuses. Les graphismes rappellent ceux d'un dessin animé. Les musiques du jeu, ténues au point d'être le plus souvent absentes de notre champ de conscience d'accès, ne cessent jamais. Elles ne sont que des nappes sonores discrètes qui accompagnent l'exploration sereine des différents niveaux, et aucune mélodie ne ressort véritablement. À l'inverse, si l'on examine *Resident Evil Village* (2021), dernier opus de la saga de Capcom, l'expérience sensorielle est à l'extrême opposée. Il s'agit d'un jeu stressant, dont le photoréalisme tire parti de la puissance des moteurs graphiques des dernières consoles, avec des contrastes lumineux très marqués, des images choquantes et des musiques faites de silences complets ou de batteries effrénées au moment des combats. Ces différences d'impressions sensorielles tiennent très largement à des oppositions de mécaniques ludiques, dont le spectre est très large.

En effet, l'expérience esthétique des jeux ne peut être totalement unifiée du fait des *gameplay* très différents proposés par le medium. On pense par exemple à l'état de *Flow* (voir fig.1), théorisé notamment par Jenova Chen et recherché par certains *game designers*, qui a atteint son paroxysme avec la série des jeux *Wipeout*, amorcée en 1995, qui nous plongent dans des courses aériennes à des vitesses démesurées. Cette expérience est dans la continuation d'expérience de jouissance par le débordement qu'évoque Mathieu Triclot dans sa *Philosophie*

du jeu vidéo⁴², avec des jeux comme *Space Invaders* (1978). Ces jeux très intenses mobilisent, pour reprendre un terme posé par Katherine Hayles, une forme d'« hyper attention », propre aux nouveaux mediums, laquelle s'oppose à l'« attention profonde »⁴³, constitutive de l'expérience classique de la lecture, mais aussi de certains jeux exigeant patience et réflexion, comme *Civilization* (1991), un jeu de stratégie et de gestion au tour par tour. Cette mécanique de jeu laisse le temps au joueur de réfléchir autant qu'il le souhaite. On peut également songer aux expériences de simulation que proposent par exemple les jeux automobiles à la prise en main ardue, comme *Gran Turismo* (1997), ou ceux qui confinent parfois complètement à l'ennui du quotidien, comme dans la série des *Bus Simulator* (2008-2022), dans laquelle nous conduisons des enfants dans un bus scolaire, ou des citoyens à travers leur ville, en respectant scrupuleusement le code de la route. Nous pourrions continuer ainsi très longtemps et il nous faudrait être beaucoup plus précis si nous voulions proposer un véritable inventaire des formes d'expériences esthétiques vidéoludiques, mais ce n'est pas l'objet de cette thèse. Il n'existe donc pas d'expérience esthétique vidéoludique par excellence, ou alors il faudrait la rabattre sur des concepts vagues et restrictifs tels qu'« interactivité », ce qui est tellement général que cela n'éclairerait guère notre propos.

C'est une expérience particulière qui va nous intéresser ici dans cette première partie, impliquant le sublime, c'est-à-dire le plaisir paradoxal pris à l'expérience de la terreur. Plus précisément, il s'agit du sentiment d'un danger imminent pour notre avatar, et en même temps d'une sécurité totale en tant que joueur. Mais dire cela est encore trop général et vague.

Nous pouvons affirmer que le sublime fonctionne très bien pour comprendre une grande partie des expériences vidéoludiques proposées par ce médium, au moins toutes celles où nous avons un avatar souvent mis dans une situation de danger critique, pouvant aller jusqu'à la mort de ce dernier. Cela fait beaucoup : une immense majorité des jeux vidéo propose ce dispositif, même les jeux très éloignés des codes de l'horreur tels que les *Silent Hill* (1999) ou les différents opus de la série *Amnesia, The dark descent* (2010) l'ont mise en scène. Même des jeux comme *Tomb Raider* (1996), plus orientés vers l'action, provoquent une réelle expérience de sublime, bien que plus modérée, dans la mesure où ils suscitent chez le joueur un sentiment de plaisir

⁴² « Dans l'arcade, on joue pour perdre, ou plus exactement pour ce moment de la perte de soi, de la perte du contrôle, de l'accident, du débordement, de la petite mort. Et d'où vient la jouissance ? Non pas de perdre pour perdre, certainement pas, mais plutôt de pouvoir se sauver à l'extrême limite. Il y a là un plaisir extraordinaire de jeu, qui épuise autant qu'il conduit à rejouer (...). » Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La découverte, 2017, p.164

⁴³ Katherine Hayles, « Hyper and Deep Attention: The Generational Divide in Cognitive Modes », Cambridge, 2007

néгатif tiré d'un stress sans conséquence pour notre vie. Le sublime nous apparaît donc comme un concept tout à fait adéquat pour analyser un grand nombre d'expériences vidéoludiques ; reste à comprendre pourquoi ce concept est encore plus pertinent pour *Bloodborne* en particulier.

En effet, le sublime est incontournable pour comprendre les ressorts de l'expérience esthétique de *Bloodborne*. D'une part, il mobilise un dispositif de terreur construit autour de la fragilité de l'avatar et de son ignorance : le personnage se retrouve livré à la brutalité de l'univers dans lequel il se retrouve jeté, sans boussole ni repères. D'autre part, ses inspirations graphiques sont héritées du romantisme noir. Nous nous concentrerons donc sur ce jeu, non pas pour justifier un usage étendu du concept de sublime à toutes les expériences vidéoludiques, mais pour proposer une application précise et rigoureuse de ce concept à un objet particulier. L'idée d'appliquer ce concept à ce jeu a été esquissée dans deux articles de presse et un article universitaire, ainsi que dans une vidéo très générale, mais cela n'a jamais donné lieu à de réels développements.⁴⁴

Avant de montrer en quoi le concept du sublime éclaire l'expérience du jeu, il faut opérer une ultime distinction, moins évidente cette fois, entre le sublime et l'horreur cosmique, un concept issu de la littérature de l'écrivain américain H.P. Lovecraft ayant directement inspiré les équipes de *FromSoftware*. En effet, pourquoi mobiliser le sublime, si l'horreur cosmique suffit et que les développeurs du jeu revendiquent ce concept ? La réponse à la question inaugurale « Pourquoi le sublime ? » exige donc de réfuter une objection forte, laquelle pourrait opposer d'emblée qu'un concept existe déjà pour penser l'horreur mise en scène dans le jeu de *FromSoftware*. Dès lors, il semblerait superflu d'user d'un concept issu de l'esthétique du

⁴⁴ Le premier article de Tuohy ne fait que citer le paragraphe définitionnel de *L'Origine philosophique de nos Idées du Beau et du Sublime*, sans appliquer rigoureusement le concept à son objet : Ross Tuohy, « *Bloodborne*, gothic horror and the sublime », dans *Medium*, 28 août 2018, URL : <https://guitarzero183.medium.com/bloodborne-gothic-horror-and-the-sublime-f712a51e8d75>

Le second article de presse, écrit par Guillaume Baychelier et intitulé « *Bloodborne*, la nécessité de la nuit », et tiré de la revue *Immersion*, est plus riche mais ne consacre qu'un bref paragraphe à l'application du concept de sublime, tel que le conçoit Burke, au jeu de Miyazaki : Guillaume Baychelier, « *Bloodborne*, la nécessité de la nuit », dans *Immersion : Espace virtuels*, 3 mars 2019, URL : <https://immersion-revue.fr/bloodborne-necessite-nuit-analyse/>

Guillaume Baychelier a du reste soutenu une thèse sur l'iconologie des corps monstrueux dans le jeu vidéo, qui a suivi la publication d'un article publié deux ans plus tôt sur le même thème. Il y évoque l'application possible du concept du sublime au jeu vidéo d'horreur, mais ne parle pas *Bloodborne* spécifiquement, du fait de la proximité entre la date de rédaction de sa thèse, achevée en 2016, et celle la sortie du jeu de *FromSoftware*, en 2015 (une seule occurrence du jeu, dans une section consacrée à la question de la difficulté, p.121) : Guillaume Baychelier, « Des dispositifs de contrainte : iconologie interartiale et vidéoludique des corps monstrueux, » Art et histoire de l'art. Paris 1 - Panthéon-Sorbonne, 2016, pp.17-20

XVIII^e pour analyser l'expérience proposée par *Bloodborne*. Notre réponse à la question « pourquoi le sublime ? » doit donc en même temps être une réponse à la question « Pourquoi pas l'horreur cosmique ? ».

III. De l'horreur cosmique au sublime

Le jeu de Miyazaki est directement inspiré de la littérature et cosmologie de Lovecraft, écrivain américain du début du XX^e spécialisé dans les récits fantastiques et la science-fiction. Lovecraft a conçu une véritable théorie de l'horreur qui permet une analyse très pertinente du jeu, lequel se réclame d'ailleurs clairement de cet héritage. L'horreur cosmique décrit toujours l'expérience, à la fois esthétique et métaphysique, d'un personnage saisi d'horreur devant un monde dont les apparences, déjà fort inquiétantes, s'effondrent pour céder la place à une vérité tout à fait insoutenable lorsqu'elle est regardée en face. Le fait de « voir » la vérité avec l'œil de l'esprit fait perdre la raison au personnage principal⁴⁵. Cette vérité réside souvent dans la découverte de la soumission du monde à la volonté aveugle des « Grands », dont nous parlerons plus tard dans ce chapitre. La terreur et la folie qui en résultent sont donc au principe de l'horreur cosmique, et correspondent très bien à l'expérience proposée par *Bloodborne*. Dans ce jeu, on découvre en effet petit à petit l'existence de ces « Grands », ou *Great Ones* en anglais, inspirés de la cosmogonie de Lovecraft. Ces derniers deviennent visibles après avoir suffisamment progressé dans le jeu⁴⁶, c'est-à-dire après un passage par l'Université de Byrgenwerth. Les Grands règnent sur Yharnam et le monde corrompu autour de cette ville. Ils ne sont pas des Dieux omniscients. Comme Rom, l'un des boss du jeu, ils sont même « stupides » au sens étymologique et littéral du terme. Ils sont en fait des éléments naturels terribles et puissants, doués d'intention comme n'importe quel être vivant, aussi indifférents à la souffrance humaine que les événements naturels violents. Ils cherchent à se reproduire mais sont en incapacité de

⁴⁵ Ce motif de la vérité insoutenable faisant perdre la raison est récurrent chez Lovecraft. Parmi toutes ces occurrences, nous pouvons citer la fin de la nouvelle *Horreur à Dunwich*, où un personnage voit une force cosmique à l'œuvre, invoquée sur terre pour semer le chaos, à l'aide d'une longue-vue : « Curtis, qui tenait l'instrument, le laissa tomber avec un cri perçant dans l'épaisse boue de la route. Il chancela et se serait affaissé sur le sol si deux ou trois autres ne l'avaient pas attrapé et soutenu. Il ne peut pu que gémir d'une voix à peine perceptible : Oh ! Oh ! Grand Dieu... Cette chose... Cette chose... » H.P. Lovecraft, *L'horreur de Dunwich*, Folio, trad. André Derval, 2023, p.87

⁴⁶ Ils font leur apparition après la défaite de Rom, boss qui se situe au niveau de l'Université de Byrgenwerth, le lieu du savoir par la vision, la « lucidité », mieux rendue par l'anglais « *Insight* », qui traduit l'idée d'une intuition venant d'un œil intérieur.

le faire, et se servent des humains pour cela. Les échecs de ces tentatives de reproduction donnent lieu à des monstres mort-nés. La lucidité de notre personnage devant l'étendue de cette horreur, laquelle n'est même pas le fruit d'une manigance ourdie dans le cadre d'un dessein quelconque, mais davantage celle d'une implacable loi de la nature qui pousse les êtres vivants à se reproduire coûte que coûte, l'entraîne dans la folie. Cette folie augmente au fur et à mesure que sa compréhension de la nature profonde du réel s'accroît, comme chez les personnages de Lovecraft. La perte de raison qui frappe différents personnages du jeu est donc paradoxalement liée à l'augmentation de leur lucidité.

De prime abord, on pourrait donc résolument se ranger du côté des analyses de *Bloodborne* qui font de l'horreur cosmique la pierre de touche de l'analyse de ce jeu. Si l'horreur cosmique doit certainement beaucoup au concept de sublime⁴⁷, l'usage de ce dernier pourrait apparaître anachronique et non pertinent, ou *a minima* moins adéquat que celui d'horreur cosmique, plus approprié pour analyser le jeu de *FromSoftware*. Notre réponse à cette objection tient en quatre points.

Tout d'abord, l'horreur cosmique procède surtout d'une révélation liée à l'entendement et non d'une expérience impliquant le travail de l'imagination, contrairement au sublime burkien. Le sublime chez Burke relève surtout d'un exercice de l'imagination face à l'inconnu et à l'obscurité plus que d'une épiphanie, si horripilante soit-elle. À l'inverse, l'horreur cosmique est l'épreuve dramatique infligée à un personnage accédant à un savoir supérieur, lequel se confond effectivement avec une vision insoutenable de la nouvelle réalité qu'il découvre, celle-ci étant habituellement dissimulée derrière les apparences ordinaires auxquelles est cantonné le commun des mortels⁴⁸. Une fois découverte, cette réalité prend presque systématiquement la

⁴⁷ Les rapports complexes entre l'horreur cosmique lovecraftienne et le sublime ont été largement discutés. Beaucoup d'articles mobilisent indifféremment les concepts de sublime chez Kant et Burke, pour les comparer au concept de Lovecraft. C'est le cas par exemple de l'article de Ralickas, qui confond les concepts de sublime chez Burke et Kant : Vivian Ralickas, « Cosmic Horror and the Question of the Sublime in Lovecraft », *Journal of the fantastic in the arts*, 2007 et de Bradley Alan Will Norman, « The supramundane : the kantian sublime in Lovecraft, Clarke and Gibbons », UMI, 1998

Cela nous semble inadéquat, dans la mesure où la notion de sublime chez Burke est très différente de celle développée par Kant. Si la filiation est effectivement très faible entre le sublime kantien, qui suppose la liberté des facultés, et l'horreur cosmique chez Lovecraft, l'horreur cosmique plonge bien ses racines dans le sublime burkien. Pour un inventaire des similitudes entre l'horreur cosmique et le sublime burkien, nuancé par quelques différences, entre les deux concepts, on consultera avec profit les articles suivants : et Alex Houstoun, « Lovecraft and the Sublime: A Reinterpretation. », *Lovecraft Annual*, no. 5, 2011, pp. 160–180. *JSTOR*, URL : www.jstor.org/stable/26868437. Accessed 30 July 2021

⁴⁸ L'idée que le savoir se confond avec une vision supérieure de la réalité, seulement accessible aux érudits et aux initiés est récurrente chez Lovecraft. Cela va avec une passion pour les titres et institutions universitaires, réels ou fictifs, que l'on retrouve également dans *Bloodborne*, du côté de l'Université de Byrgenwerth. On peut

forme d'un monstre qui cherche à détruire le monde. Même si la représentation de ce monstre est souvent confuse, qu'elle touche aux limites des limites de notre perception⁴⁹, structurée par les trois dimensions qui sous-tendent l'espace et par celle du temps, cela reste bien une révélation, qui met fin à l'état de tension nerveuse provoquée par l'inconnu propre au sublime.

Le sublime à l'inverse procède d'abord d'une confusion face aux ténèbres qui obscurcissent la raison, et font travailler l'imagination dans le sens de l'horreur. Le plaisir négatif qu'il procure se manifeste en premier lieu à l'occasion d'une représentation de la privation et non de celle d'un être supérieur : une absence d'unité et d'ordre, un défaut de lumière, un gigantisme tel qu'il est synonyme d'une abolition de toute mesure et de toute proportion. Dans les cas les plus radicaux évoqués par Burke, le sublime est ressenti comme un ébranlement des conditions mêmes de l'intuition sensible ce qui arrive dans certains niveaux de *Bloodborne*, comme nous le verrons plus tard dans cette première partie.

Certes, *Bloodborne* offre des moments de révélation très comparables à ceux que l'on trouve dans les œuvres de Lovecraft, et à cet égard ce concept d'horreur cosmique est tout à fait pertinent. On songe notamment à la découverte de la présence inquiétante des Grands, après la défaite de Rom, ce qui va bien dans le sens de l'horreur cosmique. C'est le cas par exemple lorsque nous rencontrons Amygdala dans les Faubourgs de la cathédrale, après le lever de la lune rouge. Néanmoins, ce n'est pas dans ces moments-là que *Bloodborne* constitue une occasion du sublime. Le jeu permet surtout l'avènement de ce sentiment dans la nuit et dans l'absence de lumière. Dans ses niveaux nommés « Cauchemars », dont l'ontologie est difficile à établir (on ne sait pas s'ils existent vraiment, ou du moins s'ils existent sur le même plan de réalité que les autres niveaux du jeu), il s'agit même d'une destruction de certains repères fondamentaux qui structurent notre perception du temps et de l'espace. Ces éléments-là relèvent bien du sublime, comme nous le développerons dans les chapitres suivants.

Deuxièmement, pour comprendre pourquoi le sublime est plus adéquat pour notre entreprise, il nous faut distinguer ici entre l'expérience de l'avatar du joueur, compris comme

citer un extrait de l'une de ses nouvelles pour s'en convaincre : « Un instinct avertit Armitage que ce qui se passait-là n'était pas pour des yeux non préparés, et il repoussa la foule avec autorité. (...) », H.P. Lovecraft, *L'horreur de Dunwich*, Folio, trad. André Derval, 2023, p. 47

⁴⁹ Nous pouvons reprendre la description d'un monstre tirée du même recueil, pour en donner un aperçu : « Le monstre qui gisait sur le flanc, plié dans une mare fétide d'un fluide jaune verdâtre d'une viscosité de goudron, mesurait près de neuf pieds. (...) Il serait banal et inexact de dire qu'aucune plume humaine ne saurait le décrire, mais on peut avancer avec raison que pour se le représenter avec quelques vérités il ne faut pas associer trop étroitement les notions d'aspect et de contour avec les formes vivantes ordinaires de cette planète et avec les trois dimensions connues. » *Ibid.*, p.48/50

le personnage fictif qu'il incarne, et celle du joueur lui-même. L'avatar est effectivement exposé à l'horreur cosmique via toutes les révélations, insoutenables pour sa raison, qui scandent le déroulement du jeu. Néanmoins, l'expérience esthétique du *joueur* n'est pas celle de l'horreur cosmique : nous sommes surtout confrontés à la peur et à la désorientation, et cela nous confère un certain plaisir paradoxal, dont nous cherchons ici à comprendre les ressorts à travers le concept du sublime. C'est cette confusion permanente entre l'avatar et le joueur qui amène parfois des analyses contestables dans la compréhension de l'expérience de la peur dans *Bloodborne*. On trouve ainsi cette indifférenciation dans le travail, par ailleurs remarquable à maints égards et dont nous reprendrons certaines analyses plus tard, de François-Xavier Surinx :

« (...) les personnages lovecraftiens n'ont finalement pas tant peur de l'inconnu, mais plutôt de ce qu'ils découvrent en levant le voile sur des mystères qui auraient dû rester enfouis. Et en réalité, le joueur de *Bloodborne* a tendance à imiter ce même mouvement. Le joueur qui s'intéresse à l'histoire du jeu est attiré par les mystères que recèle le jeu. Le joueur joue lui-même un rôle d'explorateur, une sorte d'inspecteur qui recherche à la fois la vérité et le grand frisson durant son expédition. Il devient lui-même le prototype du protagoniste lovecraftien qui ne peut réfréner sa curiosité pour des histoires angoissantes au possible. »⁵⁰

Or, il nous semble qu'il y a une confusion ici, dans l'usage indifférencié du pronom « il », entre le joueur et son avatar. Ce qui provoque le plaisir lié au sublime chez le joueur de *Bloodborne*, et non chez son avatar, n'est pas tant la découverte d'une « terrible vérité » inconnue des humains que la peur du danger et de l'inconnu. Le ressort du sublime dans le jeu n'est pas que le destin du monde soit entre les mains de forces surnaturelles indifférentes aux désirs humains et qui cherchent à se reproduire, mais bien la peur de se faire tuer par un ennemi dans un coupe-gorge, et, le cas échéant, de devoir tout recommencer depuis la dernière lanterne allumée. C'est le fait d'avancer dans un noir d'encre au cœur de certains niveaux ou de se perdre dans le dédale des ruelles de Yarnham. On peut accepter à la limite que l'avatar du joueur, en tant que personnage de fiction, soit confronté à l'horreur cosmique, mais ce n'est pas le cas du joueur lui-même, en proie au sentiment du sublime.

Cela nous permet d'aborder le troisième point justifiant l'utilisation du sublime, qui tient essentiellement à la nature même de notre entreprise. Nous cherchons ici à comprendre ce qui se joue esthétiquement pour le joueur, et non à produire une analyse purement iconographique du jeu. Certes, l'analyse de l'expérience esthétique de *Bloodborne* n'est pas exclusive de son

⁵⁰ François-Xavier Surinx, « Pour une analyse sémiotextuelle du jeu vidéo : le cas de la peur dans *Bloodborne* », Amiens, 2021

analyse iconographique⁵¹, bien au contraire. Une telle étude sera d'ailleurs nécessaire, dans la mesure où elle participe à comprendre l'expérience esthétique du jeu. On peut ainsi faire correspondre des éléments du jeu à la littérature de Lovecraft. Par exemple, le monstre Amygdala qui clôt le niveau de la « Frontière du Cauchemar », ressemble beaucoup à Mi-Go, une créature du bestiaire de l'auteur américain. On trouve également dans le DLC de *Bloodborne* un village de pêcheurs dont les personnages ressemblent à des Profonds⁵², figures inquiétantes amphibies qui se reproduisent avec des humains chez le même auteur. Convoquer l'Horreur cosmique nous permettait certes de proposer une analyse iconographique pertinente du jeu, mais cela pose deux problèmes.

D'une part, en faisant cela, notre thèse n'apporterait presque rien de nouveau à ce qui existe déjà : le jeu de *FromSoftware* a été extrêmement bien analysé à l'aune de la littérature lovecraftienne par une communauté de joueuses et de joueurs très scrupuleux, ayant fini par

⁵¹ Nous reprenons ici le sens de l'iconologie consacré par Panofsky dans ses *Essais d'iconologie*. L'iconographie consiste à repérer des éléments d'une œuvre picturale plus ou moins inspirés par des sources littéraires. Nous remettons ici le célèbre tableau synthétique de l'introduction de son ouvrage (*Essais d'iconologie, thèmes humanistes dans l'art de la Renaissance (Studies in iconology, 1939)*, NRF, Gallimard, 1967) en surlignant la ligne consacrée à l'iconographie, ce qui nous permet de restituer efficacement la fonction de cette analyse :

OBJET D'INTERPRETATION	ACTE D'INTERPRETATION	EQUIPEMENT POUR L'INTERPRETATION	PRINCIPE REGULATEUR DE L'INTERPRETATION
I-Sujet <i>primaire</i> ou <i>naturel</i> a) Factuel b) Expressif Constituant l'univers des motifs artistiques.	<i>Description pré-iconographique</i> (et analyse pseudo-formelle).	<i>Expérience pratique</i> (familiarité avec des <i>objets</i> et <i>événements</i>).	Histoire du <i>style</i> (enquête sur la manière dont, en diverses conditions historiques, des <i>objets</i> et <i>événements</i> ont été exprimés par des <i>formes</i>).
II- Sujet <i>secondaire</i> ou <i>conventionnel</i> , constituant l'univers des <i>images</i> , <i>histoires</i> et <i>allégories</i> .	<i>Analyse iconographique.</i>	<i>Connaissance des sources littéraires</i> (familiarité avec des <i>thèmes</i> et <i>concepts</i> spécifiques).	Histoire des <i>types</i> (enquête sur la manière dont, en diverses conditions historiques, des <i>thèmes</i> ou <i>concepts</i> spécifiques ont été exprimés par des <i>objets</i> ou <i>événements</i>).
III- <i>Signification, intrinsèque</i> ou <i>contenu</i> constituant l'univers des <i>valeurs</i> « <i>symboliques</i> ».	<i>Interprétation iconologique.</i>	<i>Intuition synthétique</i> (familiarité avec les <i>tendances essentielles de l'esprit humain</i>), conditionnée par une psychologie et une <i>Weltanschauung</i> personnelles.	Histoire des <i>symptômes culturels</i> , ou « <i>symboles</i> » en général (enquête sur la manière dont, en diverses conditions historiques, les <i>tendances essentielles de l'esprit humain</i> ont été exprimées par des <i>thèmes</i> ou des <i>concepts</i> spécifiques).

⁵² « Je crois que leur couleur dominante était un vert grisâtre, mais ils avaient le ventre blanc. Ils semblaient en général luisants et lisses, à part une échine écaillée. Leurs formes rappelaient l'anthropoïde, avec une tête de poisson aux yeux prodigieusement saillants qui ne se fermaient jamais. De chaque côté du cou palpaient des ouïes, et leurs longues pattes étaient palmées. Ils avançaient par bonds irréguliers, tantôt sur deux pattes, tantôt sur quatre. Je fus soulagé qu'ils n'aient pas plus de quatre membres. Leur voix, qui tenait du coassement et de l'aboi, et qui servait évidemment de langage articulé, prenait toutes les sombres nuances de l'expression dont leur face immobile était privée. » H. P. Lovecraft, *Le Cauchemar d'Innsmouth*, J'ai Lu, trad. Jacques Papy, 2002, p.92

Pour une analogie plus poussée entre *Bloodborne* et l'œuvre de Lovecraft, nous renvoyons à l'œuvre déjà citée de François-Xavier Surinx, « Pour une analyse sémiotextuelle du jeu vidéo : le cas de la peur dans *Bloodborne* », Amiens, 2021

acquérir une connaissance exhaustive et minutieuse des références plus ou moins cachées de son univers. Les influences du jeu tirées de la cosmogonie de Lovecraft et de l'Horreur cosmique ont ainsi été largement décortiquées, souvent jusqu'au moindre détail, et cette thèse, qui doit du reste beaucoup à ces travaux et qui ne manquera pas de les citer largement, serait une pure redondance.

D'autre part, et cela est plus problématique, une telle entreprise d'analyse iconographique fondée sur l'œuvre de Lovecraft ne nous donnerait qu'une vision très partielle du jeu. Par son évidence criante, les références à l'œuvre de l'auteur américain masquent d'autres influences, plus profondes et souvent moins mises en avant, car moins connues, ou plutôt connues de manière confuse : celles qui renvoient au romantisme noir. Elles sont en fait si familières qu'elles ne sont pas rigoureusement analysées. Si elles ont parfois été étudiées⁵³, c'est souvent de façon allusive et lapidaire. Ces influences sont ramassées dans l'expression « gothique victorien », expression utilisée pour décrire l'architecture de la ville de Yharnam et la réduire à un pur décor. Or, c'est l'intégralité de *Bloodborne* qui renvoie au romantisme noir : sa mécanique de jeu, son architecture, son bestiaire, son scénario, ses réflexions morales sur la technologie et les sciences. Certes, l'imaginaire du romantisme noir recoupe partiellement celui de Lovecraft, mais il l'excède largement. Surtout, ce courant naît au crépuscule du XVIII^e et s'installe à l'aube du XIX^e, époque où *Bloodborne* se déroule très vraisemblablement.

Enfin, il y a une quatrième raison pour laquelle nous préférons nous concentrer sur le sublime plutôt que sur l'horreur cosmique pour analyser l'expérience de *Bloodborne* : l'horreur cosmique n'est pas seulement partielle du point de vue de l'iconographie, elle ne nous permettrait de décrire qu'une seule des facettes de l'expérience esthétique proposée par *Bloodborne*. Or, nous cherchons d'abord ici à comprendre une expérience esthétique, et faire l'inventaire des références d'une œuvre ne permet pas de parvenir à saisir le cœur de l'expérience sensible dont elle est l'occasion. L'horreur cosmique correspondrait au sentiment qui nous frappe lorsque le scénario, qui demeurera jusqu'à la fin du jeu dissimulé par d'irréductibles zones d'ombres, se dévoile peu à peu à nous. Mais ce sentiment n'est qu'une infime partie de l'expérience proposée par le jeu. Analysée à la seule aune de l'horreur cosmique, l'expérience esthétique de *Bloodborne* nous apparaîtrait donc comme mutilée, amputée de l'une de ses dimensions essentielles : le plaisir étrange provoqué par cette proximité

⁵³ ALT 236, « Bloodborne, l'enfant du romantisme noir », 2017, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=envtup0pZiY>

avec l'horreur et dont rend bien compte le sublime justement, qu'il nous faut à présent définir positivement.

Chapitre II

Le sublime burkien et la délicieuse terreur du joueur

I. Jouer à se faire du mal : le véritable rôle de la difficulté dans *Bloodborne*

Le sublime chez Burke passe nécessairement par le délice de sentir un danger, une menace pesant sur la conservation de soi. Cette menace s'arrête néanmoins toujours au seuil de la douleur réelle : si le danger est trop proche, le sublime disparaît, remplacé par l'horreur entière et sans nuance et, partant, sans plaisir.

Or, la spécificité du jeu vidéo est de nous permettre de ressentir ce sentiment de manière particulièrement intense, notamment parce qu'il implique la médiation d'un avatar. Ce dernier, compris ici à la fois comme extension kinétique de nous-mêmes et comme personnage de fiction doué d'une intégrité physique et psychologique, va être mis en danger, va souffrir et mourir à notre place, créant ainsi de puissantes décharges nerveuses dans le corps du joueur. Le sublime vidéoludique est loin d'être agréable à cet égard : il implique souvent une forte crispation des nerfs, suivie de relâchements. Ce sentiment fonctionne à partir d'une alternance entre des secousses répétées et des moments de décontraction euphorisants. Il faut rappeler que le plaisir négatif qui émane de ce sentiment de sublime ne vient évidemment pas d'une quelconque joie à voir notre avatar souffrir et mourir, et encore moins de souffrir nous-mêmes⁵⁴. Le sublime n'a rien à voir avec une perversion, comme le rappelle Burke lui-même dans la première partie de sa *Recherche philosophique sur l'origine de nos idées du sublime et du beau*.⁵⁵ Burke s'écarte d'ailleurs sur ce point de certaines interprétations du célèbre passage du *De Rerum Natura* de

⁵⁴ Ce qui n'empêche pas les boutades sur le plaisir paradoxal que nous prenons à jouer à *Bloodborne*, ou aux jeux de *FromSoftware* en général, où nous mourons sans cesse. En voici un exemple, tiré d'un forum consacré au jeu sur Reddit (2019), où nous voyons notre personnage sur le point de subir un coup fatal :

- « *At least I'm dying doing what I love...*
- *Okay, and what do you love?*
- *Dying.* »

⁵⁵ « Nous sommes ravis de voir des événements que, loin de vouloir provoquer, nous souhaiterions de tout cœur empêcher. Prenons cette noble capitale, l'orgueil de l'Angleterre et de l'Europe : je crois qu'aucun homme n'aurait la singulière perversité de désirer la voir détruite par un incendie ou un tremblement de terre, *alors même qu'il serait lui-même fort éloigné du danger*. Mais supposez ce funeste accident arrivé, quelle foule accourrait de toutes parts pour contempler les ruines. » Burke, *Recherche philosophique sur l'origine de nos idées du sublime et du beau*, Vrin, 2009, p. 108

Lucrèce, où un homme en sécurité sur le rivage jouit du spectacle de marins aux prises avec une tempête au large⁵⁶. Il s'oppose notamment à l'interprétation qu'en fait Hume, pour qui le *Suave Mari Magno* est d'abord motivé par l'écart entre le sentiment que j'ai de ma sécurité et la douleur d'autrui. Pour Hume, l'effet de contraste entre l'absence de douleur dont nous jouissons et la souffrance réelle dont nous sommes témoins agit comme un catalyseur de notre propre plaisir⁵⁷. A l'inverse, le principe d'identification et d'empathie est plus fort que l'effet de contraste chez Burke, et nous permet de mieux comprendre ce qui se joue dans le rapport entre le joueur et son avatar. Il ne s'agit pas ici d'affirmer que Hume a tort, mais l'analyse du sublime réalisée par Burke nous permet de bien comprendre ce qui est en jeu dans une expérience vidéoludique du sublime : ce n'est pas le contraste entre notre sécurité de joueur, confortablement installé sur notre canapé, et les souffrances endurées par notre avatar qui motive ce sentiment. Au contraire, c'est l'identification à notre avatar qui rend cette expérience forte et éprouvante, et désirable pour beaucoup de joueurs, pour les décharges euphoriques qu'elle procure.

On ne saurait donc expliquer pourquoi un jeu comme *Bloodborne*, et l'ensemble des *Souls*, rencontrent un tel succès, alors qu'on y meurt sans cesse du début à la fin, sans expliquer le lien puissant que ces jeux nourrissent avec le sentiment du sublime. C'est un paradoxe d'ailleurs souvent mis en avant par les médias qui ont abordé ce jeu : la difficulté et le sentiment de frustration sont tels qu'on pourrait penser spontanément que nous aurions tendance à nous désintéresser très vite de ces jeux. Le podcast de *France Inter* : « *Dark Souls*, comment bien réussir sa mort ? »⁵⁸, interroge cette invraisemblance apparente, et le journaliste s'étonne du succès grandissant des jeux de *FromSoftware*, où l'on meurt tout le temps, et qui mettent nos nerfs à rude épreuve. Or, ces jeux sont loin de rebuter, puisque *Bloodborne* est tout sauf un jeu de niche réservé à un public particulier de joueurs qui aimeraient se faire du mal : nombreux sont celles et ceux qui y trouvent un grand plaisir ludique. C'est encore plus vrai avec le dernier opus, *Elden Ring*, qui est un immense succès commercial⁵⁹. Cela nous amène à discuter

⁵⁶ « *Suave, mari magno turbantibus aequora ventis,
E terra alterius magnum spectare laborem ;
Non quia vexari quemquam est jucunda voluptas,
Sed quibus ipse malis careas quia cernere suave est.* »

Lucrèce, *De Rerum natura*, II, vers 1 à 6, texte établi par Alfred Ernout, « Les Belles Lettres », 1978.

⁵⁷ Hume, *Traité de la nature humaine*, III, III, 2, GF, trad. Philippe Saltel, 1999

⁵⁸ Frédéric Sigrist, « *Dark Souls*, comment bien réussir sa mort ? » 2021, URL :

<https://www.franceinter.fr/emissions/blockbusters-le-podcast/dark-souls-comment-bien-reussir-sa-mort>

⁵⁹ 12 millions de vente à la mi-mars 2022, c'est-à-dire moins d'un mois seulement après sa sortie, d'après un communiqué de Presse de *Bandai Namco*, éditeur de *FromSoftware*, 2022, URL :
https://www.fromsoftware.jp/ww/pressrelease_detail.html?tgt=20220316_eldenring_salesdata

rapidement d'une question incontournable lorsqu'on aborde les jeux de *FromSoftware*, celle de la gestion de la difficulté.

Ce thème fait l'objet de débats très houleux et de discussions aux enjeux mille fois rebattus dans le monde de la critique vidéoludique. Certains soutiennent que la difficulté est, comme le beau, une notion bien trop relative pour qualifier un jeu de manière absolue, ou même pour conserver une quelconque raison d'être⁶⁰. Ce qui est difficile pour un joueur serait évident pour un autre : un habitué des jeux de plate-forme aurait par exemple du mal à avancer dans un FPS, qui demande d'autres qualités techniques, et vice-versa. Les jeux de gestion seraient exigeants d'une autre manière encore : ils ne requièrent certes pas d'habileté particulière, mais un sens stratégique et une patience uniques dans le medium vidéoludique. La difficulté n'existerait donc pas dans l'absolu, elle ne serait que l'effet d'une absence d'expérience chez le joueur. Souvent appliquée aux jeux de *Fromsoftware*, et à *Bloodborne* en particulier car réputé justement pour sa difficulté, cette position donne lieu à des affirmations qui relativisent la difficulté perçue. L'idée est la suivante : une fois compris et accepté le concept derrière la mécanique de jeu frénétique de *Bloodborne*, nous pouvons avancer sereinement et nous résoudre à un apprentissage par la mort répétée de notre avatar. Cette assertion se trouve souvent étayée par les affirmations de Miyazaki lui-même sur son œuvre, qui répète volontiers qu'il n'a pas cherché à faire un jeu difficile, mais d'abord gratifiant :

« Je pense que la mort est un élément crucial du *game design* autour du thème de la satisfaction de surmonter des obstacles énormes. (...) Personnellement, je veux que mes jeux soient décrits comme satisfaisants plus que comme difficiles [notre traduction].»⁶¹

À la limite, la difficulté ne serait donc qu'un moyen pour que le joueur puisse atteindre un contentement profond. Cette position nous semble en réalité parfaitement intenable, car elle ne correspond pas empiriquement à la manière dont les jeux sont performés.

Tout d'abord, dans *Bloodborne*, la mort est lourde de conséquences, puisqu'elle implique souvent un grand retour en arrière dans le niveau : notre résurrection se fait à la dernière lanterne rencontrée. Or, ces lanternes sont peu nombreuses ; il n'en existe souvent que deux par aire de jeu : une tout au début, et une après la mort du boss qui clôt le niveau. De plus, nous perdons tous nos points d'expérience, matérialisés sous la forme d'« échos du sang » et le jeu ne nous

⁶⁰ Nostalgeek, « Le Mythe de la difficulté », 2022, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=2gsWi8KBPmU>

⁶¹ Ces deux extraits de citation de Miyazaki sont tirés d'interviews distinctes :

« *I think death is a crucial element when designing games around the theme of the satisfaction of overcoming overwhelming odds.* », « *I personally want my games to be described as satisfying rather than difficult.* »
Miyazaki, PlayStation Blog, Novembre 2018

laisse qu'une seule chance de les retrouver, à l'endroit précis où notre trépas a eu lieu. Cela nous oblige donc à revenir à l'endroit même de notre défaite. En outre, le jeu nous fait mourir beaucoup, très souvent, et, si l'on peut répéter à l'envie que la mort de l'avatar fait partie de l'apprentissage, cette dernière reste toujours relativement éprouvante, surtout si l'on met en regard cette expérience avec les progressions linéaires des jeux actuels *triple-A*, où l'on meurt relativement peu. Nous avons bien conscience que notre thèse, qui réaffirme que les jeux de *FromSoftware* sont effectivement difficiles, est à cet égard historiquement située : nous sommes loin de l'époque des jeux d'arcade très exigeants comme *Space Invaders* (1978), où *Bloodborne* n'eût pas particulièrement juré par son intransigeance en termes d'habileté technique.

Aujourd'hui, rares sont les jeux où l'on ne peut pas ajuster le niveau de difficulté du jeu dans le menu principal avant que la partie ne commence. Le plus souvent, les jeux s'adaptent au niveau du joueur sans même que cela soit explicité : le nombre d'ennemis rencontrés et leur résistance dépend alors de son habileté technique⁶². Certains accusent l'existence de modes de difficultés, choisis par le joueur ou automatiquement adaptés à son niveau de n'être que des aveux d'échecs de la part de concepteurs incapables de gérer correctement la difficulté de leur jeu et son équilibrage. D'après ces critiques, si un studio propose un mode facile dans son jeu, c'est qu'il est incapable de proposer une progression cohérente au joueur⁶³. Cette position relève à nos yeux d'un certain élitisme déplacé, dans la mesure où elle met inévitablement de côté les joueurs réellement inexpérimentés, qui ne pourront jamais prendre en main les jeux de *FromSoftware*, ou alors au prix d'un apprentissage très long et pénible, souvent exclusif de toute joie ludique⁶⁴.

D'autres avancent que le véritable mode « facile » de *Bloodborne* correspondrait en réalité au jeu en ligne, où l'on peut appeler à l'aide un autre joueur, comme dans tous les opus de

⁶² Il s'agit d'une technologie brevetée par *Electronic Arts* en 2020.

⁶³ L'idée de Jesper Juul (*The Art of Failure – An Essay on the Pain of Playing Video Games*, MIT Press 2013) est importante mais ne permet pas de rendre compte du plaisir douloureux spécifique aux *Souls* et à *Bloodborne*.

⁶⁴ Nous renvoyons sur ce point à la série passionnante « What's gaming like for non-gamers », du vidéaste Razbuten. Il s'agit d'une expérience informelle, qui n'a donc pas la valeur d'une expérience sous-tendue par un vrai protocole scientifique, mais qui reste riche d'enseignements. Le vidéaste y propose à sa compagne de jouer à différents jeux vidéo, sans avoir aucune familiarité avec le medium vidéoludique. Tout l'intérêt est de souligner les compétences prérequis pour apprécier le contenu d'un jeu vidéo et rendre possible la progression en son sein. La plupart des joueurs aguerris ne sont en effet même plus conscients de l'existence de ces compétences, tant ces dernières font partie de leur seconde nature. Si certains jeux sont abordables pour cette joueuse néophyte, comme *Zelda : Breath of the Wild* (2017) par exemple, ce n'est pas du tout le cas des jeux de *FromSoftware*. Ainsi, pour *Dark Souls*, le passage du premier niveau, *The Undead Asylum* et de son boss *The Asylum demon*, est tout simplement impossible. Plus récemment, le constat est identique pour *The Elden Ring*, pourtant plus abordable : le jeu est infaisable sans une aide extérieure conséquente. Les difficultés sont telles que la joueuse ne prend aucun plaisir et ne peut pas du tout progresser.

FromSoftware. Cet allié peut par exemple intégrer notre partie pour nous aider à venir à bout d'un boss en se battant à nos côtés. Néanmoins, dans ce cas, l'allié se substitue à nous davantage qu'il ne nous aide. De manière moins directe, les joueurs en ligne peuvent laisser un mot pour leurs collègues, et donc aider ceux qui rencontrent des difficultés. Mais, selon nous, cela ne correspond pas réellement à un mode facile : si certains mots livrent des conseils avisés, ce n'est pas le cas de la majorité d'entre eux. Ils relèvent beaucoup de l'exercice littéraire gratuit⁶⁵, ou, dans le pire des cas, de la malveillance pure et simple⁶⁶. Cette organisation du jeu en ligne est d'ailleurs passionnante et constitue l'une des raisons évidentes du succès des jeux de *FromSoftware*, mais elle ne réduit pas la difficulté propre au jeu.

Si nous admettons volontiers que la difficulté, à l'instar du beau, doive être comprise non pas seulement comme une propriété objectivable du jeu mais comme une relation entre le joueur et son jeu, il nous semble malhonnête d'abolir la valeur et surtout la réalité incontestable de cette notion, qui participe à l'expérience de *Bloodborne* et des jeux de *FromSoftware* en général. Sur ce point, nous nous opposons directement à deux vidéastes spécialisés dans la critique vidéoludique, qui ont consacré un dossier spécial au thème de la difficulté : GameNextDoor et Nostalgeek affirment qu'il est inutile de « *get gud* », selon l'expression familière consacrée pour les jeux difficiles, pour progresser dans le jeu. L'idée qu'ils défendent selon laquelle ces jeux seraient accessibles nous semble erronée, et relever d'une relative absence de conscience des compétences fondamentales prérequisées, notamment en termes de réflexes et d'endurance, pour les prendre en main et commencer à éprouver du plaisir à y jouer.

Pour désacraliser la difficulté de ces jeux et rendre l'expérience qu'ils proposent plus abordable, la méthode de The MightyMaxwell, *streamer* sur *Twitch* spécialisé dans les *Souls*, nous semble intéressante : ce dernier a fait le choix de se filmer en difficulté face aux jeux de *FromSoftware*, dans les premières heures, toujours difficiles, où se construit la prise en main du jeu. Cela permet de dédramatiser les obstacles que nous rencontrons nous-mêmes, et de persévérer, afin de construire peu à peu les compétences requises pour pouvoir progresser dans

⁶⁵ On peut penser à un joueur féru de Dante qui parsème le jeu de références à *La Divine Comédie*. On est accueilli à l'entrée de la ville, par le feuillet suivant : « Vous qui entrez ici, abandonnez toute espérance. » Si l'on concède volontiers que cela ajoute à l'expérience du jeu, en l'enrichissant, on ne peut guère affirmer que cela rend le jeu plus facile.

⁶⁶ Ce dernier cas de figure est évoqué par Deetz, une streameuse sur *Twitch* spécialisée dans les jeux de *FromSoftware*, dans le même podcast de *France Inter*. Celle-ci a très souvent été confrontée à des tentatives pour la déstabiliser, via des notes laissées au sol qui lui intimaient par exemple de sauter dans le vide pour trouver un trésor caché, lequel bien évidemment n'existait pas, ce qui entraînait sa mort. La communauté autour du jeu a beau être globalement aidante et bienveillante, ces expériences malheureuses nous poussent parfois à privilégier le jeu en solitaire.

le jeu et commencer à prendre du plaisir. Cette proposition va à rebours de la majorité des contenus proposés sur *Twitch*, qui augmenteront chez le béotien le sentiment de ne pas être un bon joueur. Sur cette plate-forme, on croise en effet surtout des joueurs confirmés, qui ne meurent que rarement, et qui ont tellement bien intégré les ressorts de *gameplay* des jeux que cela devient comme une seconde nature chez eux. Cela leur permet par exemple de jouer en interagissant directement avec le *Tchat*, et de réaliser des prouesses dont les *viewers* sont friands : *speedrun*, *no-hit run*, etc... Ces performances sont remarquables, mais tendent à dissimuler la difficulté de la prise en main du jeu.

Ainsi, d'une certaine manière, il serait plus élitiste encore de notre part d'affirmer que *Bloodborne* ne serait, au fond, pas si difficile que cela, que d'aller dans le sens des remarques toxiques adressées aux joueurs en difficulté appelant à l'aide. Ces remarques, venant de joueurs expérimentés étalant leur mépris⁶⁷, sont malheureusement encore fréquentes, quoiqu'elles cohabitent heureusement avec des conseils bienveillants et des instructions utiles. En somme, la difficulté est omniprésente dans le jeu ; il ne s'agit pas pour nous ici de juger sa valeur ou d'évaluer sa bonne ou mauvaise gestion par les équipes de *FromSoftware*, mais de comprendre son rôle dans l'expérience esthétique dont elle est l'occasion.

Burke rappelle en effet à quel point l'épreuve de la difficulté est essentielle dans le sentiment du sublime, du point de vue de l'objet tout d'abord, lorsqu'elle est rendue sensible dans le processus de création. Il prend l'exemple du site anglais de Stonehenge⁶⁸, sublime par la difficulté manifeste qu'il y a à mouvoir des pierres colossales de plusieurs tonnes. Dans *Bloodborne*, la difficulté est comme dédoublée : on la rencontre bien dans ce sens burkien, puisque les cathédrales qui jalonnent Yharnam donnent la mesure du travail minutieux des *level designers* et de la direction artistique du jeu. Le soin apporté aux détails et le travail sur la

⁶⁷ Dans un forum (*Jeuxvidéo.com*, *Gamekult* ou encore *Eclipsia*) consacré à un boss du jeu, si quelqu'un a le malheur de proposer une manière de vaincre trop proche d'une forme de triche, qui relève par exemple de l'exploitation d'un *glitch*, c'est-à-dire d'un défaut de programmation exploitable par les joueurs, il se verra systématiquement qualifié de « faux joueur », voire de « tricheur ». Parfois même, le *farming*, c'est-à-dire l'augmentation, pourtant tout à fait loyale dans un *Role Playing Game* (RPG), des capacités de notre avatar par l'accumulation d'expérience et d'objets obtenus au fil des heures de jeu, ne sera pas toléré. S'il nous faut augmenter notre force ou nos points de vie ou d'endurance avant d'affronter un boss, c'est que nous ne sommes pas dans l'esprit du jeu, qui impliquerait uniquement l'habileté dans le combat, le *skill* pur et dur. *Farmer* est même parfois presque considéré comme une faute morale : seul l'apprentissage du *pattern* du boss, c'est-à-dire de ses mouvements et de ses failles, sera considéré comme légitime dans la victoire. En somme, si nous terrassons un ennemi en exploitant un *glitch* ou en devenant trop fort pour lui, la victoire, acquise sans péril, ne serait plus qu'un triomphe sans gloire. Cette attitude de certains joueurs relève d'un élitisme dogmatique, fort excluant pour les joueurs qui n'ont pas le temps de consacrer toute leur vie au jeu, mais qui veulent néanmoins profiter de l'expérience esthétique exceptionnelle qu'il propose.

⁶⁸ Burke, *Recherche philosophique sur l'origine de nos idées du sublime et du beau*, Vrin, 2009, p.153

texture impressionnent. Plus spécifiquement, la connexion étroite des différents quartiers de la ville et l'unité des niveaux de jeu, dont les différentes parties sont toujours reliées par un système d'ascenseurs et de raccourcis, sont autant d'occasions de la survenue de ce sentiment, qui émane de la difficulté manifeste sous-tendant la *création* d'un tel monde interconnecté.

Sous l'aspect du jeu et non plus de la création, il est encore plus flagrant que la difficulté renforce le sentiment de sublime. En tant qu'elle est cette fois considérée à l'aune de la mécanique de combat, la difficulté impressionne. Lorsqu'un boss émerge en face de nous, nous avons le pressentiment de l'extrême âpreté du combat qui s'annonce, laquelle est d'ailleurs vite confirmée par la brutalité réelle de l'affrontement. Les monstres gigantesques qui ferment les niveaux sont en effet toujours très dangereux, ce qui renvoie à l'association systématique posée par Burke entre sublime et danger potentiel :

« Ainsi la force, la violence, la douleur et la terreur sont des idées qui attaquent l'âme en même temps. À l'aspect d'un homme d'une force extraordinaire, ou de tout autre animal puissant, quel sentiment devance en vous la réflexion ? Est-ce que cette force vous procurera quelque commodité, quelque plaisir, enfin un avantage quelconque ? Non : l'émotion que vous éprouvez est la crainte que cette force énorme ne s'exerce à vous dépouiller ou à vous détruire. On n'aura aucun doute que la puissance ne tire toute sa sublimité de la terreur, dont elle est généralement accompagnée, si l'on considère quel est son effet dans le petit nombre de cas où il est possible de séparer la faculté de nuire de l'idée d'une force considérable. »⁶⁹

Ces boss exigent en effet souvent de mourir plusieurs fois avant d'en venir à bout, même dans le cas d'un joueur aguerri.

De surcroît, on peut dire que cette assertion de Burke est particulièrement vraie dans le domaine vidéoludique : un jeu facile va avoir du mal à créer le sentiment du sublime chez le joueur. Cela tient à plusieurs raisons. Dans certains jeux, notamment les blockbusters *triple-A* qui doivent répondre à un cahier des charges commercial bien précis et limiter leurs exigences en termes de *gameplay*, l'avatar meurt très peu, comme nous l'avons déjà dit plus tôt. La progression y est toujours très rapide et linéaire, le stress de ne pas s'en sortir est beaucoup moins présent. Le niveau d'intensité, amoindri, ne permet pas la fameuse décharge nerveuse, caractéristique du plaisir négatif décrit par Burke, qui est au cœur de l'expérience du sublime, laquelle suppose donc un certain niveau de terreur pour advenir.

De la même manière, un jeu qui proposera systématiquement au joueur la possibilité de sauvegarder à n'importe quel moment de sa partie fera de la mort de son avatar un non-événement, un accident dépourvu d'enjeu. Si la mort de l'avatar n'implique en effet ni lointain

⁶⁹ *Ibid.*, p.133

retour en arrière, ni perte d'objet ou d'expérience accumulée d'aucune sorte⁷⁰, alors elle ne signifie rien ou presque pour le joueur, et le sublime ne pourra pas survenir. Pour ne donner que quelques exemples, des jeux comme *Uncharted* ou comme les FPS les plus en vue actuellement⁷¹ proposent toujours un menu où l'on peut régler la difficulté et sont pourvus d'un mode facile qui permet une progression plus évidente dans le jeu.

À l'inverse, dans *Bloodborne*, le sublime est omniprésent, en partie à cause de la tension permanente à laquelle il expose le joueur. On peut penser à l'état de stress intense dans lequel nous plonge un affrontement avec un boss, qui pousse souvent nos nerfs à bout : la mort signifiant nécessairement la perte des échos du sang accumulés et des objets qui auront été nécessaires au combat, comme les fioles de sang, la contraction de nos muscles est totale. La manette est souvent moite après le combat, et nos mains sont tremblantes. Cela correspond bien au « *delight* » si cher à Burke. La victoire sur l'ennemi puissant, presque toujours consacrée par l'intertitre « Proie abattue », provoque alors le relâchement délicieux des nerfs évoqué par le philosophe irlandais, et un état de plénitude béate, dont la condition de possibilité est justement l'état de stress intense qui le précédait. Ce succès des *Soulsborne*, de prime abord improbable eu égard à la grande difficulté des titres qu'ils proposent, s'explique justement par la construction du sentiment du sublime tel que Burke l'a conçu.

Avant d'avancer, nous tenons à préciser que ce n'est évidemment pas *Bloodborne* en lui-même qui est sublime, puisque, comme nous l'avons dit précédemment, l'esthétique ne vise pas la détermination d'un objet mais la relation sensible qu'un sujet nourrit avec cet objet, lequel n'est qu'une occasion de son avènement. Néanmoins, les propriétés de cette œuvre se prêtent tout particulièrement à la création de cette expérience esthétique si particulière impliquant une forme d'horreur marquée par la privation. Si *Bloodborne* ne peut donc pas être dit sublime indépendamment de l'expérience que peut en faire un joueur, ce dernier va très certainement faire l'expérience du sublime à travers ce jeu.

L'intensité du stress dans *Bloodborne* tient largement à sa nature vidéoludique : nous y agissons directement, même si ce n'est que par l'intermédiaire d'un avatar, contrairement à un

⁷⁰ L'expérience accumulée correspond dans *Bloodborne* aux échos du sang. Ces échos du sang sont très précieuses : nous les perdons à chaque mort, pourtant fréquente, et le jeu ne nous laisse qu'une chance de les récupérer : en revenant au lieu de notre mort, pour affronter de nouveau le piège ou l'ennemi responsable de notre trépas. Ces échos du sang sont très précieux : ils constituent une monnaie qui nous permet, dans le rôle du chasseur, d'acquérir de meilleures capacités, de nouvelles armes et équipements divers.

⁷¹ On peut songer à la série des *Call of duty* (2004-2022), parmi d'autres tout aussi célèbres, qui ne durent jamais beaucoup plus d'une dizaine d'heures, tant la progression d'un niveau à l'autre est rapide et linéaire.

film. Nos nerfs sont donc très éprouvés, mais il y a toujours l'idée que nous ne courrons, en réalité, aucun réel danger. L'idée de Burke trouve ainsi une actualisation frappante dans le medium vidéoludique, dans la mesure où ce dernier est particulièrement adapté à la création du sentiment décrit par le philosophe irlandais : le fait d'être confronté à un univers horrifique, mais depuis notre salon ou notre chambre et par l'intermédiaire d'un malheureux avatar qui va souffrir et mourir à notre place, correspond en effet bien au sentiment du sublime, dans la mesure où ce dernier implique de ressentir de la crainte, sans que notre intégrité physique soit réellement mise en jeu.

Sur ce point précis, on peut d'ailleurs écarter le cliché très en vogue selon lequel les joueurs, souvent perçus comme fragiles et influençables, confondraient le virtuel et le réel : lorsque nous jouons à un jeu d'horreur, nous savons pertinemment que nous ne risquons absolument rien, sauf pathologie préexistante chez le joueur. A la limite, on peut craindre une insomnie ou, dans le pire des cas, une crise de nerfs. Cette dernière remarque est d'ailleurs importante : Burke insiste sur le fait qu'on ne doit pas éprouver de douleur réelle, car la souffrance réellement éprouvée dans notre chair est incompatible avec le délice impliqué par le sublime. Si nous sommes réellement en danger, le plaisir négatif s'efface devant une douleur pleine et sans mélange.

En effet, si le jeu est bel et bien horrifique, il ne va pas jusqu'à entamer notre intégrité psychique. L'expérience de *Bloodborne* ne sera généralement pas traumatisante, du moins pas pour la grande majorité des joueurs, contrairement à certains jeux beaucoup plus éprouvants encore. Nous pouvons ainsi toujours nous défendre contre les dangers qui nous menacent, même si nous n'y parvenons pas toujours ; cela rend l'expérience de la mort à répétition bien plus facile à vivre. L'empathie pour notre avatar est en outre relativement faible, surtout lorsque l'on compare *Bloodborne* avec les jeux de type « *Survival horror* »⁷² plus classiques, qui mettent souvent en scène des personnages désarmés, où la seule perspective n'est pas d'affronter le danger, mais de fuir en essayant de rester en vie. On peut penser au récent *Maid of Sker* (2020), expérience difficile où l'on ne peut même pas courir, le bruit attirant nos poursuivants. La vulnérabilité de l'avatar rend par ailleurs les expériences de mort très déplaisantes. Nous y reviendrons précisément dans la section sur l'avatar, mais *Bloodborne* ne

⁷² Pour une histoire exhaustive de cette catégorie controversée, consacrée par la critique vidéoludique, nous renvoyons à la conférence de Bernard Perron sur le sujet, dispensée dans le cadre du colloque, « Penser (avec) la culture vidéoludique ». Bernard Perron, « Le *Survival Horror* : Marquer la culture vidéoludique avec un écran de chargement », Université de Lausanne, 9 octobre 2017, URL : https://www.youtube.com/watch?v=kgPS-38a_HA

nous propose pas d'incarner un être vulnérable, c'est-à-dire incapable de se battre. S'il souffre de certaines incapacités (sauter, grimper), il reste un tueur lourdement armé. *Bloodborne* ne nous propose même pas d'incarner un personnage au sens rigoureux, c'est-à-dire un sujet doté d'une profondeur psychologique et d'une histoire personnelle. Un tel choix eût favorisé l'empathie et la crainte continuelle de notre part pour sa vie. Au contraire, notre avatar est prêt au combat, souvent recouvert de sang, lequel s'accumule sur ses vêtements au fil des coups infligés à nos ennemis. Sa démarche est celle d'un guerrier sûr de sa force. Enfin, il ne parle jamais, même lors de nos échanges avec des *PNJ* : lors de ces dialogues, nous devons choisir une réponse écrite, qui n'est jamais exprimée oralement. Sa mort n'implique donc pas d'épreuve traumatique réelle pour le joueur. De plus, elle n'est pas représentée de manière particulièrement insoutenable. Notre avatar ne meurt jamais de manière *gore*, même dans l'une des trois fins du jeu, où la décapitation infligée par Gehrman ne détache pas la tête du corps de notre avatar, et se fait dans l'ombre. De manière générale, *Bloodborne* n'est pas un jeu *gore* à proprement parler, dans la mesure où il fonctionne sur la suggestion plus que sur l'ostension. Avant d'aller plus avant, il nous faut développer cette distinction, cruciale pour notre propos, entre le *gore* et le sublime.

II. Le sublime contre le *gore*

Il semble de prime abord paradoxal d'éloigner *Bloodborne* du *gore*, eu égard à son nom d'abord⁷³, puisqu'il évoque le sang. Le jeu met en effet en scène un univers organisé autour du sang et de ses différentes valeurs symboliques, et nous tuons sans cesse pour progresser dans le scénario et augmenter nos compétences. Eloigner *Bloodborne* du *gore* semble également étrange à l'aune de son *gameplay*, axé sur le massacre de monstres terrifiants.

Néanmoins, le jeu n'a rien de *gore*, ou du moins pas au sens rigoureux du terme. On y trouve tout d'abord une très grande pratique du hors-champ et un usage systématique de la suggestion. On imagine que des choses terribles se sont passées à Yharnam, sans réellement savoir quoi. C'est le cas même pour les cinématiques les plus violentes, comme la première d'entre elles, où des chiens malades se font massacrer en dehors du cadre, ou encore celle où l'on devine que

⁷³ *Bloodborne* signifie littéralement « transmis par le sang ». C'est un qualificatif médical utilisé pour caractériser le mode de transmission de certaines maladies. Le premier titre de *Bloodborne*, qui devait s'appeler *Project Beast*, n'était pas différent à cet égard.

le Père Gascoigne s'acharne sur le cadavre d'un homme changé en bête. Ensuite, l'obscurité domine tout le jeu de *FromSoftware*. La majorité de la partie se déroule en effet de nuit, une nuit qui s'éternise et ne cesse de s'épaissir au fur et à mesure de notre progression, sans que l'aube ne pointe à l'horizon, sauf à la toute fin du jeu. Là où le *gore* fonctionne par monstration et suppose donc une bonne dose de lumière, souvent artificielle et criarde, le sublime dissimule et laisse l'imagination travailler, comme dans le jeu de Miyazaki et de ses équipes.

Le sublime est ainsi incompatible avec le *gore*, c'est-à-dire avec l'horreur ostentatoire utilisée par certaines œuvres visuelles, qui provoquent nausées, dégoût, et suscitent souvent le rire ou le malaise à cause des excès de leur mise en scène. On peut se référer ici à la généalogie du *gore* de Philippe Rouyer⁷⁴, qui remonte au théâtre de la fin du XVIe. Rouyer oppose la tragédie antique, peu ostentatoire et très probablement économe dans les effets visuels qu'elle mobilise, et le théâtre élisabéthain. Il cite Richard Marienstras pour réaffirmer le caractère *gore* du théâtre de Shakespeare⁷⁵, et notamment de la pièce *Titus Andronicus*, dont l'intrigue est particulièrement violente⁷⁶. On remarque d'ailleurs l'usage du terme dans *Hamlet* de Shakespeare, où le « *gore* » s'oppose justement au « *blood* » : le premier désigne le sang noir, coagulé, et sale, alors que le second désigne le noble sang qui coule dans nos veines. Le premier désigne un liquide impur et souillé associé à la mort et à la maladie, le second l'éclat du fluide qui donne la vie. Plus tard dans le cinéma et par métonymie, le *gore* deviendra un qualificatif définissant toute œuvre suscitant le dégoût par l'ostension grotesque du sang. Rouyer fait remonter la première véritable occurrence du *gore* au cinéma, et plus spécifiquement à *Blood Feast*⁷⁷, sorti en 1963. Le premier film de Herschell Gordon Lewis intègre en effet une

⁷⁴ Philippe Rouyer, *Le cinéma gore. Une esthétique du sang*, Cerf, 1997, « Le contexte d'une évolution, les origines scéniques : de la tragédie grecque à la tragédie élisabéthaine, » p.127

⁷⁵ « Certains critiques considèrent que la violence est ici distanciée par la préciosité du langage. C'est sous-estimer la force théâtrale des meurtres commis sous les yeux des spectateurs, et, surtout, l'importance scénique des mutilations », Richard Marienstras, *Le Proche et le Lointain : sur Shakespeare, le drame élisabéthain et l'idéologie anglaise au XVIe et XVIIe*, Paris, Minuit, 1981, p.73

⁷⁶ « *Titus Andronicus* (1954), œuvre de jeunesse de Shakespeare, prouve que le théâtre de l'époque n'avait rien à envier au plus outrancier des films gore. (...) Qu'on en juge : Lavinia, violée (hors scène) pendant une partie de chasse, revient chez son père la bouche sanglante (la langue arrachée) et les mains tranchées. Titus, auquel Aaron propose de sauver ses deux fils (injustement accusés de meurtre) s'il s'ampute d'une main, accepte le marché et s'exécute devant les spectateurs. Il recevra en retour la tête de ses deux fils et sa main coupée. Pour se venger, il tranche la gorge des deux fils de Tamora, instigatrice de tous ses maux, pendant que Lavinia recueille leur sang dans un bassin qu'elle a calé entre ses moignons. La tragédie s'achève dans un festin cannibale qui conduit Tamora à manger (à son insu) la tête de ses deux fils cuits dans une pâte préparée à partir de leur sang et de leurs os broyés. Tous les procédés de style créant la démesure sont exploités : insistance, répétition, emphase et volonté d'accumuler *crescendo* les effets sanglants. » P. Rouyer, *Le cinéma gore. Une esthétique du sang*, Cerf, 1997, p.129

⁷⁷ « Tout le monde s'accorde à considérer *Blood Feast*, réalisé en 1963, par l'Américain Herschell Gordon Lewis, comme le premier film gore. », *Ibid.*, p.32

dimension de comique, involontaire au départ, étrangère aux pièces violentes de Shakespeare⁷⁸, et qui caractérisera l'effet *gore*.

Ce film très violent consiste en une succession de scènes de tortures, où l'on inflige à plusieurs jeunes femmes des agonies interminables. La narration y est disloquée, non par le mystère et le caractère aléatoire de l'exploration, comme c'est le cas dans *Bloodborne* où le sens général de l'histoire ne peut être saisi que par fragments épars au sein d'une narration environnementale, mais par la répétition mécanique de scènes de tortures⁷⁹, qui se substitue à la linéarité classique de la trame narrative.

Certains jeux vidéo reprendront d'ailleurs les codes du *gore* avec beaucoup de succès. On pense immédiatement, pour ne reprendre que l'exemple canonique du *gore* dans l'univers vidéoludique, aux célèbres « *Fatalities* » des *Mortal Combat*, où les *game designers* rivalisent d'ingéniosité pour mettre en scène des morts spectaculaires à l'issue des combats. Ces « *Fatalities* » génèrent une expérience esthétique complexe, où trois effets se mêlent : l'effroi, le dégoût et le rire. Parmi ces morts violentes, on trouve notamment des mutilations et des éviscérations, infligées dans une surenchère d'effets visuels qui confine au comique. Cela correspond bien à la définition lapidaire du *gore*, ramassée et efficace, donnée par Rouyer à propos du film *Chair pour Frankenstein*, film *gore* sorti en 1973 : « le *gore*, c'est lorsque ce qui était dedans se retrouve dehors »⁸⁰. Tout ce qui est à l'intérieur du corps, caché par le voile de la peau, est mis à nu, afin de provoquer un étrange mélange d'horreur et d'hilarité. Si le sublime décrit le rapprochement du plaisir et de la terreur, le *gore* décrit celui, très différent qualitativement, du comique et de l'horreur.

Certains films tirent même tellement le *gore* du côté du comique que cela tend à annuler la sidération provoquée par l'horreur. En effet, de nombreuses scènes culte du *gore* analysées par Rouyer vont dans ce sens. C'est le cas des scènes répétées d'opération à vif des soldats américains dans *Mash* (1969), de Robert Altman. Ces derniers, blessés au cours des combats en Corée souffrent le martyre pendant que les chirurgiens militaires qui les opèrent ricanent et flirtent avec les infirmières⁸¹. On songe de même à la célèbre scène de *Sacré Graal* des Monty-

⁷⁸ « Mais l'accumulation de sang (au sein d'un même film ou d'un film à l'autre) renforce la structure sérielle du cinéma *gore*. Surtout, elle finit par déréaliser les situations et par créer cette distanciation qui plaît tant aux connaisseurs. Distanciation qui est en effet une composante essentielle de l'effet *gore*, puisque, aussi réelles que paraissent les horreurs représentées sur l'écran, le spectateur n'oublie jamais qu'il ne s'agit que de trucages. (...) Dans *Blood Feast*, la distanciation, pour être involontaire, était bien là. » *Ibid.*, p.170

⁷⁹ « La sérialité est le fondement du *gore* », *Ibid.*, p.82

⁸⁰ Philippe Rouyer, in Bonus DVD « Un Chien Andalou », Paris, Montparnasse Ed., 2005.

⁸¹ P. Rouyer, *Le cinéma gore. Une esthétique du sang*, Cerf, 1997, p.49/50

Python⁸², où un chevalier se fait littéralement démembrer vivant, faisant jaillir des geysers de faux sang, en continuant à pérorer de manière grotesque : « Viens-là, espèce de lâche ! C'est seulement une égratignure ! »⁸³ De ce point de vue, le jeu de Miyazaki est bien du côté du sublime et se tient assez loin du *gore*. Pour appuyer cette affirmation, on songe à des extraits de discussions tirés de forums de joueurs déçus par *Bloodborne*, qui espéraient des morts plus dégoûtantes et plus spectaculaires, lesquelles devraient favoriser le *fun*, élément cardinal de la mécanique de jeu et de l'univers de nombreuses œuvres vidéoludiques, et surtout permettre la dérision, condition essentielle de la mise à distance avec ce qui est vu.⁸⁴

Les seuls éléments de *Bloodborne* vraiment assimilables au *gore* sont, à la limite, les attaques dites « viscérales », où nous plongeons notre lame dans les entrailles d'un ennemi (bien que cela ne donne pas lieu à l'ostension et au déversement des organes), ainsi que l'abondance d'hémoglobine : le sang des ennemis tués s'accumule sur les vêtements de notre avatar, qui peut se retrouver couvert de sang séché à l'issue d'un *run*, c'est-à-dire une partie sans mort ni interruption.

Si certains éléments semblent de prime abord relever du *gore*, on n'y trouve jamais l'aspect comique et obscène qui s'y trouve traditionnellement rattaché. De même, on pourrait contester cette assimilation du sang au *gore* dans le jeu de *FromSoftware*, dans la mesure où le sang ici fait surtout écho aux traditions religieuses qui mettent ce liquide au centre de leur univers, en tant qu'il est le lieu de toutes les fictions et de tous les mythes : celui de la pureté comme celui de la souillure, celui de la vie et de la mort. Le titre de jeu, qui signifie littéralement « transmis par le sang », renvoie bien au caractère central du sang dans l'univers *Bloodborne* et à sa valeur symbolique fondamentale : il est associé à l'origine et à la mort. Il est cause de ce que les êtres sont ce qu'ils sont, mais aussi cause du fait qu'ils mutent sans cesse, qu'ils tombent malades et finissent par mourir. Il est le principe de l'identité des vivants, garant de leur santé, mais aussi de l'évolution chaotique et incontrôlable dont ils sont victimes à travers les mutations et les pathologies qu'ils rencontrent, et de leur trépas.

On pense d'abord immédiatement à la thérapie du sang de l'Eglise du Remède, institution centrale du jeu, qui appartient à un temps où la religion et la médecine ne sont pas encore séparées. Cette dernière utilise du Sang Ancien (« *The Old Blood* ») pour guérir les malades

⁸² *Ibid.*, p.69/70

⁸³ « *Come on you coward ! It is only a scratch !* ».

⁸⁴ Entre autres exemples, nous mettons un extrait de la conversation suivante :

- « Est-ce qu'on voit des membres arrachés ? ça ajouterait au fun !
- Non rien de tout ça, seulement du sang malheureusement... », Jeu vidéo.com, 2018

grâce à des transfusions abondantes. Ce même sang transfusé, qui soulage momentanément les patients en leur donnant un éphémère gain d'énergie, finit par les faire muter et les transformer en monstres. De la même manière, le Fléau de la Bête (« *The Beast Scourge* »), qui ravage Yharnam bien avant le début du jeu, est également lié à la propagation d'un sang d'une autre nature, empoisonné celui-là : le sang cendré (« *The Ashen Blood* »).

Le sang dans *Bloodborne* est le creuset de valeurs symboliques, souvent contradictoires, mais n'est jamais vraiment associé à la saleté et à la trivialité propres à l'usage de ce fluide dans le *gore*. Il s'agit donc bien de « *Blood* », et non de « *Gore* », pour reprendre la distinction shakespearienne, d'« horreur cosmique » et non d'« horreur comique ». Le sang n'a pas le même statut que l'organe arraché du corps et exhibé, que le membre détaché du reste du corps, lequel provoque un effet grotesque, et suscite souvent le dégoût et le rire, lesquels provoquent une prise de distance avec ce qui est perçu. Il n'a pas non plus le même statut que tous les liquides corporels assimilés à ce sentiment : bile, vomi, salive... Comme les larmes qui trahissent l'absence d'espoir, le sang jouit ici dans *Bloodborne* d'une certaine noblesse.

Cette noblesse dans le traitement du sang est sans doute l'élément le plus décisif pour nous ; il n'y a absolument aucun second degré, ni aucune forme d'auto-dérision dans *Bloodborne*. L'espoir perdu et la désolation mis en scène dans le jeu n'ont rien à voir avec l'horreur comique propre au *gore*. Nous reconnaissons volontiers que cet élément n'est pas toujours perceptible de l'extérieur, c'est-à-dire par un non-joueur, ou par un béotien étranger aux univers des jeux *FromSoftware*. Peut-être qu'il ricanera devant les gerbes d'hémoglobine mises en scène par le jeu, ou devant les monstres que nous devons affronter. Pour comprendre la gravité du jeu, et le désespoir radical qui en émane, il faut y jouer suffisamment longtemps, s'y plonger tout entier, et perdre la distance ironique initiale qui pourrait nous séparer de lui. *Bloodborne* peut effectivement faire sourire, comme le romantisme auquel il emprunte son univers et ses valeurs morales, mais c'est un jeu désespéré, grave et sérieux. Il se joue au premier degré, contrairement au *gore*, qui fait intervenir une distance ironique, volontaire ou non⁸⁵.

On nous rétorquera néanmoins qu'il y a bien une distance requise pour l'avènement du sentiment du sublime chez Burke, laquelle est bien présente dans *Bloodborne*, comme dans tout jeu vidéo : nous savons, en tant que joueur, que nous ne risquons rien. La distance est bien la condition *sine qua non* du sublime chez le philosophe irlandais : sans sécurité physique du sujet

⁸⁵ « La propension du *gore* au comique est souvent la réponse des cinéastes à la réaction instinctive du public qui préfère hurler de rire que de terreur. » P. Rouyer, *Le cinéma gore. Une esthétique du sang*, Cerf, 1997, p.170

de l'expérience, pas de sublime, seulement une douleur pure et sans mélange. Toutefois, cette distance n'est pas de même nature que dans le *gore*. Dans le sublime, il s'agit d'une simple distance physique et non d'une distance affective permettant de ne pas souffrir soi-même. Dans le *gore* à l'inverse, la distance est métaphorique et a un tout autre sens : il s'agit d'un recul amusé, critique et réflexif, lié au plaisir de regarder un navet. Ce recul nous permet de prendre les choses avec légèreté : l'acteur ou l'actrice ne se fait pas réellement démembrer ; tout est grotesque, le faux sang se donne comme tel. La distance qui caractérise l'expérience esthétique du *gore* réside en fait dans un décalage : décalage entre le rire du spectateur et l'horreur qu'on lui impose, entre un ton badin et une scène sanglante (on songe encore une fois ici à *Mash* ou à *Sacré Graal*), décalage entre la gravité d'une hémorragie et le manque criant de moyens matériels suffisants pour la restituer avec un minimum de réalisme... Dans le sublime, il n'y a ni rire, ni décalage d'aucune sorte, aucun cynisme ou second degré.

Enfin, un dernier élément nécessaire à notre analyse concerne le traitement du corps féminin dans *Bloodborne*. On pourrait raccrocher le jeu de *FromSoftware* au *gore* dans la mesure où il nous confronte très souvent au sang des femmes. De prime abord, cela ressemble aux obsessions des films et jeux *gores* classiques, où les femmes sont souvent les premières victimes d'exactions sadiques, entraînant des effets visuels spectaculaires, et notamment des gerbes de sang. En plus de tous les films que nous venons de citer, nous pouvons penser au genre italien du *giallo*, popularisé notamment par Dario Argento, où les assassins multiplient les féminicides, avec une violence « compulsive, ritualisée, fétichiste »⁸⁶ qui rapproche ces films d'horreur de la pornographie, du fait de leur dimension sexuelle. Pour le medium vidéoludique, on songe aux infirmières dénudées de *Silent Hill* (1999), qui incarnent un topos érotique rebattu, et sont des ennemies relativement faciles à abattre. Leur démarche mécanique et maladroite les apparente à des automates désarticulés. Elles n'ont pas de visage, ce qui accentue leur déshumanisation. Leur uniforme échancré est recouvert de sang. Il en va tout autrement dans *Bloodborne*. Comme le souligne bien la vidéaste féministe Honey Bats⁸⁷ dans son essai consacré à la maternité et au traitement du corps féminin dans *Bloodborne*, le sang des femmes est bien présent, mais il n'est pas celui qui coule après qu'elles ont été assassinées pour assouvir une pulsion masculine. D'ailleurs, contrairement aux films *gore*, nous ne tuons presque que des

⁸⁶ Xavier Daverat, "Façons « giallesques » de tuer une femme", dans *L'obscène, mode d'emploi. Considérations intempestives à l'usage du monde contemporain*, Pessac, MSHA, collection PrimaLun@, 2022, 117-132, URL : <https://una-editions.fr/facons-giallesques-de-tuer-une-femme>

⁸⁷ Honey Bats, « Visceral femininity : a *Bloodborne* Video essay », 2022, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=sJVXV14Vv3M>

ennemis aux attributs masculins dans le jeu, à l'exception de la Vicairie Amelia, des villageoises d'Hemwick Charnel Lane et, éventuellement, de Eileen. Le corps des femmes n'est pas mis en scène pour répondre à un désir masculin ou se conformer à un *male gaze*⁸⁸ dans *Bloodborne*, ce qui contraste avec les formes de sexualisation stéréotypées auxquelles ont largement recours certains développeurs de jeux vidéo, comme ceux de *Silent Hill*, qui n'est qu'un exemple parmi tant d'autres. La sexualité dans le jeu de *FromSoftware* fait surtout référence à la maternité. Cette dernière est traitée comme une malédiction : les grossesses sont toutes non désirées, mortelles pour la mère et pour l'enfant. La Reine Pthumérienne, qui portait Mergo, erre comme un spectre, le ventre ensanglanté. Les enfants dans le jeu sont mort-nés, non viables. Arianna pleure devant un fœtus gisant devant elle, en répétant « c'est un cauchemar ». Le sang féminin dans le jeu est donc d'abord celui qui accompagne l'épreuve de l'accouchement, ce qui place tout le récit sous le signe de la tocophobie. Les scènes explicites d'accouchement sont multiples : dans le village de pêcheur du DLC, « l'orphelin Kos » est accouché par un Grand, qui a la forme d'un utérus géant.



Figure 2 - La mère de Kos, rencontrée au village de Pêcheurs⁸⁹

⁸⁸ Nous nous référons ici au concept classique introduit par Laura Mulvey. Laura Mulvey, « Plaisir visuel et cinéma narratif » [1975], dans *Au-delà du plaisir visuel. Féminisme, énigmes, cinéphilie*, Milan/Paris, Éditions Mimesis, trad. par Florent Lahache et Marlène Monteiro, 2017. Voir aussi *Fétichisme et curiosité* [1996], Dijon, Les Presses du réel, trad. par Guillaume Mélére, 2019

⁸⁹ *Kos*, Fandom, 2023, URL : <https://bloodborne.fandom.com/wiki/Kos>

La lune rouge, qui se lève après la mort de Rom, fonctionne également comme un ventre capable de donner naissance : un être fait de morceaux de cadavres épars cousus entre eux, nommé « celui qui renaquit », est littéralement accouché sous nos yeux dans un bain de sang, dans le village invisible de Yahar'gul, juste avant la découverte de la terrifiante école de Mensis. Enfin, à l'exact moment où cette même lune rouge se lève, nous entendons des pleurs d'enfants.

La référence à la lune d'ailleurs n'est pas anodine. Certes, la lune est associée dans *Bloodborne* aux loups-garous ; ces figures lycanthropes font partie du bestiaire du jeu. Ces derniers incarnent la révélation, à la faveur de la nuit, de la bestialité enfouie durant la journée, sous le contrôle diurne du surmoi. C'est même une dimension essentielle du scénario, et un ressort important du sublime. Toutefois, le sang des femmes dans *Bloodborne* est également celui du cycle menstruel, les cycles lunaires étant traditionnellement associés aux règles, bien que cela soit évidemment faux dans les faits⁹⁰. Ces cycles lunaires commandent la temporalité du jeu, qui se divise en trois phases : le jeu s'ouvre au crépuscule, la chasse nocturne est sur le point de commencer. Après un court moment entre chien et loup, une fois la Vicairie Amélia défaite, nous nous enfonçons dans une nuit épaisse : la lune est haute et blanche. Dans un troisième et dernier temps, après la mort de Rom, à la sortie de l'Université de Byrgenwerth, la lune devient rouge sang. La lune est donc une référence discrète aux règles qui se répètent à chaque cycle, sans pour autant que le jeu ne verse dans le *gore*.

En distinguant ainsi le sublime du *gore*, lequel est du côté de l'ostension et du comique obscène, nous avons déjà une première définition négative du sublime : celui-ci réside dans le contraire du *gore*, c'est-à-dire ce qui n'est pas montré, ce qui se dérobe et ce qui fait fonctionner l'imagination. En réalité, dans cette distinction, on peut affirmer qu'une bonne partie de ce qui constitue le sublime est déjà énoncé : le sublime est l'*absence* de lumière et de son qui génère la terreur, l'*absence* de limites qui impressionne, et l'*absence* de la raison qui fait place au jeu inquiétant de l'imagination.

⁹⁰ La neuropsychiatre Marie-Claire Célérier rappelle qu'il n'existe aucun lien organique entre les menstruations et le cycle lunaire, mais que des liens arbitraires ont été établis à de nombreuses époques, au moins depuis l'antiquité et jusqu'à Ambroise Paré. Elle cite ainsi Aristote : « Aussi dit-on, par manière de plaisanterie, que la lune est un astre femelle, parce que c'est à la même époque que les femmes ont leurs évacuations épuratives et que la lune a son décours, et qu'après l'écoulement et le déclin, les femmes et la lune deviennent pleines de nouveau. » (Aristote, *Histoire des animaux*, Livre II, chapitre II, §53)

Marie-Claire Célérier, « Le sang menstruel », *Champ psychosomatique*, 2005/4 (n° 40), p. 25-37. DOI : 10.3917/cpsy.040.0025. URL : <https://www.cairn.info/revue-champ-psychosomatique-2005-4-page-25.htm>

Chapitre III

Le sublime comme privation

Le jeu de Miyazaki se situe donc clairement du côté du sublime. L'univers graphique tout entier, c'est-à-dire la ville néo-gothique de Yharnam et ses faubourgs inquiétants, les bois qui l'environnent, ainsi que son scénario, inspiré par le romantisme noir et les textes de Lovecraft, sont conçus pour susciter le sentiment du sublime tel que Burke le décrit dans sa *Recherche philosophique sur l'origine de nos idées du sublime et du beau*. La particularité du sublime qu'il nous faut à présent mettre en exergue est qu'il s'agit d'abord un sentiment négatif, en tant qu'il procède de la perception d'une absence et d'une résistance des phénomènes au désir de clarté des sens et de l'entendement.⁹¹

I. *Fiat tenebrae* !

1. Une « sombre lumière »

Burke, avec sa *Recherche*, introduit une rupture dans le concept de sublime, en le dissociant de la révélation lumineuse à laquelle il se trouvait jusque-là associé, notamment dans la tradition chrétienne. C'est par une véritable révolution que Burke attache le sublime non plus à la lumière et au *Fiat Lux* mais à une plongée dans les espaces sidéraux :

« A la nuit claire et maternelle de son dôme ptoléméen, il oppose la nuit noire qui nous dessaisit des pouvoirs de la vision, nous expose à tous les périls et nous livre sans défense à la pesanteur dans un espace déshumanisé. »⁹²

Les seules lumières pouvant être encore associées au sublime sont à la limite celles qui, par un excès de présence, nous conduisent à l'aveuglement. Par-là, on peut dire qu'elles se

⁹¹ « Toutes les privations générales sont grandes, parce qu'elles sont toutes terribles : la vacuité, l'obscurité, la solitude et le silence. » Burke, *Recherche philosophique sur l'origine de nos idées du sublime et du beau*, Vrin, 2009, Partie II, p.141

⁹² Baldine St-Girons, *Le Sublime de l'antiquité à nos jours*, éditions Desjonquères, 2005, p.97

rapprochent, dans leurs conséquences au moins, de l'obscurité qui nous conduit à la cécité⁹³. Burke cite un passage de Milton qui corrobore cette idée : « Les bords de ton vêtement sont obscurcis par une lumière excessive. (...) »⁹⁴ Ainsi deux idées aussi opposées que possible se réconcilient dans leurs extrêmes et, malgré leur nature contraire, concourent à produire le sublime.⁹⁵

Cette lumière aveuglante arrive souvent à l'occasion d'un épisode de démence de notre avatar : des flashes lumineux l'accablent lorsqu'il découvre un élément du puzzle ésotérique qui constitue le scénario. On peut penser par exemple à la découverte du crâne sur l'autel de la Grande Cathédrale, après la victoire contre la Vicairie Amélia. Cela arrive également lorsqu'il s'apprête à être transporté dans un autre monde, comme dans le Cauchemar du Chasseur par exemple, qui fonctionne comme un double inquiétant de la Chapelle Odeon, au cœur de Yharnam.

Outre cette lumière aveuglante dont l'effet s'apparente à celui des ténèbres, Burke parle d'une autre forme de lumière inquiétante, celle, tremblante et fragile, générant des jeux d'ombre propices à la survenue de la terreur :

« La faible apparence d'une lumière incertaine, telle une lampe dont la vie va s'éteindre, telle la lune voilée par des nuages nocturnes, se montre au voyageur saisi de crainte et d'épouvante. (...) Une lumière qui tantôt apparait et tantôt s'éclipse, est plus terrible encore que l'obscurité totale. »⁹⁶

Cette lumière est omniprésente dans le jeu, c'est celle de la torche portée par notre avatar. Celui-ci, lorsqu'il ne porte pas d'armes lourdes à deux mains, peut en effet utiliser une torche, dont la lumière est faible, et qui projette des ombres mouvantes tout autour de lui. Si elle a une réelle utilité au combat, notamment pour éclairer certains passages dans lesquels règne une absence totale de lumière, elle participe surtout de l'atmosphère enténébrée capable de susciter, par une lumière tremblante et fragile, le sentiment du sublime.

⁹³ « En éblouissant les organes de la vue, une lumière très intense fait disparaître les objets et a donc un effet analogue à celui de l'obscurité. » Burke, *Recherche philosophique sur l'origine de nos idées du sublime et du beau*, Vrin, 2009, Partie II, p.157,

⁹⁴ John Milton, *Paradis perdu*, III, Gallimard, trad. François-René de Chateaubriand, Poésie 1995

⁹⁵ Burke, *Recherche philosophique sur l'origine de nos idées du sublime et du beau*, Vrin, 2009, Partie II, p.157

⁹⁶ *Ibid.*, Partie II, L'intermittence, p.161-162 Burke cite ici un vers de Virgile, L'Eneide, VI, p.270-271



Figure 3 - Dans la clinique de Iosefka⁹⁷

De ce point de vue, *Bloodborne* se rapproche de jeux d'horreur comme *Penumbra* (2007), au titre éloquent, premier opus de la série qui donnera lieu à *Amnesia : The Dark Descent* (2010), qui se joue en première personne avec une torche électrique, dont la lumière est souvent vacillante.

Ce propos sur la lumière pourrait soulever une objection : la lumière dans les jeux vidéo est effectivement parfois une source d'angoisse en elle-même, indépendamment de ce qu'elle découvre, et l'ombre peut être à l'inverse une source de quiétude pour le joueur. Néanmoins, ce cas spécifique est limité aux jeux de type infiltration, à l'instar de la série des *Splinter Cell* (2002), où l'ombre est rassurante parce qu'elle joue le rôle de refuge et nous dérobe à la vue de nos ennemis. Dans *Bloodborne*, la lumière fonctionne toujours dans une dialectique avec l'ombre qui l'entourne. Elle motive l'angoisse en faisant travailler l'imagination.

En outre, les principales sources lumineuses au sein du jeu ne viennent pas du soleil, sauf pour les rayons crépusculaires qui éclairent Yharnam durant les premières heures du jeu et dans le DLC, où le monde cauchemardesque qui nous est présenté se trouve sous le feu d'une lumière

⁹⁷ *Iosefka's hospital*, Fandom, 2023, URL : <https://bloodborne.fandom.com/wiki/Torch?file=Hospital.jpg>

crue. Outre les flammes de notre torche et des ombres mouvantes qu'elle fait apparaître, on croise souvent des lanternes mauves, qui nous permettent de sauvegarder. Mais c'est surtout la lune qui nous éclaire pendant la majorité de notre partie, en jetant sur les niveaux du jeu une lumière pâle et morne. Le ciel qui entoure cette lune est « bleu comme celui d'un cadavre exsangue », comme l'affirmera Miyazaki lui-même dans une interview donnée à *Futur Press*⁹⁸.

2. L'obscurité qui dérobe

La véritable source du sublime se trouve ainsi dans l'obscurité. En ce sens, une grande partie de *Bloodborne* illustre ce que Totten appelle « l'espace négatif », qui est l'espace environnant le joueur et inaccessible à sa vue. Cette situation de quasi-cécité est un puissant catalyseur de terreur⁹⁹ :

« Dans les jeux, dans l'architecture, dans les médias, l'obscurité est juste un moyen pour les concepteurs de construire la perception d'un *espace négatif*. (...) Dans notre perspective, les espaces négatifs renvoient à ce qui est inconnu du joueur, du spectateur ou de l'occupant. (...) Dans le *level design*, cela peut concerner la génération de l'anxiété en rendant les joueurs ignorants de ce qui les entoure. »

Chez Burke, le chapitre consacré à l'obscurité se trouve juste après celui sur la terreur ; celle-ci est la condition première du sublime. Les ténèbres sont d'abord fertiles pour l'imagination, faculté qui se substitue à la vision claire et distincte des sens et de l'entendement, mis en défaut. Là où l'on ne voit rien, on peut tout imaginer :

« La peinture, (...) ne peut nous toucher simplement que par les images qu'elle présente ; et, même là, une obscurité judicieusement répandue contribue à l'effet, parce que les images de la peinture sont semblables à celles de la nature et que, dans la nature, les images sombres, confuses et incertaines ont plus de pouvoir sur l'imagination pour susciter les passions que n'en ont celles qui sont plus claires et déterminées. »¹⁰⁰

Cet effet puissant des ténèbres est très corrélé aux dangers qu'elles recèlent :

« Dans l'obscurité la plus profonde, il est impossible de savoir quel est notre degré de sécurité et quels objets nous entourent ; nous pouvons à tout moment heurter un obstacle dangereux et tomber au premier pas dans un précipice ; de quel côté, enfin, nous défendrions-nous, si un ennemi

⁹⁸ Hidetaka Miyazaki, « *The sky there is a very pale blue, like a body drained of blood.* », Q&A with *Futur Press*, 2015

⁹⁹ « *In games, architecture, and media, darkness is just one way that designers build the perception of negative space. (...) For our purposes, negative space refers to that which is unknown to the player, viewer, or occupant. In level design, this can apply to creating anxiety by making player unaware of what surrounds him.* », Christopher W. Totten, *An architectural approach to level design*, George Mason University, CRC Press, 2014, p.228

¹⁰⁰ Burke, *Recherche philosophique sur l'origine de nos idées du sublime et du beau*, Vrin, 2009, Partie II, p.128

surgissait ? La force alors n'est plus une protection sûre, la sagesse ne peut agir que par conjecture, les plus hardis sont saisis d'étonnement, et celui qui ne voudrait rien implorer pour sa défense est forcé d'implorer la lumière. »¹⁰¹

Dans *Bloodborne*, ces dangers sont omniprésents. Il est étonnant de voir à quel point ces lignes de Burke décrivent exactement ce qui se joue dans l'expérience de plaisante terreur vidéoludique proposée par *Bloodborne* plusieurs siècles plus tard. Le jeu nous plonge en effet en permanence dans l'obscurité. Nous commençons le jeu à la tombée du jour, dans le centre-ville de Yarnham. Les derniers rayons du soleil qui éclairent faiblement la ville cèdent peu à peu le pas à une obscurité grandissante. Nous sommes un court moment entre chien et loup, puis nous ne faisons que nous enfoncer plus profondément dans la nuit au fur et à mesure de notre progression.



Figure 4 - Centre-ville de Yarnham, ouverture du jeu¹⁰²

L'aube n'arrivera jamais, sauf dans l'une des fins les plus déprimantes du jeu, où il faut recommencer la chasse et reprendre un nouveau cycle cauchemardesque. Lorsque nous revenons sur nos pas au milieu de la partie, le centre-ville est entièrement plongé dans la nuit, dans une lumière pâle et bleue. Nous comprenons que nous sommes au cœur de la « Nuit du chasseur », une nuit sans lune, « interminable », adjectif qui revient sans cesse dans le jeu, qui

¹⁰¹ *Ibid.*, partie IV, p.236-237

¹⁰² *Yarnham at dusk*, Fandom, 2023, URL : <https://bloodborne.fandom.com/wiki/Bloodborne>

ne prendra fin que lorsque les bêtes qui hantent la ville auront été exterminées jusqu'à la dernière. Si certains niveaux, comme la Frontière du Cauchemar, sont plus éclairés, aucun ne s'apparente à la lumière rassurante du soleil de midi : il s'agit d'une lumière verdâtre, irréaliste, loin de la lumière familière de notre astre.

L'obscurité est d'autant plus inquiétante qu'elle dissimule des ennemis cachés dans des recoins invisibles, prêts à bondir, ou des pièges mortels, des lames oscillantes ou un sol se dérochant sous nos pieds. Ces dangers mortels ne sont ici pas seulement le fruit de l'imagination. A cet égard, les développeurs ne sont guère cléments avec les joueurs, puisque ces pièges sont absolument impossibles à anticiper. Là où la plupart des *game designers* choisissent de récompenser le joueur attentif, qui saura anticiper l'obstacle remarqué à l'avance, il faut souvent mourir ou être gravement blessé dans *Bloodborne* pour savoir où s'ouvrira la trappe mortelle, où tombera la hache dissimulée, et recommencer pour l'éviter. C'est le cas notamment dans les Bois Interdits, niveau du jeu parsemé de nombreux pièges, où l'obscurité est redoublée par un épais brouillard.

Ce brouillard, dont la présence pèse sur de nombreux niveaux de *Bloodborne*, a souvent été analysé comme une référence plus ou moins explicite aux peintures romantiques allemandes qui ont inspiré la direction artistique du jeu. On pense aux tableaux plus célèbres comme *Prozession im Nebel* du peintre saxon Oehme¹⁰³, qui ont clairement influencé l'univers graphique de *Bloodborne*. Cette référence au romantisme participe de l'inscription du jeu dans l'univers du sublime : le brouillard est ici au service de cette expérience, puisqu'il participe, comme la nuit, à augmenter le travail de l'imagination, et à dérober à notre vue des éléments du jeu. Il dissimule souvent des pièges ; il nous empêche de savoir ce qui se trouve en contrebas lorsqu'on se tient à la pointe d'une falaise, et permet de suggérer les pires horreurs, sans jamais montrer quoi que ce soit. Outre ces éléments extérieurs qui dissimulent la réalité et la rendent inquiétante, l'obscurité vient également de la confusion dans laquelle nous plonge le scénario du jeu, de l'aveuglement de notre avatar dans *Bloodborne* et de la fragilité de sa raison, qui vacille tout au long de l'histoire.

¹⁰³ Ernst Ferdinand Oehme, *Prozession im Nebel*, 1828, 81.5 x 105.5cm, Galerie Neue Meister, Staatliche Kunstsammlungen, Dresden

II. La confusion de l'esprit et des sens

1. Une narration obscure

Nous sommes en permanence perdus dans *Bloodborne*. Dès le début, nous sommes lancés dans le jeu sans réel tutoriel, conformément à la méthode un peu abrupte des jeux de *FromSoftware*, à l'exclusion d'*Elden Ring*. La salle d'opération où nous nous réveillons nous est inconnue, tout comme la raison de notre présence dans la sordide clinique de Iosefka, quelque part dans le centre-ville de Yharnam. La ville est célèbre pour son Eglise du Remède qui, comme nous l'avons déjà dit, attire des étrangers malades en quête de guérison par le sang. Il est donc probable que nous nous y soyons rendus pour nous soigner. Avant de sélectionner notre avatar et de configurer ses caractéristiques, le jeu s'ouvre sur une brève cinématique qui appuie cette idée. Elle est introduite par une réplique donnée par un inconnu balafre, aux yeux dissimulés :

- « Ah oui... Le pâlesang... »

Nous pouvons imaginer que cette réplique est précédée d'une question formulée par notre personnage malade, et que le pâlesang est l'affection dont il souffre et qui l'a conduit aux portes de Yharnam. Le pâlesang est probablement une référence à la tuberculose, qui laisse les malades exsangues et livides, très commune au début du XIX^e siècle. Elle était alors connue sous le nom de phtisie, et l'unicité de la maladie peinait alors à être reconnue sous la diversité des symptômes qu'elle provoque¹⁰⁴.

Toutefois, cela n'est pas totalement certain. Comme le signale bien le vidéaste The Last Protagonist dans son travail de traduction depuis la version nippone du jeu¹⁰⁵, le pâlesang en

¹⁰⁴ « On ne peut imaginer que « sous le masque changeant de la consommation se cache une seule maladie » (...). Laennec, lui-même, dès 1805 et bien avant la découverte du stéthoscope, a déjà l'intuition de l'unicité de la tuberculose, sans avoir les moyens de la démontrer (...). » Isabelle Grellet et Caroline Kruse, *Histoires de la tuberculose, les fièvres de l'âme 1800-1940*, Editions Ramsay, 1983, p.29

¹⁰⁵ Nous renvoyons ici spécifiquement au tableau réalisé par The Last Protagonist et Aruki Mania, qui sont les deux spécialistes japonophones de *Bloodborne* déjà cités dans la note sur les traductions de *Bloodborne*, p.13 : The Last Protagonist, « *Bloodborne* - Japanese Retranslation Guide », 2015, URL : <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1NkKhAVz338xavCMiHplN--qxQG63K5kpBFDsbNUlg5g/edit#gid=0> Pour compléter l'analyse, une vidéo consacrée aux écarts de sens entre les versions japonaise et anglaise existe également : The Last Protagonist, « Lost in Translation – *Bloodborne*'s true story explained », 2021, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=fZQP3rjBA7o&t=6s>

japonais peut faire signe vers d'autres référents. Dans la phrase « 見たまえ！青ざめた血の空だ！ », traduite en français par « Attention ! Un ciel de pâlesang ! », le pâlesang est relativement équivoque. Il peut aussi bien renvoyer à la Présence Lunaire, boss qu'il nous faudra combattre dans l'une des fins possibles du jeu, que désigner la couleur du ciel après la tombée de la nuit, dont le bleu pâle rappelle la couleur d'un cadavre exsangue, comme l'a suggéré Miyazaki lui-même.

Notre unique certitude est que nous avons bien reçu la fameuse thérapie du sang, transfusion qui augmente momentanément notre énergie, mais qui nous transformera progressivement en monstre incontrôlable. Cette logique se poursuivra tout au long du jeu : nous buvons sans cesse des litres et des litres de sang pour restaurer nos points de vie sur le court terme, mais au prix d'une perte de notre santé mentale et d'une transformation physique de notre corps sur le long terme. En ce sens, il y a une convergence ludo-narrative¹⁰⁶ remarquable dans *Bloodborne* : le caractère désespéré du scénario du jeu, où aucune fin heureuse et univoque n'est possible, est inscrit dans le cœur même de la mécanique de jeu, laquelle nous mène vers une dégradation inéluctable de notre état, à force de boire du sang pour survivre. C'est une manière d'intégrer l'ambivalence symbolique du sang, qui correspond à celle du *Pharmakon*, fonctionnant à la fois comme poison et comme remède, dans le *gameplay*.

De manière générale, il n'y a, dans le jeu, pas véritablement de quête pourvue de sens clair et distinct. La quête principale elle-même est suffisamment obscure pour être ouverte à des interprétations parfois contradictoires. La communauté qui s'est construite autour de *Bloodborne* pratique abondamment l'exégèse de ce scénario tortueux, construit uniquement sur le principe de la narration environnementale, que nous détaillerons dans la seconde partie de cette thèse. Ces interprétations témoignent de dissensus profonds, dont on peut donner ici quelques exemples. Ainsi, il y a des discussions sur la nature des êtres qui peuplent le jeu : on ne connaît pas véritablement la nature profonde des Grands, s'ils sont réellement des Dieux ou

¹⁰⁶ Nous forgeons le néologisme de convergence ludo-narrative à partir de la théorie, très contestée, de la dissonance ludo-narrative, émise par le blogueur Chris Hocking à partir du jeu *Bioshock* (2007). La dissonance ludo-narrative relèverait d'une scission problématique entre l'histoire du jeu et sa mécanique ludique. Ce concept suggère que le jeu vidéo produit des incohérences dramatiques pour l'expérience immersive du joueur, puisque son avatar se comporte de manière opposée dans les phases de jeux et dans les cinématiques. En réalité, très rares sont les joueurs qui expriment effectivement un malaise lié au comportement dichotomique de leur avatar, lequel serait très aimable dans les cinématiques, et très violent dans les situations de jeu. Par exemple, le fait que Nathan Drake, dans *Uncharted* (2007) passe son temps à occire ses ennemis, tout en étant présenté dans les phases non-jouables comme un héros au grand cœur, n'est pas perçu comme particulièrement « dissonant », et cela rappelle du reste le comportement très classique des héros masculins du cinéma d'action.

s'ils ne sont que des êtres naturels, c'est-à-dire des êtres soumis eux aussi aux lois physiques du monde, bien que la seconde hypothèse nous semble plus justifiée. *Idem* pour la poupée qui nous aide dans le rêve du chasseur : celle-ci est animée si nous disposons de points de « lucidité », ou privée de tout mouvement si nous n'en disposons pas. Le statut même de cette « lucidité », compétence ésotérique qui nous permet de voir ce qui se dérobe aux yeux du commun, est équivoque : est-ce une vision aiguisée de ce qui sous-tend la réalité, ou est-ce une pure hallucination confinant au trouble mental ? Le rêve du chasseur, refuge où nous pouvons nous reposer et qui fonctionne comme un *hub* central nous permettant de nous téléporter dans les différentes zones du jeu, est fait d'une étoffe incertaine, qui se dérobera toujours à une interprétation définitive. On ne sait pas s'il existe comme une réalité extérieure à l'activité de l'esprit de notre personnage. Cela fait plus de huit ans à présent que le jeu est sorti, mais ces discussions restent toujours vives.

Il y a également des divergences d'interprétation à propos de certains arcs narratifs du jeu : si nous abattons la « Présence Lunaire » à la fin du jeu, ce qui correspond à l'une des trois fins possibles du jeu, la poupée du rêve du chasseur berce une larve dans ses bras, le nourrisson d'un Grand. Le scénario est tellement opaque à ce moment que des analyses divergentes sont possibles : si cette larve est très probablement notre propre personnage, devenu un Grand, puisqu'elle s'adresse à cette larve en l'appelant « brave chasseur » (expression qu'elle réserve habituellement à notre avatar), on ne peut pas savoir ce que signifie cette transformation. Il est peu probable que cela soit la promesse d'une réconciliation entre l'humanité et les Grands, mais ce n'est pas impossible. On peut aussi imaginer qu'il s'agit de la première élévation « réussie » d'un humain au statut de Grand. Quoiqu'il en soit, on ne peut pas savoir si le Fléau du Monstre et la chasse s'arrêteront à Yharnam. C'est peu probable, mais il est difficile de trancher ces questions de manière définitive.

Les quêtes annexes, qui gravitent autour de l'intrigue centrale, sont pires à cet égard : lorsqu'elles sont menées à leur terme, c'est-à-dire toujours à une fin malheureuse et obscure, on comprend qu'elles n'auraient jamais pu aboutir à une fin satisfaisante, et nous laissent avec plusieurs questions. Ces quêtes secondaires ne font que renforcer l'impression générale de désorientation et de désespoir qui pèse sur l'atmosphère du jeu. Entre autres exemples, la petite fille perdue du centre-ville ne pourra être sauvée, l'homme que nous recueillons dans les bois interdits dévorera les réfugiés à qui nous avons indiqué le chemin de la Chapelle d'Oedon, Adella, la nonne de Yahar'gul, assassinera Arianna. Pour ce qui est du père de la petite fille, on sait qu'il s'agit bien de Gascoigne, le premier boss obligatoire du jeu, mais on ne sait pas si le

corps gisant à ses côtés est celui de son épouse, qu'il aurait alors sauvagement assassinée. Il y a toujours diverses voies possibles pour résoudre ces intrigues annexes, mais aucune ne semble moralement plus souhaitable que les autres, leurs conséquences étant systématiquement désastreuses. Toutes nous laissent avec des interrogations sur la nature réelle des intentions des personnages avec qui nous échangeons. Le bonheur, ici, est inenvisageable.

En outre, ce n'est pas seulement l'univers du jeu, c'est-à-dire son essence ainsi que son histoire, qui nous échappent, mais également la nature de notre avatar. Nous avons déjà dit que nous sommes jetés dans le jeu sans carte ni boussole. La scène initiale est une énigme totale, et s'ouvre au milieu d'un dialogue où nous manquent les premiers échanges. Cette énigme ne sera jamais résolue et nous n'obtiendrons pas davantage d'informations sur notre avatar. Celui-ci est probablement amnésique et étranger à la ville. Il s'agit vraisemblablement d'une personne venue à Yharnam pour subir une transfusion sanguine, dans l'espoir de guérir d'une maladie inconnue. Il découvre le monde cauchemardesque qui s'ouvre à lui par fragments, et, lorsqu'il interroge des PNJ (Personnages non joueurs) autour de lui, on ne fait que le renvoyer à son rôle de chasseur. Chaque question relative à son identité ou à son passé est balayée d'un revers de main par une réplique légèrement ironique et sans appel :

- « Vous êtes un chasseur, non ? Eh bien, chassez ! »

Cela participe largement de l'atmosphère du jeu, et du sentiment de sublime qui naît en nous. Cela fait par ailleurs écho aux personnages inconnus des nouvelles horrifiques d'Edgar Poe, dont on ne sait parfois rien, et dont la santé mentale est très précaire.¹⁰⁷ Le jeu nous confronte à une obscurité *du sens*, c'est-à-dire de la signification, mais également à une mise en défaut de *nos sens* ; on remarque ainsi que la majorité des personnages du jeu sont littéralement frappés de cécité.

Les très nombreuses statues qui constituent le décor macabre de Yharnam ont systématiquement les yeux bandés ou représentent des êtres aveugles, ce qui renforce l'impression générale que le monde dans lequel nous évoluons n'est que ténèbres, au sens d'absence de lumière physique, mais également surtout au sens où les ténèbres seraient l'effet d'une absence d'intelligence possible et de compréhension satisfaisante du monde. C'est également le cas de la plupart des PNJ, qui ont tous au moins un œil bandé, et souvent les deux.

¹⁰⁷ On pense ici aux nouvelles *Le chat noir* et *Le Cœur révélateur*, où les narrateurs affirment qu'ils ont été diagnostiqués « fous », tout en clamant qu'ils sont sains d'esprit, même si tous leurs actes violents et gratuits semblent témoigner du contraire.

On peut y voir une référence également à la mode victorienne des mères au visage entièrement voilé, les *hidden mothers*, posant avec leur enfant. Ces figures spectrales ont été immortalisées par la photographie et ont pu directement inspirer certains personnages du jeu, comme la nourrice de Mergo, que nous affrontons en fin de partie.



Figure 5 - Photographie d'une *Hidden mother*, XIX^e¹⁰⁸

¹⁰⁸ Bella Bathurst, « The lady vanishes: Victorian photography's hidden mothers », *The Guardian*, 2 décembre 2013



Figure 6 - A gauche, la Nourrice de Mergo, l'un des derniers boss du jeu, et Mergo à droite dans son berceau, descendant d'un Grand et d'une humaine¹⁰⁹

Les yeux crevés ou voilés font écho aux visages inquiétants peints par Francis Bacon. Si l'héritage romantique de l'iconographie du jeu a donc déjà été largement étudié au-delà de cette thèse, la référence évidente aux peintures terribles de Bacon a été passée sous silence, du moins à notre connaissance. On songe ici particulièrement à sa *Peinture* de 1946¹¹⁰ et à sa *Tête VI*¹¹¹, plus qu'à ses toiles où le visage est déformé mais visible. Ces deux tableaux, dont le premier présente un homme aux yeux cachés par l'ombre d'un parapluie et aux dents découvertes, et le second le Pape Vélasquez, donnent à voir des visages où l'ombre dissimule les yeux, où les bouches sont béantes, dentées et sombres. Cela résonne largement avec le personnage d'Annalise, la Reine des Vilesang qui trône dans son château damné de Cainhurst, dont le visage est enfermé dans un casque à la visière close, et surtout avec le Maître Willem, dont l'uniforme fait écho à celui du Pape.

Ce qui permet de reconnaître un visage humain, et d'être reconnu par lui, c'est bien le regard, les yeux vivants et mobiles qui nous font face et nous reconnaissent. Un visage sans yeux ne se donne pas véritablement comme visage. Or, si l'on veut réellement avoir un rapport intersubjectif, c'est-à-dire un rapport à autrui en tant qu'il me reconnaît comme *autre*, un regard

¹⁰⁹ *Mergo's wet nurse and Mergo*, Fandom, 2023, URL : https://bloodborne.fandom.com/wiki/Mergo%27s_Wet_Nurse

¹¹⁰ F. Bacon, *Peinture*, 1946, Museum of Modern Art, New-York

¹¹¹ F. Bacon, *Head VI*, 1949, Arts Council collection, Hayward Gallery, London

est essentiel¹¹². Ces visages inquiétants arborent des yeux bandés et souvent maculés de sang. Cela indique potentiellement une cécité que le personnage s'est infligé volontairement, pour ne pas voir quelque chose qui le ferait sombrer dans la folie, mais cela reste une hypothèse. Ces yeux bandés font de surcroît ressortir l'animalité de ces visages, puisque les dents deviennent très visibles, tout comme les poils hérissés sur la peau. Les os se retrouvent également mis en évidence, les personnages du jeu étant tous très maigres. Cette peur est redoublée par le fait que tous les personnages nous repèrent parfaitement, malgré cette absence de regard. Ils nous voient sans nous voir : on ne sait pas très bien s'ils nous localisent à l'aide de l'odorat ou du bruit de nos pas, comme des prédateurs.

Enfin, les combats contre les boss ajoutent aussi au sentiment de confusion et de perte de repères visuels. Presque tous ces combats de boss ont lieu de nuit, ou dans des endroits très peu éclairés. En outre, les boss du jeu sont les produits de mutations violentes, qui les défigurent et rendent incompréhensible l'économie globale de leurs corps. On peut penser à la Vicaire Amélia, qui se transforme dans le chœur de la grande cathédrale, près de l'autel central. Sa mutation est douloureuse et sanglante. Au milieu des combats, lorsque le boss est gravement blessé, ses transformations redoublent, et le boss prend alors sa forme finale. Sa morphologie générale devient encore plus difficilement intelligible, comme celle du Père Gascoigne. Les combats se faisant toujours au corps à corps, on comprend souvent assez mal où l'on se trouve par rapport à l'ennemi, et l'impression de confusion est parfois très grande. Cela a parfois été interprété comme un défaut de la mécanique de combat (la caméra permettant de fixer un ennemi ajoutant souvent à la confusion lorsqu'elle est utilisée contre un boss), mais cela ajoute au sublime. On ne comprend pas tout, on essaie de se battre comme on peut, aux limites de la panique, et d'en sortir victorieux. Amygdala, boss particulièrement impitoyable qui conclut la Frontière du Cauchemar, ou Ebrietas, fille du cosmos, en sont de bons exemples : on ne distingue pas entre les bras et la tête, leurs corps sont crevés de bouches et recouverts d'yeux, des pattes innombrables recouvrent leurs corps, et rendent leurs organismes absolument incompréhensibles. Ils ne sont pas viables et, pourtant, ils vivent. Le Monstre Affamé, qui réside au fond d'une chapelle du Vieux Yharnam, est sans doute le meilleur exemple de ce bestiaire qui met en défaut les tentatives d'ordonnancement de notre perception. Perdu au fond d'une nef

¹¹² « Ce que nous voyons matériellement de l'autre c'est d'abord son visage : il s'adresse à chacun de nous, nos regards se croisent. Il peut même arriver qu'il nous soit difficile de regarder quelqu'un « en face », dit-on, parce qu'il y a en lui quelque chose qui nous gêne, nous est insupportable. Pensons aux condamnés à mort, dont le bourreau ne doit pas voir le visage, ou à ces tueurs qui cachent le regard de leurs victimes en leur bandant les yeux (...) » Maria Salmon, « La trace dans le visage de l'autre », *Sens-Dessous*, vol. 10, no. 1, 2012, pp. 102-111

sans lumière, ses lambeaux de chair ductile et pendante ne permettent pas de savoir s'il nous fait face ou s'il est de dos, s'il nous regarde ou s'il nous ignore. Sa grande vitesse de déplacement, associée à l'obscurité de l'arène, rend le combat difficilement lisible, et augmente le sentiment de confusion, et par extension celui du sublime. Ce boss constitue à nos yeux l'incarnation la plus achevée d'une mécanique de jeu frénétique qui sous-tend l'expérience du sublime.

2. Le silence et le fracas

L'ambiance sonore du jeu, faite de silences et de bruits, qui ne réserve la musique qu'aux combats contre les boss ou aux bas-fonds de Yahar'gul, un quartier perdu de la ville de Yharnam, favorise ce sentiment de sublime, en fonctionnant sur le même modèle que la lumière. De la même façon que la lumière peut être intense au point de nous éblouir, ou si faible qu'elle cède à l'obscurité qui nous aveugle, le son peut frapper par sa force ou par son absence. Ses pierres de touche sont l'intensité, la soudaineté et l'intermittence.

Le son peut d'abord nous assourdir par sa violence, et générer un sentiment d'affolement. Un son puissant « confond l'imagination »¹¹³, qui se trouve ébranlée. Burke cite l'orage et l'artillerie comme sources possibles du sublime. Ces deux exemples trahissent l'idée d'une source sonore à la fois sourde et intense, dont l'origine est toujours difficile à déterminer. On ne sait pas d'où vient le tir, ni où le tonnerre gronde exactement. Le son, menaçant, nous enveloppe. Dans *Bloodborne*, nous sommes souvent la cible de tirs des *Gun Men* ou même parfois de tirs d'artillerie (on pense notamment aux Bois Interdits), dont l'origine est souvent difficile à déterminer. De manière générale, nous entendons souvent les ennemis avant de les voir dans le jeu, ce qui a pour effet de provoquer l'effroi.

En outre, certains cris d'animaux déchirent souvent le silence qui règne sur le jeu, lequel est presque sans musique, et provoquent l'effroi. Cela arrive suffisamment rarement pour que l'effet ne cesse pas avec l'habitude. On pense notamment au hurlement du Monstre Clerical¹¹⁴,

¹¹³ Burke, *Recherche philosophique sur l'origine de nos idées du sublime et du beau*, Vrin, 2009, Partie II, p.161

¹¹⁴ Nous proposons ci-dessous deux liens permettant d'accéder à deux des morceaux les plus célèbres de la bande-son du jeu, composés par Ryan Amon et Michael Wandmacher et joués par l'orchestre symphonique de Suède (2016). Le premier accompagne l'affrontement qui nous oppose au Monstre Clérical, le second est le thème de la bande-annonce.

URL : <https://www.youtube.com/watch?v=LUbA4jp2dj8> et <https://www.youtube.com/watch?v=LzdHTGaWzec>

ou aux grognements des porcs géants, très semblables à des bruits d'égorgeement, dont on ne sait d'ailleurs pas s'ils expriment la rage ou la douleur, et qui sont particulièrement éprouvants. On peut rappeler la remarque de Burke sur ce point : « Les sons qui imitent la voix naturelle et inarticulée de l'homme comme celle d'un animal qui souffre ou court un danger, peuvent transmettre de grandes idées (...) »¹¹⁵

À l'inverse, un son très fragile et intermittent est très inquiétant, car il est trop faible et discontinu pour que nous distinguions l'objet, l'animal, la personne ou le monstre qui en est l'origine. Là encore, *Bloodborne* utilise beaucoup ce ressort : dans la ville de Yharnam, nous entendons énormément de sanglots étouffés, gémissements saccadés, de prières psalmodiées et souvent inintelligibles. Toutes ces plaintes sourdes semblent venir de partout autour de nous. Elles émanent très probablement de malades victimes de la thérapie du sang de l'Eglise du Remède, qui meurent lentement, réfugiés dans leurs maisons. Elles nous parviennent avec une très faible intensité, et se tiennent parfois à la limite du perceptible. On ne distingue pas de véritables mots dans ces litanies, et cela procure un fort sentiment d'oppression¹¹⁶. Ces lamentations incessantes accompagnent le crépitement des flammes, la ville étant parsemée de bûchers risquant de dégénérer en incendies, et de bruits de lames ébréchées traînées sur le sol par les monstres qui arpentent les rues.

Seules les séquences de combat contre les boss se jouent sur un fond musical particulier. Cela permet d'installer une ambiance musicale d'époque¹¹⁷, et cela nous donner le courage nécessaire pour affronter ces ennemis particulièrement difficiles à vaincre. On bascule alors dans un registre plus épique, et l'horreur pure se dissipe quelque peu. Dans ce cas, les musiques sont toutes extradiégétiques. Il y a une exception néanmoins : Yahar'gul le Village Invisible, quartier de Yharnam où les chants très graves et caverneux qui nous enveloppent semblent émaner du lieu dans lequel nous nous trouvons, puisque ces chants sont plus ou moins audibles en fonction de notre position spatiale dans le niveau¹¹⁸, et cessent dès que nous sortons à l'air

¹¹⁵ Burke, *Recherche philosophique sur l'origine de nos idées du sublime et du beau*, Vrin, 2009, Partie II, p.162

¹¹⁶ « Certains sont incertains sont plus alarmants qu'un silence total. », *Ibid.*, p162 :

¹¹⁷ On peut citer sur ce point un extrait d'une interview de Tsukasa Saitoh, membre de l'équipe audio de *FromSoftware* : « Afin de renforcer l'ambiance victorienne prémoderne, nous avons décidé de laisser de côté les orgues, les bois et certains cuivres, comme la trompette, par exemple. », Clara Hertzog, « L'histoire de la BO cauchemardesque de *Bloodborne* », *PlaystationBlog*, 2015, URL :

<https://blog.fr.playstation.com/2015/05/18/lhistoire-de-la-bande-originale-cauchemardesque-de-bloodborne/>

¹¹⁸ Ryan Amon, « Hail The Nightmare », in *Bloodborne Soundtrack OST*, 2015, URL :

<https://www.youtube.com/watch?v=NIQcKBUcgmA>

libre. Si le silence est donc le premier responsable du sentiment du sublime, la musique du jeu, parcimonieuse et impressionnante, joue également un rôle essentiel.

3. L'haptique

La catégorie de sublime n'est pas restreinte chez Burke aux seuls sens dits « nobles » que sont la vue et l'ouïe. Le sublime, plus que le beau d'ailleurs, est polysensoriel et implique le sens du toucher. Burke rappelle que tout ce qui menace la conservation de soi peut devenir source de sublime, et que le toucher joue un rôle particulier sur ce point, en tant qu'il est très lié à l'épreuve et à l'expression de la douleur.¹¹⁹ Si le sentiment de la douleur peut être éveillé par la vue ou l'ouïe, le toucher est un sens privilégié dans ce qui se rapporte à la souffrance et au plaisir.

Le toucher semble exclu *a priori* d'un médium essentiellement visuel comme le jeu vidéo, mais on le retrouve bien sous deux formes. D'abord, les textures du jeu suggèrent visuellement, de manière haptique, un certain type de contact physique. L'aspérité des pierres rongées par les herbes sauvages, les pinacles qui hérissent les églises, les ruines instables des bâtiments abandonnés, permettent d'imaginer des contacts physiques douloureux avec ces objets. Ils évoquent une forme de souffrance possible. Tous les objets environnants du jeu, ou presque, suggèrent des contacts physiques pénibles. Baldine de St-Girons insiste ainsi sur la rugosité liée au sublime, qui s'oppose à l'absence d'aspérité propre au beau.¹²⁰

La physique du jeu nous permet en outre de prendre la mesure des coups reçus par notre avatar, souvent mis à terre sous l'effet des chocs reçus. La manette vibre alors dans la main, opérant une jonction entre l'image et le toucher pour le joueur. Néanmoins, il nous faut préciser ce dernier point : dans un jeu vidéo, nous ne touchons les objets du jeu que par la médiation

¹¹⁹ *Ibid.*, p. 165 : « Après avoir parcouru les causes du sublime dans les cinq sens, on trouvera très vraisemblable la thèse que j'ai énoncée dans la section 7 : l'idée du sublime est relative à la conservation de soi, aussi est-ce l'une des représentations qui nous affectent le plus (...) ». Le titre de cette partie est « Le toucher, la douleur ».

¹²⁰ Nous citons ici le texte : « Le sublime de Burke est pluri sensoriel, ce qui n'est pas le cas chez la plupart des autres écrivains. On ne rencontre pas chez Burke de rupture entre l'ordre du tact (le *feeling*) et l'ordre visuel. Non seulement, le beau et le sublime n'appartiennent pas aux seuls sens dits supérieurs (la vue et l'ouïe), mais le toucher acquiert un statut privilégié. Ainsi le rugueux s'oppose-t-il, par exemple, au lisse et au poli. Et nous avons vu chez Shenstone l'importance de cette entrée en jeu des sens inférieurs dans l'acte de la marche qui, seule, doit découvrir la véritable essence du *garden*. » Baldine St-Girons, *Le Sublime de Burke et son influence dans l'architecture et l'art des jardins*, Conférence inédite, Auditorium du Louvre, 1994

d'un avatar. La mobilisation directe du toucher ne se fait que par la vibration plus ou moins importante de la manette, déclenchée au contact d'un choc subi, ce qui n'implique qu'un rapport très lointain au toucher réel. S'il y a bien une continuité entre ce que « voit » notre avatar (si une telle expression a du sens) et ce que nous voyons en tant que joueur, ce n'est pas le cas pour le toucher. Nous ne pouvons pas toucher ce qu'il touche, ni sentir ce qu'il sent. Pour cette raison, il nous semble plus pertinent de parler de perception haptique, puisque le toucher est bien en cause mais par la médiation de la vue, plutôt que de perception directement tactile.

Pour poursuivre l'analyse de l'expérience esthétique du sublime dont *Bloodborne* est l'occasion en tant qu'épreuve pour nos sens et notre entendement de joueur, il nous faut explorer sa mécanique de combat, qui met à rude épreuve notre système nerveux de joueur, par la frénésie qu'il implique.

Chapitre IV

Le sublime et les affects vitaux :

La frénésie

I. La temporalité vidéoludique

Dans son article « Les corps du jeu vidéo »¹²¹ et dans son essai de rythmanalyse vidéoludique¹²², Mathieu Triclot suggère l'usage de nouveaux paradigmes pour comprendre ce qui se joue dans une émotion proprement vidéoludique et interroge les moyens de sa restitution. Dans le premier article, il remarque que les jeux sont en difficulté pour susciter certaines émotions, dont la tristesse. Force est de constater que le jeu vidéo peine par exemple à reproduire les émotions d'un bon mélodrame, malgré des efforts parfois marqués pour aller dans ce sens¹²³. Pour Triclot, cela est largement dû à sa temporalité, assise sur le présent. Ce présent permanent gêne le medium pour produire un sentiment tourné vers le passé, puisqu'il plonge le joueur dans un régime d'instantanéité qui s'impose sur le mode de l'urgence (un ennemi surgit et nous attaque, il faut nous défendre). Cela fait écran au sentiment de tristesse, lequel présuppose un retour réflexif sur une rencontre manquée ou un souvenir douloureux. Le regret, pour se déployer, a besoin d'une autre temporalité que celle du présent et de l'instantanéité brûlante propre au jeu vidéo¹²⁴. On trouve plein d'exceptions à cette règle

¹²¹ M. Triclot, « Les corps du jeu vidéo », dans *Subjectivation et empathie dans les mondes numériques*, Dunod, Paris, 2013, pp.112-138

¹²² M. Triclot, « Les jeux vidéo en aveugle : essai de rythmanalyses », dans K. Langewiesche & J-B. Ouédraogo, *L'enquête et ses graphies en sciences sociales : figurations iconographiques d'après société*, Dakar, Amalion, 2019, pp. 175-194

¹²³ On songe aux jeux vidéo de *Quantic Dream*, très inspirés par le cinéma, conçus pour produire les mêmes émotions, comme l'assume David Cage, l'un des développeurs les plus connus du studio.

¹²⁴ « Dans sa lecture des films de corps, Linda Williams rapprochait chacune des formes, du mélodrame, de l'horreur et de la pornographie (Williams, 1991). C'est précisément cette dimension du trop tard, ce rapport au passé, dans l'image captée, qui fait défaut au jeu vidéo. De là sans doute, l'affinité du medium avec le genre de l'horreur, et le type de tension qu'il implique vis-à-vis de l'événement à venir, ou de la pornographie, avec cette disponibilité totale, ce présent éternel des mondes numériques, et la très grande difficulté à reproduire les émotions du mélodrame, qui tombent en dehors de la pente naturelle du médium, lequel laisse peu de place au regret, au retour sur soi et sur le passé (...) », M. Triclot, « Les corps du jeu vidéo », dans *Subjectivation et empathie dans les mondes numériques*, Dunod, Paris, 2013, p.120

générale¹²⁵, mais elle n'en reste pas moins globalement opérante. L'envers de cette faiblesse constitutive du jeu vidéo est une facilité particulière à susciter l'horreur.

C'est particulièrement vrai dans *Bloodborne* où, pour reprendre les temporalités des « films de corps » construits par Linda Williams et reprises par Mathieu Triclot, le jeu de *FromSoftware* nous impose un rythme brutal : il faut être en permanence sur ses gardes ; les coupe-gorges sont multiples et les ennemis surgissent souvent dans un angle mort. Ce que nous affirmons est évidemment discutable, puisque plus nous nous installons dans le jeu, plus cette tyrannie du présent s'estompe, pour laisser la place à l'anticipation et éventuellement à des formes d'exploration du passé. Il s'agira du second temps de l'expérience esthétique du jeu, fondé sur une narration environnementale impliquant un certain rapport au passé et à l'archéologie ; nous y consacrerons la seconde partie de cette thèse. Notre propos concerne ici la phase de découverte du jeu, durant laquelle le sentiment du sublime s'impose toujours sur le mode de l'urgence. En somme, l'incapacité du jeu vidéo à susciter la tristesse est inversement proportionnelle à sa capacité à provoquer l'horreur, du fait de sa temporalité liée au présent, laquelle se trouve être également celle du sublime. Ce sentiment s'impose en effet toujours à nous au présent, en nous ébranlant tout entier. Plus encore que le beau, il a le pouvoir d'arrêter le cours de nos pensées, souvent tournées vers le passé ou l'avenir, abolies dans une perception de terreur délicate éprouvée sur le mode de l'instant. Jamais Burke ne prend l'exemple d'un souvenir sublime, ou d'un sentiment du sublime qui serait projeté vers l'avenir. Reste à préciser ce contenu affectif du jeu, articulé à la temporalité qu'il convoque : *Bloodborne* ne fait pas que susciter la peur, il convoque surtout des « affects de vitalité », qui permettent de comprendre précisément ce qui se joue dans l'expérience du sublime.

Avant de poursuivre pour préciser ce point, nous voulons affirmer que ni la démarche de Triclot, ni la nôtre ne cherchent à opérer une essentialisation du jeu vidéo. Nous ne cherchons pas à dire qu'un bon jeu serait nécessairement un jeu d'horreur, ou même un jeu d'action *a minima*, puisqu'il s'imposerait toujours plus ou moins au présent. De la même manière, nous n'affirmons pas qu'un bon film serait toujours le véhicule d'une certaine nostalgie, du fait de la temporalité qui serait inhérente à son médium et à cause à son matériau : il contiendrait, pour le format argentique, la trace lumineuse d'un moment capturé sur une pellicule, lequel ne

¹²⁵ On songe à la série des RPG japonais *Final Fantasy*, dont la mécanique de jeu est basée sur le tour par tour, qui n'implique pas du tout le stress imposé par certains jeux frénétiques. La construction remarquable des personnages, la qualité du scénario et le temps immense passé sur le jeu sont propices à créer des moments bouleversants. Le dixième opus nous laisse par exemple avancer vers la mort de notre avatar, qui commençait justement une relation avec l'une des héroïnes du jeu, reprenant la structure classique du mélodrame.

reviendra jamais. Nous avons déjà congédié en introduction l'idée selon laquelle les bons jeux vidéo seraient ceux qui coïncident parfaitement avec leur essence vidéoludique, car cette essence est impossible à fixer à nos yeux. Il y a du reste d'excellents jeux qui s'inspirent d'une forme cinématographique. A l'inverse, certains films d'horreur sont exceptionnels, et parviennent sans l'interactivité propre au medium vidéoludique à s'imposer sur le mode du présent. Faire de l'adéquation de l'objet d'art à son medium une échelle de valeur est non seulement impossible, mais non souhaitable : cela entraîne toujours une conception réductrice du medium en question. Le jeu vidéo n'est pas défini par sa seule interactivité, et le distinguer à tout prix d'un film, au nom du fait que certains développeurs de jeu vidéo cherchent à se rapprocher du cinéma pour valoriser leur travail, en profitant de la légitimité culturelle du septième art pour asseoir un peu plus celle du dixième art, n'a pas de sens. Pour Triclot, affirmer une telle chose serait d'ailleurs un comble, puisqu'il reprend la théorie des affects vitaux à Raymond Seboul, qui est un théoricien du cinéma inspiré par Stern, et que la théorie du corps du jeu vidéo est inspirée par les concepts de « films de corps » de Linda Williams, autrice féministe spécialiste de ce même medium. Il s'agit bien d'une entreprise visant la compréhension de la nature des émotions que le jeu vidéo procure, et pour cela on peut tout à fait mobiliser un appareil conceptuel emprunté à la théorie du cinéma.

II. Affects vitaux et affects catégoriels

1. Une première distinction

Outre l'analyse de la temporalité vidéoludique, ce qui nous intéresse dans le travail de Mathieu Triclot est sa mobilisation de la distinction entre affects vitaux et affects catégoriels. Cette classification est empruntée à la psychologie de Stern, telle que ce dernier la développe dans *Le monde interpersonnel du nourrisson*¹²⁶, et elle nous permet de mieux comprendre l'expérience du sublime dans *Bloodborne*. L'idée d'« affects vitaux » primordiaux s'est imposée en psychologie pour caractériser un régime d'expérience dont les affects catégoriels discrets (colère, tristesse, joie...) ne rendent pas bien compte. Ces affects vitaux sont plus des perceptions subtiles de variations de mouvements que des émotions bien déterminées et

¹²⁶ D. Stern, *Le monde interpersonnel du nourrisson*, PUF, Paris, 1989

signifiées par une expression faciale destinées à être communiquées à autrui¹²⁷. Ils rendent compte d'un accès à l'intensité d'un mouvement perçu et à la manière dont il résonne affectivement au sein du sujet. Bien que les deux formes d'affects désignent deux phénomènes distincts, les affects vitaux ne sont pas les antagonistes des affects catégoriels. Ils sont d'ailleurs souvent articulés l'un à l'autre dans l'expérience : les affects vitaux constituent l'instant où l'on *accède* à l'affect catégoriel discret, le moment précis où l'on est emporté par l'émotion et où l'on en fait l'épreuve dans notre corps¹²⁸. Les affects vitaux nous aident dès lors à caractériser l'expérience esthétique du sublime, puisqu'ils relèvent de la perception des mouvements et de leur variation d'intensité et de qualité, laquelle est toujours chargée affectivement. Pour comprendre précisément ces affects vitaux et leur lien avec ce sentiment, nous pouvons reprendre *in extenso* ici leur définition par Stern :

« C'est nécessaire parce que de nombreux caractères des émotions ne rentrent pas dans le lexique existant ou dans la taxinomie des affects. Ces caractères insaisissables sont mieux rendus par des termes dynamiques, kinétiques, tels que « surgir », « s'évanouir », « fugace », « explosif », « crescendo », « decrescendo », « éclater », « s'allonger », etc... Ces caractères sont très certainement perceptibles par le nourrisson et d'une très grande importance quotidienne, même si elle n'est que momentanée. Ce sont des émotions qui seront provoquées par des changements d'états et de motivation, d'appétit ou de tension. La philosophe Suzanne Langer (1967) a insisté sur le fait que dans toute psychologie proche de l'expérience, on doit porter une attention soutenue aux nombreuses « façons de sentir » qui sont inextricablement liées à tous les processus vitaux (...). Les différentes formes d'émotions provoquées par ces processus vitaux affectent l'organisme la plupart du temps. Ils ne nous quittent jamais, que nous en soyons conscients ou non, tandis que les affects « ordinaires » vont et viennent. »¹²⁹

Cette description résonne très précisément avec ce qui se joue dans l'expérience de *Bloodborne*. Le terme « horreur » reste vague pour la décrire ; le jeu de *FromSoftware* produit d'abord des affects vitaux puissants pour qui s'y trouve engagé. Ces derniers sont directement liés aux mouvements perçus, auxquels le joueur répond par des actions, pertinentes ou non. Il se bat, court, esquive, pare et contre-attaque, en réaction aux mouvements hostiles du jeu à son encontre. Dans le centre de Yharnam, nous entendons le son d'une lame frotter contre les dalles de pierre : il s'agit d'un habitant de la ville, prenant part à la grande chasse qui constitue le cadre du jeu. Sa démarche trahit une forme d'ivresse. Une seconde plus tard, nous sommes dans son champ de vision ; il se jette alors sur notre avatar. La vitesse croissante de sa course nous

¹²⁷ Ici, nous restons dans le modèle classique établi par Darwin en 1872.

¹²⁸ « Les affects de vitalité surviennent à la fois en présence et en l'absence des affects catégoriels. Par exemple, un « accès » de colère ou de joie, une inondation de lumière, une suite accélérée de pensées, une émotion incommensurable provoquée par la musique et une injection de stupéfiant peuvent tous donner le sentiment d'un accès. (...) J'appelle affect de vitalité l'accès à la qualité de ce qui est ressenti lors de toutes ces sortes de changements. » *Ibid.*, p.80

¹²⁹ *Ibid.*, , p.78

indique son intention hostile : il va chercher à nous tuer. Même sans avoir entendu la lame frotter par terre de manière menaçante, nous en serions absolument certains. Pour reprendre les mots de Stern, cet ennemi « surgit » de manière « explosive » et sa course va « crescendo », sans que nous sachions précisément si cette violence est l'effet de la folie ou de la colère, si elle est aveugle ou si elle nous vise spécifiquement. Cette perception est le moment où nous *accédons* à la peur, laquelle est un affect catégoriel qui caractérise davantage les moments d'attente où l'on ne se bat pas encore. En effet, au moment du combat, nous sommes plongés dans un état de tension nerveuse, maintenu par l'adrénaline, qui abolit momentanément toute fatigue, et dont on sort étrangement satisfait.

On peut s'arrêter un instant sur l'exemple que nous venons de prendre : comment pouvons-nous percevoir de manière évidente l'hostilité d'un ennemi qui ne nous adresse pas la parole et dont le visage est dissimulé ? On ne lit pas la colère sur son visage, mais sa course exprime manifestement une profonde hostilité, que nous ressentons de manière intense. Pour comprendre ce phénomène, nous pouvons analyser l'exemple de Stern, qui évoque l'expressivité si particulière des marionnettes.

2. L'expressivité kinétique des marionnettes

Stern prend l'exemple des marionnettes à cause de la faible expressivité de leur visage, inversement proportionnelle à celle de leurs mouvements :

« L'expressivité des affects de vitalité peut être comparée à celle d'un spectacle de marionnettes. Les marionnettes n'ont pas ou peu d'aptitudes à exprimer les catégories d'affects au moyen de signaux faciaux, et le répertoire des gestes ou des postures conventionnels dont elles disposent pour faire passer des signaux affectifs est habituellement pauvre. En général, c'est de la façon dont elles se déplacent que nous déduisons les différents affects de vitalité tirés des profils d'activation qu'elles dessinent. Le plus souvent, le caractère des différentes marionnettes se définit principalement en fonction d'affects de vitalité particuliers ; l'une peut être léthargique, avec les bras tombants et la tête baissée, une pleine de force et une autre enjouée. »¹³⁰

Les PNJ dans le jeu sont semblables aux marionnettes, elles produisent des affects vitaux puissants du fait de leurs mouvements. Dans *Bloodborne*, ces affects vitaux kinétiques sont très prégnants, et ce sont eux qui sous-tendent largement l'expérience du sublime, et ils surviennent à l'occasion des mouvements violents des ennemis sur notre chemin.

¹³⁰ *Ibid.*, p.80

De la même manière, les exemples pris par Burke pour illustrer les occasions du sublime sont presque tous également associés à des mouvements violents et déréglés : la mer déchaînée, le grand incendie de Londres, le chaos absolu de l'enfer de Milton ; tous symbolisent le primat du mouvement sur l'ordre. On peut aller jusqu'à affirmer qu'il s'agit d'un pur mouvement, sans cadre fixe dans lequel ce dernier se déploierait et pourrait être saisi.¹³¹ Ainsi, à la faveur de ce concept d'affect vital, nous comprenons que le mouvement constitue l'un des fondements du sentiment du sublime tout en étant constitutif du médium vidéoludique, à côté de la danse et de la musique.

3. Danse moderne, musique et jeu vidéo

On peut noter que le modèle de Stern pour comprendre ce qui suscite un affect vital est celui de la danse moderne et de la musique, qui sont justement des arts du mouvement et de la perception des différentes qualités affectives qui s'y trouvent attachées¹³². Un mouvement en danse moderne est toujours expressif et lesté d'affects, mais pas au sens où il s'agirait simplement d'une représentation de la peur, de la joie, de la tristesse... Chaque mouvement est une manière de sentir, et non la représentation d'une émotion discrète, d'un affect catégoriel bien défini. C'est moins vrai pour la danse classique, qui s'inscrit plus souvent dans un horizon représentatif. De la même manière, on ne peut pas dire que la musique représente ou même désigne une émotion au même titre que le mot qui y renvoie. On pourrait donc élargir le spectre

¹³¹ « Aux yeux de Satan et des deux Spectres apparaissent soudain les secrets du vieil abîme: sombre et illimité océan, sans borne, sans dimension, où la longueur, la largeur et la profondeur, le temps et l'espace sont perdus, où la Nuit aînée et le Chaos, aïeux de la nature, maintiennent une éternelle anarchie au milieu du bruit des éternelles guerres, et se soutiennent par la confusion. Le Chaos siège surarbitre, et ses décisions embrouillent de plus en plus le désordre par lequel il règne : après lui, juge suprême, le Hasard gouverne tout. Dans ce sauvage abîme, berceau de la nature, et peut-être son tombeau ; dans cet abîme qui n'est ni mer, ni terre, ni air, ni feu, mais tous ces éléments qui, confusément mêlés dans leurs causes fécondes, doivent ainsi se combattre toujours (...). » Milton, *Paradis perdu*, III, trad. François-René de Chateaubriand, Poésie Gallimard, 1995

¹³² « La danse moderne et la musique sont des exemples par excellence de l'expressivité des affects de vitalité. La danse révèle au spectateur-auditeur de multiples affects de vitalité ainsi que leurs variations, sans renvoyer à l'intrigue ou à des signaux d'affects catégoriels d'où pourraient dériver les affects de vitalité. (...) Cet exemple est particulièrement édifiant car le nourrisson, quand il observe les comportements des parents qui n'ont pas d'expressivité intrinsèque (c'est-à-dire sans signal affectif darwinien), est peut-être dans la même position que le spectateur d'une danse moderne ou que celui qui écoute de la musique. » D. Stern, *Le monde interpersonnel du nourrisson*, PUF, Paris, 1989 p.81

des arts du mouvement, en y incluant le jeu vidéo, particulièrement axé sur la perception de l'intensité d'un mouvement, et donc capable de susciter le sublime.

Par ailleurs, l'analogie avec la danse est justement souvent utilisée pour caractériser la mécanique de combat de *Bloodborne*, par opposition aux *Dark Souls*, où l'on pare davantage les coups reçus qu'on ne les évite, ce qui entraîne moins de mobilité de notre part. Dans *Bloodborne*, on apprend à danser avec les ennemis pour éviter leurs coups. Les esquives relèvent d'une forme de valse, où l'on réagit à chaque variation de mouvement. Chaque nouveau boss est l'occasion d'un apprentissage de nouveaux mouvements pour répondre à ceux du boss, d'abord perçus comme très violents et intenses par leur vitesse et leur force, et donc suscitant le sublime.

Cette question du mouvement appelle une réponse à une objection très forte : dès lors que nous réagissons de manière adéquate à un mouvement hostile du jeu à notre égard, c'est-à-dire sans affolement et avec sang-froid, sommes-nous encore dans l'état d'effroi que provoque le sublime ? La maîtrise du jeu l'empêcherait de devenir une occasion du sublime, ce qui est tout à fait juste. Notre réponse à cette critique tient dans le plan de notre thèse : nous commençons toujours par ressentir le sublime dans *Bloodborne*, avant de nous habituer à ce que nous impose le jeu, du fait de la répétition des combats et des paysages parcourus. Nous incorporons alors peu à peu les mouvements pertinents à performer et le sentiment du sublime s'estompe, cédant le pas à une compréhension fine et sereine de la mécanique du jeu et de son univers. C'est ce que nous étudierons d'ailleurs dans la seconde partie de notre travail. Néanmoins, en faisant une chronologie phénoménologique rigoureuse de l'expérience du jeu, le premier sentiment éprouvé reste bien celui du sublime. De ce fait, les mouvements hostiles auxquels *Bloodborne* nous confronte, lorsqu'ils sont perçus pour la première fois, provoquent souvent une forme d'affolement et une mise en difficulté extrême, toujours accompagnée par la conscience de notre sécurité en tant que joueur. Comme nous le disions introduction, le sublime ne provoque pas, dans le cas du jeu vidéo, de stupeur ou de sidération paralysante. Comme le dit bien Guillaume Baychelier, cela irait à l'encontre de la mécanique vidéoludique elle-même :

« Les circonstances du jeu (au sens de *play*) modalisent l'épreuve de la peur, sans trop l'affaiblir. (...) L'expérience de la sidération, parce que contraire à l'élan ludique, n'est pas la

visée ultime de ces jeux. (...) L'action est le cœur même de la pratique vidéoludique et ne peut se laisser entamer par la mise en branle d'émotions paralysantes. »¹³³

Lorsque nous découvrons un boss, l'affolement dans lequel nous nous trouvons se tient toujours à l'extrême limite de la panique ; nos premières tentatives pour relever le défi qui s'impose à nous ne sont guère concluantes et notre avatar trépanse inmanquablement. Il ne s'agit pas d'une forme de panique totale, laquelle concernerait des joueurs complètement novices. Une telle émotion nous plongerait dans un état d'échec absolu exclusif de tout plaisir ludique. L'affolement constitutif de l'expérience du sublime relève d'une tentative désespérée pour maintenir notre avatar en vie, qui cèdera le pas à une maîtrise du jeu qui nous fera sortir de cette situation inaugurale.

On pourrait nous rétorquer que tout cela n'a rien de spécifique à *Bloodborne*, et que c'est le propre du jeu vidéo en général, à l'exception des jeux de gestion et de stratégie qui se rapprochent plus d'une activité bureautique, de provoquer ce genre d'affects vitaux fondamentaux. Dire cela ne serait que partiellement vrai, car on manquerait la spécificité de la mécanique de combat de *Bloodborne*, organisée autour de la vélocité et de la difficulté.

III. Rythmanalyse de *Bloodborne* et phénoménographie

Les combats dans *Bloodborne* sont marqués par un rythme très vif, assez rare aujourd'hui dans les jeux d'action ou d'horreur. Or, les affects de vitalité sont très largement liés à la perception de la vitesse des mouvements et de leurs variations. Dans le jeu de *FromSoftware*, presque tous les ennemis se déplacent avec une grande vélocité, et les rares qui sont statiques ou lents peuvent nous atteindre par des projectiles, comme les « *Huntsmen* » armés de fusils dans le centre de Yharnam. Pour ce qui est des ennemis les plus rapides, outre le Monstre affamé que nous avons évoqué plus tôt, nous croisons certains chasseurs ivres de sang dont la vitesse produit en nous un sentiment d'affolement difficilement contrôlable au départ : à peine aperçu au loin, il est déjà sur nous.

La vitesse est inscrite dans la mécanique de combat. Ainsi, *Bloodborne* récompense de manière généreuse les contre-attaques : si nous sommes blessés et que nous parvenons à rendre

¹³³ Guillaume Baychelier, « Jeux vidéo horrifiques et artialisation des émotions extrêmes », *Nouvelle revue d'esthétique*, 2014/2 (n° 14), p. 81-92. DOI : 10.3917/nre.014.0081. URL : <https://www.cairn.info/revue-nouvelle-revue-d-esthetique-2014-2-page-81.htm>

suffisamment rapidement le coup que nous venons d'encaisser, nous récupérons une part de la vie que nous venons de perdre. Cela nous invite à enchaîner les coups et à ne pas trop préserver notre avatar. De la même manière, tirer sur un ennemi permet de l'arrêter dans sa course, et provoque une ouverture décisive pour lui infliger une attaque viscérale. L'arme à feu, opposée au bouclier des *Dark Souls*, favorise ainsi largement l'agressivité, et le *kairos* : il faut tirer au bon moment ; la fenêtre est très mince. Si nous tirons trop tôt, notre balle est sans effet, et si nous tirons trop tard nous n'avons pas le temps d'arrêter le coup de notre ennemi. Tout cela n'est pas exclusif d'un recours aux esquives élégantes, loin de là, mais ces dernières doivent elles aussi être déclenchées rapidement, faute de quoi nous nous retrouvons vite transpercés par une lame ou jetés à terre. Le jeu est donc construit autour de la vitesse, et, comme nous l'avons déjà dit, il y a une convergence remarquable entre le scénario du jeu, qui associe l'ingestion de sang à la bestialité, à l'ivresse et à la frénésie, et la mécanique de combat. Cette dernière encourage une manière de jouer très agressive et brutale, ce qui nous enjoint à nous exposer beaucoup, et par extension à nous soigner souvent pour rester en vie, en buvant du sang, lequel est justement tératogène.

Bloodborne n'a malheureusement pas fait partie des jeux analysés au sein du dispositif de rythmanalyse mené par Mathieu Triclot et par un groupe d'étudiants¹³⁴ auteurs d'un dispositif de captures de données et d'analyse de ces dernières. Du fait de l'impossibilité d'émuler *Bloodborne* sur PC, encore aujourd'hui, cette thèse n'a malheureusement pas pu être l'occasion de mener ce travail de capture et d'analyse de données. Une rythmanalyse de *Bloodborne* aurait pu avoir une incidence sur la manière de classer le jeu, puisque c'est l'un des enjeux de la rythmanalyse vidéoludique¹³⁵, mais, surtout, cela aurait permis de confronter ce ressenti de frénésie, très largement partagé par les joueurs et la critique, à des données

¹³⁴« Loïs Aubrée, Eliot Jourdain, Théophile Madet, Romain Hoarau, Yixin Jiang, Robin Turon-Lagot, Jérôme Boulmier, Benoît Cortier, Alexis Hérial et Prunelle Daudré-Treuil, » M. Triclot, « Les jeux vidéo en aveugle : essai de rythmanalyses », in K. Langewiesche & J-B.Ouédraogo, *L'enquête et ses graphies en sciences sociales : figurations iconographiques d'après société*, Dakar, Amalion, 2019, p.6

¹³⁵ « La demande rythmique d'un jeu de gestion est, par exemple, de manière intuitive totalement contraire à celle d'un jeu de plateforme. Les indicateurs récoltés pour chaque session de jeu - nombre de clics souris ou d'appuis clavier par seconde, nombre de touches utilisées, durée moyenne des appuis, vitesse de déplacement souris, etc. - permettent de classer les jeux selon leur demande rythmique, en renouvelant ici un problème traditionnel de la théorie des jeux (Cailliois, 1958 ; Chateau, 1946). Saisir les jeux par l'intensité de leur demande rythmique fait ainsi apparaître des rapprochements entre des titres que l'on distribue d'habitude sur des genres différents. La démarche présente, en effet, l'intérêt de disqualifier par avance le mode de classification thématique (jeu de sport, de football, de course, de tir, etc.), très largement employé, dans la mesure où le monde représenté à l'écran ne rentre pas en ligne de compte. » M. Triclot, « Les jeux vidéo en aveugle : essai de rythmanalyses », in K. Langewiesche & J-B.Ouédraogo, *L'enquête et ses graphies en sciences sociales : figurations iconographiques d'après société*, Dakar, Amalion, 2019, p.7

expérimentales quantifiées. En effet, les données ne confirment pas toujours l'expérience subjective des joueurs, ou du moins elles permettent de la nuancer et de mettre en lumière certains éléments auxquels nous sommes aveugles. Même dans le cas où elles confortent l'intuition du joueur, elles sont la condition d'une analyse plus subtile de l'expérience d'un même jeu, qui se décompose toujours en différentes phases rythmiques hétérogènes : *Doom* (1993) par exemple alterne entre des phases d'agressivité brutale, à laquelle le titre est fortement associé, et des phases plus calmes d'errance. C'est la même chose pour *Bloodborne* : si les affrontements sont très fréquents, ils ne sont pas exclusifs de moments d'exploration où l'on ne se bat pas, notamment lorsque tous les ennemis d'une zone ont été tués, et la rythmanalyse pourrait rendre compte de ces variations de cadence. Nonobstant cette limite de notre analyse, qui n'est donc pas adossée à des données quantifiées, on peut sans crainte affirmer que le rythme frénétique du jeu participe de l'expérience du sublime dans *Bloodborne*.

De surcroît, nous pouvons nous servir des outils de classifications des jeux utilisés dans ce programme de recherche, même si *Bloodborne* ne se joue pas avec un clavier et une souris mais sur une manette (quelques jeux sont analysés sur *pad*, mais la majorité vient du *PC*), du fait de son statut d'exclusivité totale pour *Sony*. Ainsi, les deux pôles « legato/staccato », empruntés au champ lexical de la musique et qui constituent les deux extrémités du spectre rythmique d'un jeu, nous intéressent beaucoup. *Bloodborne* demande les deux : notre stick gauche est sans cesse mobilisé pour diriger l'avatar sous la forme de mouvements souples, liés entre eux, sans saccade. C'est le propre du « legato ». Cela est nécessaire pour opérer des esquives par exemple. Néanmoins, le « staccato » est dominant : le pouce droit court très rapidement sur le stick droit pour rétablir la caméra, sur carré pour utiliser un consommable ou jeter un cocktail molotov, sur triangle pour boire une fiole de sang... Nous ne sommes jamais dans le matraquage pur, comme on pourrait l'être dans un jeu d'arcade du type *Metal Slug* (1996), où nous tirons en permanence, mais dans une exigence de vitesse et de virtuosité où les doigts courent vite d'une commande à l'autre. Puisque cette exigence, au moins au départ, dépasse nos capacités et produit une impression de débordement, elle participe également du sublime.

Nous pouvons également opérer quelques comparaisons à partir des *Dark Souls 1, 2 et 3*, qui figurent dans le corpus étudié¹³⁶, pour en inférer quelques conclusions concernant

¹³⁶ Notre étude est surtout faite à partir d'une capture d'écran projetée durant le séminaire, « Comprendre le jeu par le geste », que nous reproduisons ici. On ne retrouve pas les analyses des *Souls* dans l'article de M.

Bloodborne. Les *Dark Souls*, comme nous l'avons dit précédemment, sont caractérisés par une certaine lenteur, du moins en comparaison avec notre jeu néo-gothique. Dans les *Souls*, nous pouvons utiliser notre bouclier pour nous défendre, parer les coups, nous tenir patiemment sur la défensive. Cet état de fait n'exclut toutefois pas quelques variations rythmiques au sein de la série : *Dark Souls 2* par exemple est plus rapide que le 3, et sensiblement plus difficile. Néanmoins, *Bloodborne* est plus rapide encore que *Dark Souls 2* et interdit au joueur de se protéger. Sa mécanique de jeu le place sous le signe de la « frappe clavier » au détriment de l'« appui long », qui n'est utilisé qu'en cas de sprint de l'avatar. L'exigence du jeu en termes de virtuosité se confond donc largement avec une exigence de vitesse, ce qui participe fortement à l'expérience du sublime dans la mesure où nous risquons d'être dépassés à chaque instant.

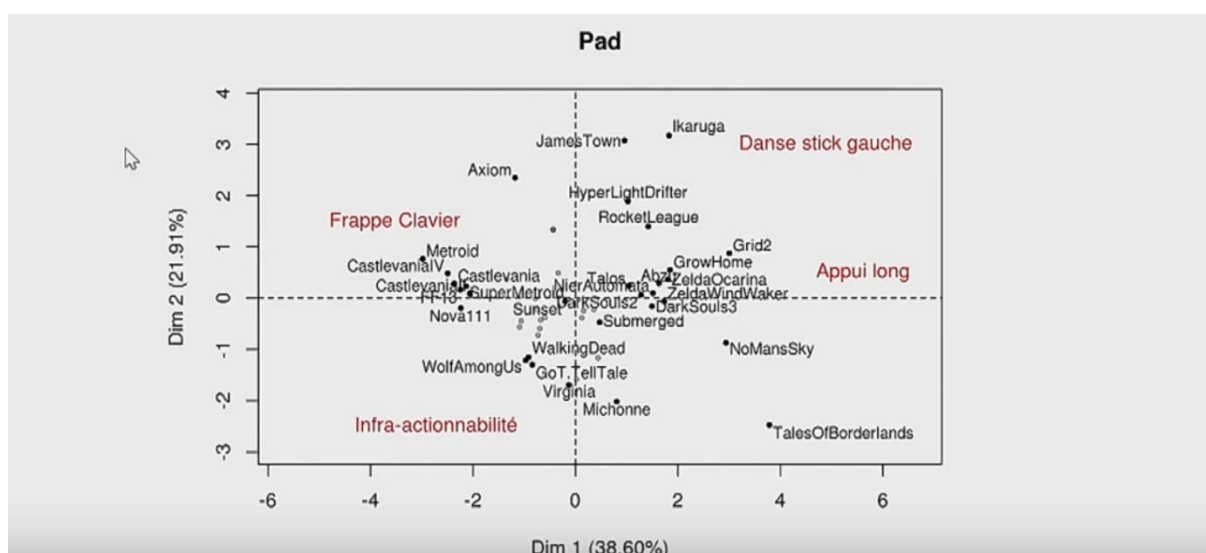


Figure 7 - « Comprendre le jeu par le geste »¹³⁷

Nous arrivons au terme de la première étape de l'analyse du sublime : nous nous sommes efforcés de comprendre ce sentiment à partir de l'ébranlement du joueur, compris pour l'instant comme sujet dont la perception est organisée par un certain rapport affectif au monde. Nous avons vu que *Bloodborne* produisait toute une palette d'affects vitaux fondés sur la

Triclot, « Les jeux vidéo en aveugle : essai de rythmanalyses », et la base de données disponible sur *GitHub* (URL : <https://github.com/GamesRythmAnalysis/RnGameDataExploitation>) est plus difficilement lisible.

Mathieu Triclot, « Comprendre le jeu par le geste : essais de rythmanalyse », UNIL, 2017, URL : https://www.youtube.com/watch?v=Jm_EVAbDAPk

¹³⁷ M. Triclot, « Comprendre le jeu par le geste : essais de rythmanalyse », Capture d'écran de la conférence, UNIL, 2017, URL : https://www.youtube.com/watch?v=Jm_EVAbDAPk

perception du mouvement, sa vitesse et ses inflexions, qui sont autant d'occasion de survenue du sublime. Néanmoins, la peur propre au sublime ne naît pas seulement des ténèbres ou de la perception inquiète d'un mouvement brusque et vif, elle est travaillée par l'expérience du sujet historiquement situé. Le contexte historique est déterminant pour comprendre une expérience esthétique, laquelle serait amputée de l'une de ses dimensions principales si nous en faisons l'économie.

Il nous faut à présent articuler la perception affective des mouvements avec le champ de conscience du sujet, nécessairement situé culturellement, dans lequel elle se déploie. En d'autres termes, il nous reste à démontrer en quoi l'univers de *Bloodborne*, très marqué par le romantisme noir, participe à la création de ce sentiment du sublime. La peur dont jouit le joueur dans *Bloodborne* vient notamment de sa familiarité avec le gothique victorien, qui est une sous-catégorie du néo-gothique et qui charrie un imaginaire traditionnellement associé à l'horreur. L'architecture néo-gothique peut susciter la peur par ses effets physiques sur le corps, mais également par son inscription dans un contexte déterminé, en l'occurrence celui du romantisme noir.

La suite de cette entreprise rattachera donc *Bloodborne* à ce courant. Néanmoins, notre objectif ne sera pas d'établir un inventaire exhaustif du sous-texte du jeu et des références plus ou moins explicites au romantisme noir qu'il contient, mais de montrer en quoi ces références *affectent* le joueur en tant que sujet historiquement déterminé, et participent activement à l'expérience esthétique du sublime.

Chapitre V

Le renversement du sacré et le romantisme noir

Bloodborne nous plonge littéralement dans l'obscurité. Mais le rapport aux ténèbres ne s'arrête pas à la perception sensible dans le jeu. Il s'articule à l'évocation systématique d'une religion chrétienne renvoyée aux ténèbres, prise dans un syncrétisme étrange avec la cosmogonie lovecraftienne. Cette importance de la religion fait écho aux réflexions de Burke qui ouvrent sa *Recherche*¹³⁸. *Bloodborne* est en effet l'héritier d'un catholicisme renversé par le romantisme noir, non plus lumineux mais sous le signe de l'ombre, et de la mythologie monstrueuse de Lovecraft.

H.P. Lovecraft propose une cosmogonie surprenante, car matérialiste : les Dieux ou Grands Anciens appartiennent bien à la nature, et n'ont rien à voir avec des divinités qui se situeraient hors du monde. C'est le cas dans le jeu de Miyazaki également : malgré l'importance du romantisme noir dans le jeu, les Grands ne semblent pas identifiables à la figure familière de Satan. Ils ne relèvent pas du vampire, du loup-garou, du bestiaire qui compose l'imaginaire horrifique de la littérature du XIX^e. Leur origine extra-terrestre les rend effrayants pour les humains, mais ils ne sont même pas mauvais *stricto sensu*, dans la mesure où, comme la nature indifférente dont ils participent, ils sont amoraux. Leur puissance démesurée ne connaît ni Bien, ni Mal. Les humains dans le jeu choisissent de les vénérer sans bien comprendre leurs motivations, ni même les voir, puisqu'ils n'apparaissent vraiment qu'aux yeux de quelques initiés. Ils sont en effet invisibles pour le commun des hommes, et apparaîtront progressivement, au fur et à mesure de l'augmentation de nos points de lucidité (« *Insight* »), symbolisés par un œil et véritable portes ouvertes sur leur monde terrifiant. Les prières qui leur sont adressées sont évidemment vaines puisque les Grands sont, comme nous venons de le dire, parfaitement étrangers à la pitié et à tout sentiment humain.

S'ils sont amoraux, ils s'en prennent néanmoins bien aux humains. Leurs desseins violents se découvrent au bout d'un certain temps : incapables de se reproduire entre eux, les Grands exploitent la capacité des humains à croître et à se multiplier. Dans *Bloodborne*, certains vont chercher à s'accoupler avec une femme humaine, ce qui impliquera un double-viol : celui

¹³⁸ Burke, *Recherche philosophique sur l'origine de nos idées du sublime et du beau*, Vrin, 2009, Partie II, p.122

d'Arianna et celui de la Reine Pthumérienne. Ce dernier donnera naissance à Mergo, monstre non-viable, dont les pleurs résonnent plusieurs fois dans le jeu. Cela brise le tabou endogamique fondamental selon lequel des espèces trop dissemblables ne peuvent avoir de descendance saine et fertile¹³⁹. Par ailleurs, ce qui se joue avec le viol de la Reine Pthumérienne est la volonté de certains humains de s'élever au niveau de ses Grands, dont ils jalouent la puissance. Nous ne pouvons pas voir Mergo lui-même, c'est-à-dire le fruit de ce viol, mais seulement son berceau, gardé par « la nourrice », un monstre qu'il nous faudra abattre. Les Grands chercheront également à s'accoupler à Arianna, prostituée rencontrée dans le jeu, qui portera malgré elle un enfant monstrueux, mort-né, issu de cette même union physique stérile et violente entre un Grand et une femme humaine. L'omniprésence inquiétante des Grands, invisibles au début du jeu et que l'on ne peut voir qu'après avoir défait Rom en combat singulier, ajoute au sentiment de terreur construit par le jeu.

Mais cette cosmologie lovecraftienne n'est qu'une partie de l'univers de *Bloodborne*, qui s'inspire également largement du catholicisme pour construire le sentiment du sublime, dont il cherche à nous procurer l'expérience. Il ne s'agit pas toutefois de fidélité à cette religion, mais d'un renversement des codes et des symboles de celle-ci, conforme à l'acte de révolte porté par le romantisme noir. Les cathédrales sont souterraines et sans lumière, la volonté des humains de dépasser leur condition et leur désir de communier avec les Grands les transforme en bêtes soumises à leurs pires instincts. Les Grands semblent préférer se reproduire avec une femme prostituée qu'avec la nonne Adella, c'est-à-dire l'une des membres du clergé qui les honore... Tout cela fait signe vers un concept aux limites historiques et géographiques parfois mal définies, mais dont nous ne pouvons pas faire l'économie pour analyser *Bloodborne* et son rapport étroit au sublime¹⁴⁰ : le romantisme noir, dont il est un héritier fidèle.

¹³⁹ Mythosopia, vidéaste spécialiste des religions, propose un dossier entier sur les origines du Mythe de Cthulhu développé par Lovecraft, dans sa vidéo « La Mythologie de LOVECRAFT #1, Cosmogonie et Bestiaire », 2021, URL : https://www.youtube.com/watch?v=Cy_iX1zgWq4&t=2333s

¹⁴⁰ Johannes Graves rappelle dans un article le lien profond entre romantisme noir et théorie du sublime : « Mais c'est aussi dans le champ de l'esthétique et du politique que certaines ambivalences réclamaient avec insistance l'attention : envisagé comme une catégorie esthétique ayant sa pleine légitimité, le sublime vint bientôt prendre place aux côtés du beau, qui avait jusqu'alors pu valoir sans conteste comme le but suprême de l'art. » Johannes Grave, « Des images d'une inquiétante étrangeté, Les « faces nocturnes » des arts visuels vers 1800 », dans *L'Ange du bizarre, le romantisme noir de Goya à Max Ernst*, Musée d'Orsay, 2013, p.39

I. L'obsession du sang

1. L'élévation spirituelle et la chute

Mario Praz, dans son ouvrage *La Chair, la mort et le diable*, met en garde le lecteur qui chercherait dans le concept de romantisme noir un mouvement clair aux limites géographiques et historiques bien précises, un découpage du réel qui permettrait de distinguer de manière claire quelle œuvre appartient au romantisme noir et laquelle ne lui appartient pas¹⁴¹. Conformément à son avertissement, nous utiliserons le romantisme noir comme un concept avant tout opératoire et pratique pour comprendre un certain nombre d'éléments de l'univers de *Bloodborne*, en nous gardant bien d'en donner une définition trop fermée, et en ayant à l'esprit que tous les éléments du jeu ne correspondent pas à la définition consacrée par Praz, si générale soit-elle. Par exemple, le jeu de *FromSoftware* n'intègre pas d'héritage sadien, contrairement à de nombreuses œuvres du romantisme noir de la fin du XVIII^e et du début du XIX^e, qui se situent « à l'enseigne du Divin Marquis »¹⁴², pour reprendre les termes de l'historien d'art italien. La violence dans *Bloodborne* est soit l'effet d'une aliénation bestiale, soit la conséquence malheureuse d'une volonté de dépasser les limites de notre finitude humaine à l'aide de l'ingestion du sang. Si les codes du catholicisme sont bien renversés, le renversement systématique de la loi morale qui caractérise les écrits de Sade¹⁴³ est tout à fait absente du jeu. Aucune souffrance n'est infligée par plaisir, et si les sujets de la maternité subie et des grossesses non consenties sont omniprésents, la sexualité et l'érotisme sont presque totalement

¹⁴¹ « Le terme romantique et l'opposition classique-romantique sont des approximations depuis longtemps entrées dans l'usage. (...) Ainsi qu'une infinité d'autres mots à usage courant, ces approximations ont une valeur et répondent à une fonction utile, mais à condition qu'on les estime pour ce qu'elles sont, c'est-à-dire des approximations, et qu'on n'exige pas d'elles ce qu'elles ne peuvent pas donner, c'est-à-dire l'exactitude d'une pensée rigoureuse. Ce sont des catégories empiriques (...) » M. Praz, *La chair, la mort, le diable, le romantisme noir*, Gallimard, trad. Constance Thompson Pasquali, 1999, p.25

¹⁴² *Ibid.*, p.99

¹⁴³ Ici, nous nous référons au renversement de la célèbre maxime kantienne "Traite toujours autrui comme une fin et jamais seulement comme un moyen", qui est l'exact opposé du dogme sadien qui veut qu'autrui soit systématiquement considéré comme un moyen. Cette relation strictement utilitaire, égoïste et hédoniste aux autres se retrouve par exemple dans la théorisation par Sade de la prostitution, qui constitue son modèle idéal de rapports humains dans un État fantasmé, où chaque homme devrait pouvoir jouir de chaque femme sans en posséder aucune. D-A F. Sade, *Français, encore un effort si vous voulez être républicains*, Mille et une nuits, Fayard, 2014

Nous ne reprendrons pas l'idée de Jacques Lacan selon laquelle *La Critique de la Raison pratique* rejoindrait *in fine* la *Philosophie dans le boudoir*. Dans son article « Kant avec Sade », le psychanalyste français souligne en effet la présence d'une parenté formelle qui existerait derrière l'opposition apparente entre les deux pensées, dans *La philosophie dans le boudoir*, éd. Borderie 1980, pp. 81-107.

absents du jeu, ce qui nous éloigne d'une partie conséquente du projet de Mario Praz, qui entendait « étudier la littérature du romantisme noir (...) sous l'un de ses aspects les plus caractéristiques : la sensibilité érotique. »¹⁴⁴ Nous retiendrons donc bien la recommandation de Praz quant à la circonscription et à l'usage prudent du concept de romantisme noir, et nous nous donnerons comme point de départ la définition du romantisme noir tirée de l'*Encyclopédie de la littérature* publiée à Stuttgart en 2001, selon laquelle :

« Le romantisme noir est un romantisme de l'horreur, une tendance irrationnelle du romantisme à une fantasmagorie inquiétante, une anormalité fantastique et un grotesque démoniaque pour donner forme aux peurs, aux rêves, aux délires et à la noirceur de l'être humain, en particulier dans le roman d'épouvante, les histoires de fantômes (...). »¹⁴⁵

Cette définition est tout à fait adéquate pour comprendre l'univers de *Bloodborne*, qui est sous le signe du cauchemar permanent. Pour historiciser cette définition, nous pouvons également reprendre l'idée de Johannes Grave exposée dans le catalogue de l'exposition du musée d'Orsay consacrée au romantisme noir, d'après laquelle les débuts de la modernité ne sont pas à comprendre de manière univoque comme le triomphe des Lumières et de la raison, mais tout autant comme un moment d'obscurité profonde :

« Les débuts de l'époque moderne ne doivent-ils pas être considérés, en dépit des progrès de la raison, comme une période relativement obscure ? (...) Même si l'arsenal des métaphores lumineuses semblait gouverner comme un programme toute une époque – au point qu'on la désigne en français comme « siècle des Lumières » ou qu'on emploie à son propos les termes *Aufklärung* en allemand et *Enlightenment* en anglais – des « pensées nocturnes » (Edward Young) et des « faces nocturnes (Gotthilf Heinrich von Schubert) se bousculaient de plus en plus fort dans les consciences. Assez fréquemment aussi, c'était le projet de la raison lui-même qui incitait à aller jeter un coup d'œil sur des abîmes auxquels on n'avait guère prêté attention jusque-là. Ainsi les pionniers de la « science expérimentale de l'âme » se trouvèrent-ils confrontés, dans leur tentative d'explorer certains domaines cachés de la psyché humaine, à une profusion tout bonnement impensable de pathologies mentales. Les débuts de la psychologie ne pouvaient manquer de faire apparaître que l'inquiétante étrangeté et le démoniaque ont leur véritable siège au cœur de l'individu. (...) »¹⁴⁶

Derrière les Lumières du XVIII^e, les ténèbres de l'âme et de la nuit donc. Le romantisme noir insiste toujours sur l'atmosphère de déliquescence et de putréfaction qui règne à la fin du XVIII^e, époque correspondant historiquement à l'effondrement progressif de l'aristocratie et de l'Eglise à laquelle elle est liée. L'aristocratie cède le pas au monde industriel qui vient, dont les nouvelles valeurs sont perçues d'emblée comme corrompues, avec ses villes tortueuses et polluées, cernées de faubourgs mal famés. Politiquement, nous sommes à un moment charnière, qui conjugue le pourrissement d'une aristocratie finissante et l'essor effrayant d'un monde

¹⁴⁴ *Ibid.*, p.13

¹⁴⁵ Gero von Wilpert, *Sachwörterbuch der Literatur*, Stuttgart, Kröner, 2001, p.743

¹⁴⁶ Johannes Grave, « *Des images d'une inquiétante étrangeté, Les « faces nocturnes » des arts visuels vers 1800* », dans *L'Ange du bizarre, le romantisme noir de Goya à Max Ernst*, Musée d'Orsay, 2013, p.39

urbanisé toxique. Cette époque est bien le théâtre de *Bloodborne*, avec d'une part sa ville labyrinthique où se déploient les pires maladies au début du XIX^e, et d'autre part avec son Château damné de Cainhurst et ses Bois Interdits, où les spectres de vieilles familles nobles, manifestement assassinées, errent sans trouver de repos. Le jeu dénonce de manière égale l'imaginaire relatif à ces deux classes sociales, c'est-à-dire le rêve d'un passé conçu comme glorieux et sacré pour l'aristocratie, et l'obsession du progrès et de la science pour la bourgeoisie. Dans les deux cas, on trouve le mépris de l'humanité en souffrance. Le sang dans *Bloodborne* est un symbole ambivalent, participant à ces deux imaginaires : il représente pour les nobles la supposée pureté rattachée aux dynasties précédentes et constitue en même temps l'instrument d'un progrès sans limite, l'emblème d'une science en plein essor qui se déploie au mépris de la dignité humaine.

On remarque d'abord dans le jeu l'obsession du sang comme garant naturel de la pureté fantasmée d'une lignée. Cette pureté hypothétique est revendiquée par de nombreux personnages du jeu. D'abord, la xénophobie des Yharnamiens à l'égard de notre personnage trahit la volonté de conserver intact le sang des habitants, c'est-à-dire exclusif de tout mélange avec celui d'une population étrangère. Nous rencontrons également Alfred, chasseur de Vilesang¹⁴⁷, qui traque les derniers survivants de la lignée maudite du château de Cainhurst, assimilée à une forme de « vermine ». Tout cela est dénoncé par le jeu comme relevant d'une dangereuse illusion raciste et démente. Le sang, dans *Bloodborne*, est donc d'abord représenté comme un poison idéologique violent.

Pour d'autres personnages, il est le creuset décisif des progrès humains et fonctionne comme une médiation vers le divin. C'est cette seconde obsession du sang comme moyen de dépassement des limites étroites de la condition humaine qui est responsable de la situation terrible dans laquelle se trouve plongée la ville de Yharnam, victime du Fléau du Monstre et des exactions de l'Eglise du Remède. À cet égard, nous retenons du romantisme noir décrit par Praz la révolte contre la religion chrétienne instituée et ses rites, en tant qu'ils sont largement organisés autour du sang du Christ. Au sein du romantisme noir, cette révolte est paradoxalement solidaire d'un sentiment d'exacerbation du sacré, d'où l'invocation permanente de la figure de Satan. On blasphème beaucoup et on se voue dans le même temps à des forces divines obscures, loin du rationalisme des Lumières. Si Satan est absent de

¹⁴⁷ Alfred est un chevalier membre de la secte des Bourreaux, chasseur de Vilesang, obsédé par la purification du monde et le massacre d'Annalise, reine recluse dans son château damné de Cainhurst. Si nous l'amenons jusqu'à elle, il l'assassinera.

Bloodborne, on remarque bien l'omniprésence de la religion catholique, et en particulier de sa liturgie et de son rapport étroit au sang. Nous ne reviendrons pas sur la question du sang des femmes, déjà étudiée plus tôt dans la distinction opérée entre le sublime et le gore, pour nous concentrer ici sur le renversement de la conception chrétienne du sang.

Tout d'abord, il nous faut souligner que tous les titres religieux des personnages rencontrés dans le jeu sont des titres spécifiquement catholiques : il n'y a ni imam, ni rabbin, ni pasteur, seulement des clercs, prêtres, vicaires, nonnes... De ce point de vue, *Bloodborne* s'inscrit dans le sillon des jeux produits par *FromSoftware*, et notamment de la série des *Dark Souls*, qui mobilisent également cet imaginaire catholique. Au cœur de cet univers, il y a un renvoi explicite au rite de la communion, comme le rappelle la cinématique qui met en scène la Vicairie Amélia, à genoux dans le Chœur de la Grande Cathédrale, près de l'autel central. Celle-ci, les mains jointes, affirme à l'occasion d'une prière son attachement à son maître Laurence, premier Père de l'Eglise du Remède et Premier Vicaire, qui fait du sang ancien la clef de voûte de son culte à mystères et le fondement d'une thérapie aux effets tératogènes sur les organismes humains. La reproduction au sein du jeu de la communion catholique et du rite de la transsubstantiation est telle qu'Amelia met la main gauche au-dessus de la main droite lorsqu'elle serre son médaillon, et que ses mains sont élevées au niveau du cœur, comme il est indiqué lorsque l'on reçoit l'hostie consacrée par le prêtre au moment de la messe. En outre, elle boit du sang non pas comme un geste thérapeutique, comme le font le reste des malheureux Yharnamiens en quête de guérison, mais comme un geste sacré d'union avec les Grands. Cet épisode, central dans l'économie scénaristique du jeu, est un écho flagrant à l'eucharistie chrétienne, et met clairement en scène un désir de fusion avec le divin.

Néanmoins, dans *Bloodborne*, la communion avec les Grands échoue totalement. Plus qu'à un échec d'ailleurs, c'est à un renversement total de la symbolique de la communion catholique que l'on assiste ici. En effet, la fonction de la communion chrétienne est bien sûr d'accomplir l'unité entre le fidèle et ses pairs, mais aussi l'unité entre le fidèle et son Dieu. Cette union passe par l'assimilation littérale du second par le premier. On sait en effet depuis le Concile de Trente¹⁴⁸ que la transsubstantiation, qui rejoue l'épisode du jeudi Saint, n'est pas à comprendre métaphoriquement mais littéralement : de nombreux chants associés à la communion en témoignent encore aujourd'hui¹⁴⁹. Ici aussi, Amelia cherche désespérément à s'unir avec un

¹⁴⁸ H-C. Puech, *Histoire religieuse.*, t. 2, Encyclopédie de la Pléiade, 1973, p. 1054

¹⁴⁹ On songe ici par exemple à *Corps livré, sang versé* :

être qui lui est supérieur, un Grand, mais le sang ingéré ne lui permet pas de s'élever. Bien au contraire, ses instincts les plus bestiaux s'emparent d'elle, et la rendent à l'animalité qu'elle s'efforçait justement de dépasser par sa pratique religieuse. Sa foi dans le dépassement de sa condition humaine, marquée par la finitude, ouvre sur une réversion de caractères plus que sur une élévation. Le sang s'éloigne donc de la symbolique de l'union mise en avant par le christianisme pour revêtir la forme de l'interdit originel de l'Ancien Testament : « Seulement, garde-toi de manger le sang, car le sang, c'est la vie ; et tu ne mangeras pas la vie avec la chair. »¹⁵⁰, redoublé par l'avertissement de Maître Willem adressé à son disciple Laurence : « Craignez l'ancien sang ! », qui fonctionne comme un mot de passe.

Toujours en référence à ce culte catholique renversé, on note l'omniprésence des crucifix en feu partout dans le jeu : des croix chrétiennes, sans Christ et de dimensions diverses, brûlent un peu partout à Yharnam durant la nuit de la Chasse. Dans *Bloodborne*, on trouve bien d'innombrables références explicites au christianisme, mais nulle part on ne trouve de trace du Christ lui-même. Ce dernier brille par son absence. Il n'est présent ni sous sa forme hiératique et majestueuse de *Pantocrator*, ni sous sa forme de crucifié souffrant pour la rédemption de l'humanité. À la limite, on pourrait voir dans Mergo, enfant mort-né, personnage central de la fin du jeu et fruit de l'union interdite d'une femme humaine et d'un Grand, la vision terrifiante d'un Christ mort avant d'avoir pu sauver qui que ce soit. Sa mère, la Reine pthumérienne, nous apparaît comme un spectre : elle surgit dans les souterrains sous la ville de Yharnam, vêtue d'un blanc virginal et les mains jointes en prière. Son ventre est maculé de sang, renvoyant à la mortinaissance de Mergo. Dans le jeu de *FromSoftware*, il n'y a ni prophète ni sauveur. Le monde est définitivement condamné. Il s'agit en fait d'un catholicisme dépouillé d'une partie de sa métaphysique et de sa morale, réduit non pas à un pur décor ou à une forme vide, mais à l'expression d'une souffrance spirituelle qui n'aboutit à aucun salut possible. Il y a bien un péché originel, celui de manipuler le sang sans réellement être capable de contrôler ses effets dramatiques sur l'organisme, mais aucune expiation possible, ni rédemption à espérer.

Ce renversement symbolique des valeurs du christianisme est emblématique du romantisme noir, même s'il ne passe pas, comme nous l'avons dit, par l'invocation de Satan, mais par la

« Le Pain que nous mangeons est communion au Corps du Christ !
Le vin que nous buvons est communion au Sang du Christ !
Venons les mains tendues, nous rassasier de Jésus Christ !
L'Esprit qui nous unit fait de nous tous le Corps du Christ !
Le Corps que nous formons est signe du Ressuscité ! »

¹⁵⁰ Deutéronome, 23

mise en exergue de la bestialité et des pulsions enfouies sous la conscience de l'homme, que ce dernier est incapable de refreiner. C'est bien ce qu'il y a sous la conscience humaine (son inconscient, son animalité, ses pulsions) qui se révèle avec le sang ancien, et non une quelconque transcendance qui se tiendrait au-dessus d'elle.

2. La métaphore médicale : le sang vecteur de maladies

Pour compléter cette étude de la symbolique du sang, qui fonctionne à la fois comme creuset des fantasmes liés au progrès et comme révélateur des pulsions enfouies dans la psyché humaine, il faut nous armer de certaines références littéraires du XIX^e, dont *Bloodborne* s'inspire très largement. Il serait en effet réducteur d'affirmer que le rapport au sang dans le jeu procède tout entier du christianisme. Le rapport au sang résulte tout autant, voire davantage, des dérives médicales dénoncées par la littérature anglaise du début du XIX^e. Le jeu entre en effet pleinement en résonance avec les réflexions du début de la révolution industrielle sur le poids de l'hérédité et sur les errements de nouvelles technologies médicales, notamment en anesthésie et en chirurgie, que l'on peinait à maîtriser. On songe ici particulièrement à l'*Etrange cas du docteur Jekyll et de M. Hyde*¹⁵¹ (1886) de Stevenson, ainsi qu'à sa nouvelle *Le Voleur de cadavres*¹⁵² (1884). *La Bête humaine*¹⁵³ (1890) de Zola figure également parmi les références qui se font le plus sentir dans le jeu.

La référence aux œuvres de Stevenson tout d'abord est flagrante dans *Bloodborne*. Le sang ingéré dans le cadre de la thérapie organisée par l'Eglise du Remède transforme les êtres humains en monstres incapables de se maîtriser. Laurence, le Premier Vicaire, se change en Monstre Clérical, inspiré par la figure du Wendigo, qui constitue le premier boss optionnel du jeu. La Vicaire Amelia se transforme sous nos yeux au milieu de la grande Cathédrale, après avoir ingéré du sang ancien. Son instinct bestial, irrépressible, prend le pas sur son surmoi, sur sa moralité, sur sa dignité d'être humain. On ne peut pas ne pas y voir un renvoi explicite à l'œuvre phare de Stevenson, qui dit bien à quel point Jekyll, une fois changé en Hyde, est incapable de se contrôler. Cela fait écho dans le jeu à la scène où nous découvrons le père

¹⁵¹ R. L. Stevenson, *L'Etrange cas du docteur Jekyll et de M. Hyde*, folio classique, Gallimard, 2003

¹⁵² R.L. Stevenson, *Le voleur de cadavre et autres nouvelles*, Ouest-France, 2008

¹⁵³ E. Zola, *La Bête humaine*, Paris, Gallimard (Folio classique), 2001

Gascoigne, pris d'une rage aveugle et ivre de sang, frappant frénétiquement un cadavre réduit en charpie avec sa hache, non loin du corps de sa compagne.

On se souvient également que le docteur Jekyll invente une potion, très semblable au sang dans *Bloodborne* par ses effets tératogènes et par sa couleur rouge¹⁵⁴, capable de scinder l'âme humaine en deux, et de libérer le monstrueux Hyde, qui assassine toujours de nuit et avec brutalité¹⁵⁵. Le décor du roman est la ville de Londres au XIX^e, mais il est également fortement inspiré par Édimbourg¹⁵⁶. Or, c'est cette même capitale écossaise qui a servi, avec Prague, de référence explicite pour les concepteurs du jeu, du fait non seulement de son architecture mais aussi de ce qu'elle fut le théâtre d'importants progrès médicaux au début du XIX^e, au prix de graves transgressions morales.

Peu à peu, le docteur Jekyll perd le contrôle sur M. Hyde, qui prend le pas sur son identité de médecin altruiste :

« (...) j'avais également l'impression que le corps d'Edward Hyde avait gagné en corpulence, comme si un sang plus généreux coulait dans ses veines ; et je compris alors que, si les choses se prolongeaient ainsi, l'équilibre de ma nature risquait d'être définitivement bouleversé, que je serais privé du pouvoir de décider moi-même de mes métamorphoses et que la personnalité d'Edward Hyde prendrait irrévocablement la place de la mienne. »¹⁵⁷

Jekyll est en cela semblable à de nombreux personnages du jeu, qui perdent un à un leur humanité et leur raison. *Bloodborne* commence au début de la nuit de la chasse, véritable carnage où des malades changés en monstres sont massacrés par des humains promis au même sort à plus ou moins long terme. Les bêtes, comme les humains en perdition qui les chassent, renvoient, par leurs actes et leur physionomie, à la figure hideuse et simiesque de Hyde¹⁵⁸. On peut songer par exemple à Gilbert, un ancien chasseur reclus chez lui qui nous apporte son aide au début du jeu, dans le centre de Yharnam. Nous sommes au crépuscule. Plus tard dans la

¹⁵⁴ « Il (...) versa quelques millilitres de la teinture rouge et ajouta l'une des poudres. Le mélange, tout d'abord d'une teinte rougeâtre, se mit, à mesure que les cristaux se dissolvaient, à devenir plus clair, puis entra en effervescence avec un sifflement audible, tout en émettant des fumeroles vaporeuses. » R. L. Stevenson, *L'Étrange cas du docteur Jekyll et de M. Hyde*, Folio classique, Gallimard, 2003, p.109

¹⁵⁵ « (...) l'homme s'est mis soudain à piétiner le plus tranquillement du monde le corps de l'enfant, puis la laissa là, hurlant sur le trottoir. Ça n'a peut-être l'air de rien à entendre, mais c'était effroyable à voir. Cet individu n'avait presque rien d'humain. On eût plutôt dit une espèce de monstre sorti de l'enfer. » p.29

¹⁵⁶ « Rien n'empêche, en outre, comme certains critiques l'ont suggéré, que Londres soit aussi une transposition d'Édimbourg, dont Stevenson connaissait mieux les deux visages, pour les avoir assidûment fréquentés. » *Ibid.*, p.169 Le monde médical renvoie fortement à la capitale écossaise pour Stevenson, qui décrit d'ailleurs le docteur comme ayant « un fort accent d'Édimbourg », *Ibid.*, p.30

¹⁵⁷ *Ibid.*, p.125

¹⁵⁸ « Dieu me pardonne, cet homme n'a pratiquement rien d'humain ! On dirait même qu'il y a en lui de l'homme des cavernes (...) ? » *Ibid.*, p.45

partie, au milieu d'une nuit épaisse, nous revenons au même endroit et nous entendons un râle terrible : la transformation de Gilbert est achevée.

Une autre partie de l'œuvre de Stevenson est centrale pour *Bloodborne* : celle qui s'intéresse au vol massif de cadavres qui eut lieu en Ecosse au début du XIX^e. L'auteur britannique s'intéresse particulièrement à l'épisode des profanations de tombes à des fins médicales, mais surtout carriéristes, qui eurent lieu à l'Université de médecine et d'anatomie d'Edimbourg. Robert Knox, l'un des pontes les plus abjects de l'Université écossaise, est l'une des figures ayant manifestement inspiré certains personnages du jeu. Knox a eu recours à des voleurs de cadavres pour répondre à la demande des étudiants en anatomie, lesquels ne pouvaient travailler que sur les corps des condamnés à mort, ce que l'on retrouve dans la nouvelle *Le voleur de cadavres* de Stevenson¹⁵⁹. De manière bien plus sordide encore, il s'est notoirement appuyé sur des meurtriers pour récupérer des cadavres frais : les tueurs en série William Burke et William Hare sont les plus célèbres d'entre eux. Knox correspond probablement à Micolash, l'hôte du Cauchemar, qui fait enlever des Yharnamiens. Ceux-ci se retrouvent enfermés dans le village Invisible de Yahar'gul, et sont assassinés pour servir de cobayes à ce chirurgien dément. Le boss de cette fin de niveau, « Celui qui renaquit », est une créature cousue de cadavres évoquant directement les victimes de ces trafics macabres. Il fait en outre référence aux profanateurs de tombe, qu'on surnommait les « résurrectionnistes »¹⁶⁰, en référence au Christ ressuscité, absent de son tombeau.

Dans le DLC du jeu, le corps allongé de Laurence, Premier Vicaire et fondateur de l'Eglise du Remède, est une réplique exacte du cadavre à l'entrée de l'Université de médecine et d'anatomie de la capitale écossaise, laquelle fait également office de musée aujourd'hui. On a longtemps cru que la *Pietà* de Michel-Ange¹⁶¹ était l'unique influence de cette image christique. Ce renvoi au groupe sculptural italien est tout à fait pertinent, puisque *Bloodborne* est pétri de références au christianisme, mais il manque Marie et ce n'est pas un hasard : le cadavre n'est pas veillé, mais prêt à être disséqué par un chirurgien.

¹⁵⁹ Robert L. Stevenson, *Le voleur de cadavres*, Ouest France, 2008

¹⁶⁰ David Le Breton, « Le corps humain entre "matériel anatomique" et remèdes », dans *La Chair à vif*. Sous la direction de Le Breton David. Paris, Éditions Métailié, « Suites Sciences Humaines », 2008, pp. 119-175, URL : <https://www.cairn.info/la-chair-a-vif--9782864246695-page-119.htm>

¹⁶¹ Michel-Ange, *La Pietà*, 1499, Basilique St Pierre, État de la Cité du Vatican



Figure 8 - John Goodsir, *From Nature*, 1845, Surgeons' Hall Museum, Edinburgh University ¹⁶²

¹⁶²John Goodsir, *From Nature*, 1845, Surgeons' Hall Museum, Edinburgh University, Photo credit: The Royal College of Surgeons of Edinburgh, UK Art, 1985



Figure 9 - Laurence, Premier Vicaire de l’Eglise du Remède¹⁶³

Du reste, l’association que cette image implique entre Laurence et le Christ est totalement ironique ici : Laurence a promis une ascension de l’humanité fondée sur l’ingestion d’un sang particulier, et a provoqué une régression de celle-ci à l’état de bête. Ce n’est pas le seul amalgame entre l’univers chrétien et celui de la médecine du début du XIX^e : les autels religieux sont parfois assimilés explicitement à des tables d’opération. C’est le cas par exemple de « l’autel de chirurgie », rencontré dans les arcanes du DLC : l’autel trône au milieu d’une salle d’hôpital abandonnée depuis longtemps. Les lits sont vides ou occupés par d’anciens patients, morts depuis longtemps. Le corps étendu sur l’autel est prêt à être ouvert par un médecin, probablement professeur à l’Université. Il est assisté par deux figures au visage dissimulé par une capuche.

Pour ce qui est de l’image de Laurence, outre cette première source évidente issue de la statuaire italienne classique, l’Université de médecine et d’anatomie est très probablement la première référence pour l’équipe de *Bloodborne*. Pourquoi cette institution en particulier ? En plus de la figure célèbre de Robert Knox, on peut supposer que le jeu est également marqué par

¹⁶³ Laurence, *The First Vicar*, Fandom, 2023, URL : <https://villains.fandom.com/wiki/Laurence>

l'influence des frères Hunter, récemment accusés de se livrer aux mêmes trafics que Knox, de manière plus sordide encore. Des articles relayant des soupçons nouveaux qui pèsent sur les frères Hunter ont été publiés au moment où *Bloodborne* commençait à être développé par les équipes de *FromSoftware*, c'est-à-dire au début des années 2010¹⁶⁴. D'ailleurs, le patronyme des deux frères résonne étrangement avec notre statut dans la version anglaise du jeu, répété comme une litanie : « *Hello, good Hunter !* », « *Honourable Hunter* », « *Brave Hunter* ». Connus pour leurs coupes anatomiques de femmes enceintes, réalistes jusqu'à la nausée, les deux frères chirurgiens auraient eu recours non seulement à des voleurs de cadavres, mais à des meurtriers pour enlever et assassiner des jeunes filles enceintes, à différents stades de leur grossesse. Il serait en effet improbable qu'il y ait eu autant de jeunes femmes mortes enceintes, manifestement en bonne santé, en un laps de temps si court et de cause naturelle. Si la véracité de cette histoire est sujette à controverse, il est extrêmement probable que Miyazaki en ait eu vent, et que cela l'ait largement inspiré, tout comme la lecture des œuvres de Stevenson. Cela permet de donner du sens à l'omniprésence de cercueils fermés par de lourdes chaînes à Yharnam. Parmi le large spectre des interprétations possibles de ces chaînes, on peut légitimement penser qu'il s'agit d'abord d'une volonté des habitants de protéger les corps de leurs proches récemment mis en bière contre les raptés des résurrectionnistes. A cet égard, les anneaux d'acier sont un dispositif de *mortsafes*, forme d'antivol réellement utilisé à partir de 1816 en Ecosse, dont les formes sont multiples et bien documentées.

Ainsi, la figure qui inspire notre avatar n'est pas seulement le chasseur, mais bien davantage encore celle du médecin, et plus spécifiquement celle du chirurgien prêt à sacrifier la morale la plus élémentaire sur l'autel du progrès scientifique, dénoncé comme un véritable dogme dans le jeu, et de sa renommée personnelle. La première arme que nous recevons au début de la partie est éloquente de ce point de vue : il s'agit d'une scie à dents spécifiquement destinée aux amputations chirurgicales. Certains personnages du jeu, comme Eileen, portent même le masque caractéristique des médecins vénitiens, censé les protéger des miasmes, que l'on croyait alors responsables de la propagation de la peste.

Une dernière référence à l'univers médical du début du XIX^e et à ses fluides nous semble incontournable : l'éther. Nous utilisons souvent l'éther, nommé dans le jeu « tranquillisant », premier anesthésiant en vogue au début du siècle, en concurrence avec le chloroforme et le protoxyde d'azote. Ces trois anesthésiants ont été les conditions de possibilité des progrès

¹⁶⁴ D. Campbell, « Founders of British obstetrics 'were callous murderers' », *The Guardian*, février 2010
URL : <https://www.theguardian.com/uk/2010/feb/07/british-obstetrics-founders-murders-claim>

sensibles en chirurgie réalisés à cette époque. L'éther, *pharmakon* précieux et dangereux comme le sang, « calme les nerfs » et apaise la folie qui guette notre personnage, mais risque de provoquer une addiction supplémentaire chez notre avatar. L'éther est donc frappé de la même ambivalence que le sang, à la fois médicament et poison. Ainsi, la « vieille femme », yharnamienne égarée à qui nous pouvons indiquer le chemin de la chapelle Oedon pour la mettre à l'abri, souffre manifestement d'une terrible addiction à l'éther. Celle-ci la conduit à la démence à la fin du jeu : elle nous confond avec son fils et nous donne gratuitement des fioles du sérum anesthésiant. L'addiction à l'éther accompagne donc celle du sang pour gangréner Yharnam.

Si le rattachement de Stevenson au romantisme noir est évident, le lien avec le naturalisme zolien peut davantage étonner. Nous songeons ici plus précisément à l'importance que revêt l'hérédité, et par extension à l'importance du sang, en tant qu'il est le fluide par lequel les tares monstrueuses se transmettent. Dans sa série des Rougon-Macquart, Zola décrit en effet le poids de l'atavisme, et la bestialité irrépressible dans laquelle il plonge un certain nombre de personnages. Jacques Lantier, rattrapé par son hérédité, est poussé à commettre des meurtres : « Il venait d'être emporté par l'hérédité de violence, par ce besoin de meurtre qui, dans les forêts premières, jetait la bête sur la bête. Est-ce qu'on tue par raisonnement ! On ne tue que sous l'impulsion du sang et des nerfs (...) »¹⁶⁵ Le sang est en effet le fluide par lequel se transmettent les travers ; il est le symbole de la corruption de l'espèce. Il incarne dans le jeu la dégénérescence à laquelle est promise toute la ville de Yharnam, infectée par la maladie causée par les transfusions sanguines. Chez Zola, même si l'atavisme doit toujours être mis en relation avec les conditions sociales dans lesquelles les personnages évoluent, on n'échappe jamais à son sang, qu'il nous destine à la psychopathie, comme Jacques Lantier, ou à l'alcoolisme, comme Coupeau dans *l'Assommoir*¹⁶⁶ (1877). Le titre même de *Bloodborne*, vocable technique qui désigne les agents pathogènes transmissibles par le sang, fait signe vers cet héritage. *Bloodborne* procède en fait à un retournement ironique emblématique du romantisme noir : on boit le sang ancien pour s'élever au niveau des Grands, et on retourne ce faisant à l'animalité, en tant qu'elle est la plus pure expression du déterminisme naturel, sur lequel la loi morale n'a plus aucune prise.

¹⁶⁵ É. Zola, *La Bête humaine*, Paris, Gallimard (Folio classique), 2001, p. 419.

¹⁶⁶ E. Zola, *L'Assommoir*, Le livre de poche, 1971

À cet égard, on remarque que *Bloodborne* s'éloigne fortement de ses prédécesseurs, les *Dark Souls*. Dans *Dark Souls*, le fonctionnement est le même que dans la Bible. Il est question d'une unité originelle perdue, qu'il nous faudra retrouver dans une quête de réconciliation avec Dieu. Dans le jeu, le Feu est le premier élément qui va rompre l'unité originelle, et créer de la dualité¹⁶⁷, nommée ici « disparité » dans la cinématique inaugurale : « Vint alors l'avènement du Feu. Et avec le Feu naquit la Disparité. La chaleur et le froid, La vie et la mort. Et, bien entendu, la Lumière et les Ténèbres. » On y retrouve donc sans surprise de forts accents prométhéens également, puisque le feu symbolise une dualité entre l'humain et l'animal. Plus précisément, il s'agit du passage du temps indifférent du mythe au temps de l'histoire humaine, vécu et éprouvé affectivement:

« Comme Marc de Launay l'interprète à propos de la Genèse 1, en prenant appui sur la terminologie de Cassirer, ces deux récits cosmogoniques de la série *Soulsborne* font état de la création de l'homme et semblent coïncider avec « le passage de la forme symbolique mythe à une autre forme, religion (De Launay, 2010, p.465), notamment « car dès l'apparition de l'homme, le temps cesse d'être une chronologie indifférente, celle des cycles cosmogoniques, pour devenir durée appréciée, l'histoire » (p.467) et c'est bien l'apparition de l'homme, ce « porteur de la Marque sombre maudite » dans *Dark Souls*, qui constitue le centre de gravité de ces récits. »¹⁶⁸

Dans leur article sur le fait religieux dans les *Soulsborne*, Kernech et Personnic ont dressé un inventaire exhaustif¹⁶⁹ des références religieuses dans la série des *Dark souls*. Ce travail de recension nous permet de souligner que les jeux de *FromSoftware* prennent toujours place dans un monde marqué par une religiosité forte, organisée socialement autour de nombreux rituels et prégnante dans l'architecture des lieux. Cette importance du sacré vient contrebalancer l'absence de sens et l'impression de chaos général qui se dégage des univers dans lesquels les

¹⁶⁷ J. Campbell, *Puissance du Mythe*, Flammarion, 1991, p.216

¹⁶⁸ Y. Kernech et C. Personnic, « Herméneutique et joueur modèle : Interpréter le mythe et le fait religieux dans la série *Soulsborne* de *FromSoftware* », *Sciences du jeu*, mis en ligne le 27 juin 2021.

URL : <http://journals.openedition.org/sdj/3273> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.3273>

¹⁶⁹ « Tout au long de son parcours, le joueur est amené à interagir avec une multitude d'objets, de lieux et de boss. L'ensemble de leur désignation se caractérise par un enchevêtrement assez hétéroclite de signifiants renvoyant très fréquemment à la sphère du religieux. Nous avons ici tenté de les regrouper :

- Organisations ecclésiastiques (telles que l'Église du Remède et les Pèlerins des Ténèbres).
- Fonctions sacerdotales (Pontife, Vicaire, Diacres, Archidiaques, Sœur, Père, Prêtres, Oracle, Rédempteur et Paladin).
- Qualificatifs sacralisateurs (Martyr, Saint(e), Vierge, Fidèles, Pèlerins, profanée, Damnés, miracle et divin[e]).
- Lieux/objets/espaces de culte (Paroisse, Cathédrale, Chapelle, Cimetière, Tombes, Catacombes et Autel).
- Renvois à des rituels ou procédés liturgiques (processions religieuses, actes de prière, Sacrifices et Crucifixion).

Cette classification met en valeur un champ lexical particulièrement vaste renvoyant aux soubassements culturels d'une religion au sens durkheimien ; en d'autres termes « un système de croyances et de pratiques relatives à des choses sacrées, c'est-à-dire séparées, interdites, croyances et pratiques qui unissent en une même communauté morale, appelée Église, tous ceux qui y adhèrent » (Durkheim, 1991, p. 109) et qui paraît déterminer en grande partie l'ensemble des univers fictionnels des *Soulsborne*. » *Ibid.*

Souls se déploient. Le désespoir y est bien présent, mais la religion offre un remède à la souffrance qu'il inflige. Le sentiment du sacré, en plus du lien social qu'il rend possible, a pour fonction de conférer un sens à un monde qui s'en trouve manifestement dépourvu. Il soulage l'impression de chaos en renvoyant à un ordre disparu et en offrant l'espoir d'un ordre nouveau ; il relativise la souffrance produite par la décrépitude et la ruine qui règnent.

Or, dans *Bloodborne*, c'est tout l'inverse : la religion ne permet pas de remédier à la perte de sens radical qui frappe l'univers dans lequel nous évoluons. Pire, les institutions religieuses, minées par la corruption et prêtes à utiliser les humains comme cobayes pour leurs expériences macabres, participent à la perte de sens général. Dans *Bloodborne*, on peut affirmer qu'il n'y a jamais eu d'unité originelle entre les humains et les Grands, ni entre l'humain et la nature, et surtout aucune unité possible à venir. C'est un mythe qui fonctionne en fait à rebours des mythes classiques. La séparation est première, fondamentale dans *Bloodborne*, et non consécutive à un événement dramatique, à un péché originel. C'est à cet égard un véritable anti-mythe, symptomatique de son rattachement à la tradition du romantisme noir. La séparation ne succède pas à une unité perdue, et il n'y a aucun espoir d'unité future. Sur ce point, il faut nous rappeler une fois encore l'échec de la thérapie du sang mise en place par l'Eglise du Remède, qui n'est pas tant une thérapie qu'une tentative d'ascension dangereuse vers une forme d'ontologie supérieure, incarnée par les Grands. Le sang pourrait être l'opérateur d'une unité entre les humains et les Grands qu'ils vénèrent, mais c'est le contraire qui se passe : il plonge les patients dans la folie et la violence bestiale.

Deux interprétations s'offrent à nous ici. On peut considérer que le sang dans *Bloodborne* opère comme un révélateur. Il ne ferait alors que confronter l'humain à sa véritable nature, c'est-à-dire celle d'un être dominé par ses passions violentes, qui n'a jamais été innocent ni heureux et qui ne le sera jamais. On peut considérer à l'inverse qu'il est une drogue aliénante. Auquel cas, le sang nous éloigne de notre humanité, faite d'amour et de pitié. Dans tous les cas, le sang dans *Bloodborne* n'est pas, comme dans le cadre de la liturgie chrétienne, un moyen de nous élever au-dessus de notre condition et de nous unir à Dieu, mais un vecteur de perdition. Cela nous mène à l'une des pierres de touche du romantisme noir : le décadentisme.

II. Le décadentisme

Au-delà du catholicisme renversé, l'une des filiations les plus évidentes entre *Bloodborne* et le romantisme noir est le décadentisme. Tout est corrompu dans la ville de Yharnam ; tout respire la maladie et la mort. Lorsqu'on s'adresse aux habitants reclus dans leur demeure en début de partie, ils n'ouvrent jamais la porte et nous chassent systématiquement. Pire, ils nous rendent souvent responsables du Fléau de la Bête qui sévit en ville. Les étrangers sont en effet sans cesse la cible de la xénophobie des Yharnamiens, qui préfèrent éviter de s'en prendre à l'Eglise du Remède, pourtant responsable de la catastrophe en cours. À la fin du jeu, ces habitants confinés sont morts ou méconnaissables : ils ont perdu l'usage de la parole et gémissent ou halètent comme des bêtes ; la maladie a emporté leur humanité. Le silence de la ville est alors déchiré par leurs râles d'agonie, à mi-chemin entre la douleur et la prière. On entend également beaucoup de sanglots et de chuchotements inintelligibles, ainsi que le crépitement de feux allumés un peu partout en ville pour purifier l'air nauséabond. Enfin, on entend le croassement sinistre des corbeaux, omniprésents dans le jeu, qui rappellent de manière évidente les poèmes de Poe¹⁷⁰.

Si Mario Praz raccroche le décadentisme à Huysmans, qui a largement popularisé cette esthétique dans *à Rebours*, et à Poe¹⁷¹, il cite également Zola, dont le goût pour la corruption est très marqué, et dont Huysmans se fera le défenseur ardent¹⁷². Dans *Mes Haines*, Zola admet explicitement son appétence pour la putréfaction : « Mon goût, si l'on veut, est dépravé. J'aime les ragoûts littéraires, fortement épicés, les œuvres littéraires où une sorte de sensibilité malade remplace la santé plantureuse des époques classiques. »¹⁷³ Nous avons cité plus tôt *La Bête humaine*¹⁷⁴ (1890) ; l'exemple de *Thérèse Raquin* (1867) est tout aussi éloquent : on songe notamment à l'hypotypose employée dans la scène de la morgue, où le regard de Laurent,

¹⁷⁰ La description qu'en donne Poe à la fin de son poème célèbre résonne avec la présence pesante de ces oiseaux dans *Bloodborne* : « Et le corbeau, immuable, est toujours installé, toujours installé sur le buste pâle de Pallas, juste au-dessus de la porte de ma chambre ; et ses yeux ont toute la semblance des yeux d'un démon qui rêve ; et la lumière de la lampe, en ruisselant sur lui, projette son ombre sur le plancher ; et mon âme, hors du cercle de cette ombre qui gît flottante sur le plancher, ne pourra plus s'élever, — jamais plus ! » E.A. Poe, *Le corbeau*, Paris, édition du Boucher, trad. Baudelaire et Mallarmé, 2002

¹⁷¹ M. Praz, *La chair, la mort, le diable, le romantisme noir*, Gallimard, trad. Constance Thompson Pasquali, 1999, p.266

¹⁷² Huysmans défendra vigoureusement Zola lors de la publication de *l'Assommoir*, que l'on traitait de « pornographe. », J-K Huysmans, « Emile Zola et l' « Assommoir », 1880, URL : <http://www.huysmans.org/litcriticism/assommoir.htm>

¹⁷³ E. Zola, *Mes haines*, édition de François-Maire Mouad, GF, 2012, p.66

¹⁷⁴ É. Zola, *La Bête humaine*, Paris, Gallimard (Folio classique), 2001

assassin de Camille, s'arrête sur le cadavre de sa victime noyée¹⁷⁵. Conformément à cette esthétique décadente et morbide, les cadavres sont très présents dans *Bloodborne* : Viola, Alfred, Gratia... Tous gisent dans une mare de sang, les membres disposés de manière grotesque, à la manière de pantins désarticulés. Ajoutant à cette atmosphère macabre, de nombreux cercueils fermés par des chaînes en acier, dont nous avons déjà parlé, sont disposés un peu partout dans le Centre-ville. Des personnes ont pu y être enfermées vivantes, ce qui fait écho à la taphophobie obsessionnelle de Poe : les lourdes chaînes qui les scellent peuvent être interprétées comme une crainte que les patients infectés par le sang empoisonné, promis à une transformation en bêtes, ne se réveillent pour se livrer au crime. Plus probablement, il s'agit d'une protection des cadavres contre les pilleurs de tombe, comme nous l'avons vu en mettant en rapport *Bloodborne* et l'œuvre de Stevenson.

Cette corruption et ce mal rampant s'incarnent également largement dans les psychotropes ingérés en quantité par de nombreux chantres du romantisme noir. On songe au laudanum, teinture alcoolique d'opium très addictive emblématique du décadentisme, au vin et aux potions à base de mercure dont Baudelaire abusait pour soigner sa syphilis. Dans *Bloodborne*, on retrouve des échos à ces substances stimulantes ou sédatives. D'abord, on peut rappeler l'importance déjà soulignée des « tranquillisants », sérums anxiolytiques inspirés par l'éther, conçus à l'Université de Byrgenwerth ; ils nous apaisent et guérissent les crises de démence. L'importance des psychotropes nous conduit à éclairer la dernière fonction symbolique du sang dans *Bloodborne* : en plus d'être semblable au feu prométhéen ou au fruit défendu biblique, en plus d'être lié à la question de l'hérédité, à la dégénérescence et à la maladie, le sang dans le jeu est un psychotrope puissant. Ce dernier est en effet semblable à l'alcool. La description de la « mixture âcre à base de sang » en témoigne : « Yharnam produit plus de sang que d'alcool,

¹⁷⁵ « Il avait séjourné quinze jours dans l'eau. Sa face paraissait encore ferme et rigide ; les traits s'étaient conservés, la peau avait seulement pris une teinte jaunâtre et boueuse. La tête, maigre, osseuse, légèrement tuméfiée, grimaçait ; elle se penchait un peu, les cheveux collés aux tempes, les paupières levées, montrant le globe blafard des yeux ; les lèvres tordues, tirées vers un des coins de la bouche, avaient un ricanement atroce ; un bout de langue noirâtre apparaissait dans la blancheur des dents. Cette tête, comme tannée et étirée, en gardant une apparence humaine, était restée plus effrayante de douleur et d'épouvante. Le corps semblait un tas de chairs dissoutes ; il avait souffert horriblement. On sentait que les bras ne tenaient plus ; les clavicules perçaient la peau des épaules. Sur la poitrine verdâtre, les côtes faisaient des bandes noires ; le flanc gauche, crevé, ouvert, se creusait au milieu de lambeaux d'un rouge sombre. Tout le torse pourrissait. Les jambes, plus fermes, s'allongeaient, plaquées de taches immondes. Les pieds tombaient. » É. Zola, *Thérèse Raquin*, à tous les vents, 2015, p.161-162

les effets enivrants de ce dernier étant moindres. » Le « nécosang frénétique » que l'on ingère produit en nous des bouffées de violence incontrôlable.

III. La ville-couloir, le château hanté, la forêt noire

La décadence frappe enfin toute l'architecture du jeu, sous le signe de la désolation et la ruine. On arpente dans *Bloodborne* trois décors emblématiques du romantisme noir : la métropole pré-industrielle, ici largement inspirée par Edimbourg et Prague, le château médiéval perdu et la forêt interdite.

Yharnam est une métropole victorienne oppressante, dont les pierres sont noircies par les fumées. Ses faubourgs mal famés sont des coupe-gorges ; la promiscuité et la misère qui y règnent favorisent la transmission des maladies. Cette ville est la représentation paradigmatique de ces villes empoisonnées, et en premier lieu Edimbourg, dont Daniel Defoe disait qu'il n'avait jamais vu une ville aussi peuplée dans un espace aussi réduit¹⁷⁶. Certains éléments de Londres ont également constitué des références pour les développeurs du jeu, comme nous le verrons plus tard, quoique de manière moins centrale que pour la capitale écossaise¹⁷⁷. L'urbanisme de cette métropole virtuelle créée par *FromSoftware* correspond en fait à celui des grandes métropoles européennes avant les travaux de rénovation réalisés au milieu du siècle. Yharnam présente en effet une forme antérieure aux idéaux hygiénistes qui prévalurent dans la seconde moitié du XIX^e, et qui mirent définitivement fin aux rues trop étroites et sinueuses, remplacées par des artères larges et très passantes, idéales pour la bonne tenue des affaires commerciales et le contrôle policier des populations laborieuses, comme le rappelle Walter Benjamin dans

¹⁷⁶ D. Defoe : « I believe that in no city in the world so many people have so little room », *The Newsroom*, « Gardyloo: The grim story of unsanitary Edinburgh », *The Scotsman*, 16 mars 2016

¹⁷⁷ « Quand il est interrogé sur la tonalité générale de *Bloodborne*, Miyazaki affirme que "le décor de ce jeu n'est pas tant Londres, mais plus celui des villes reculées qui ont pu exister dans les environs. Des villes qui donnaient une impression de sénescence et de cafard. Le décor que nous avons créé utilise ces vieilles villes gothiques en ajoutant des éléments victoriens, comme des réverbères, par-dessus." » [Notre traduction], « When asked about the overall tone of *Bloodborne*, Miyazaki says that, "*The setting for this game is not based off London so much, but more on the remote towns that may have existed in the era. Towns that would feel really old and gloomy. The setting we created takes these old gothic towns and layers more Victorian era elements, such as street lamps, on top of them.*" », Spencer Fawcett, « Lovecraftian Horror and 'Bloodborne' », in *Games Review*, 22 mai 2015

*Paris, capitale du XIX^e : le livre des passages*¹⁷⁸, consacré aux enjeux politiques des grands travaux Haussmanniens réalisés sous Napoléon III. Yharnam à l'inverse est une véritable ville-couloirs, qui donne l'impression d'évoluer dans un ventre grouillant d'intestins.

Le couloir est un élément architectural structurant dans l'expérience esthétique du jeu d'horreur, et favorise l'émergence du sublime. Cet élément a d'abord été utilisé dans les premiers jeux horrifiques en intérieur : *Alone in the Dark* (1992) et *The 7th Guest* (1993), jeu d'horreur en vue subjective, et a été repris jusqu'à très récemment dans la démo jouable du terrifiant *PT* (2014), suite prévue de *Silent Hill* par Hideo Kojima, qui ne vit jamais vu le jour sous une forme achevée. Cette omniprésence du couloir dépasse le cadre des jeux qui se déroulent en intérieur, et sous-tend tout le *level design* de *Bloodborne*. En effet, le couloir est un élément cardinal de l'urbanisme de Yharnam, qui rend possible l'expérience du sublime. Les rues de la ville sont des couloirs étroits et encombrés. La verticalité des bâtiments qui l'encadrent et barrent l'horizon donne une sensation de gêne respiratoire au joueur. On songe notamment à la portion de Yharnam que l'on parcourt après avoir terminé l'atelier de l'Eglise du Remède. On avance dans les rues de la ville comme dans la nef étroite d'une cathédrale gothique fermée par deux murs latéraux. L'effet recherché est ici l'oppression du joueur. Ce *level design* est très classique dans les jeux d'horreur : dès l'introduction de la trois dimensions dans les jeux vidéo, ce ressort a été utilisé. La respiration y est difficile et la tension constante.

L'exiguïté des ruelles configure en outre la mécanique de jeu axée sur les combats : cela rend la fuite difficile et l'affrontement souvent pénible, puisque l'on manque d'espace. De surcroît, le nombre des ruelles qui coupent perpendiculairement les axes principaux et la multiplication des angles morts qu'elles entraînent nous mettent souvent à la merci d'ennemis postés hors de notre vue. Les coupe-gorges sont nombreux, et il faut souvent mourir pour les découvrir, et les anticiper lors de la partie suivante. Le hors-champ est donc souvent un moyen d'effrayer le joueur, et on anticipe en tremblant les carrefours sans visibilité. Les angles morts font travailler notre imagination plus que toute autre faculté, et provoquent un court-circuit de l'entendement. La passion de conservation de soi s'en trouve fortement ébranlée, et le sentiment du sublime peut advenir.

¹⁷⁸ « Aussi le voit-on (Benjamin) consacrer une longue série de notes aux barricades, enrichies de détails trouvés dans les journaux ou les livres d'histoire de l'époque, et souscrire à l'idée que les travaux d'Hausmann, sous couvert d'embellissement, avaient en réalité une visée stratégique : empêcher ou contrôler le mouvement des émeutes. » Anne Boissière, « « *Paris capitale du XIX^e siècle* » : Walter Benjamin et la ville », *Humanisme*, 2015/1 (N° 306), p. 37-41. DOI : 10.3917/huma.306.0037. URL : <https://www.cairn.info/revue-humanisme-2015-1-page-37.htm>

Plus précisément, la configuration des formes architecturales du couloir dans le jeu d'horreur est assimilable à une forme très anxiogène : celle du labyrinthe. Les rues étroites, plongées dans l'obscurité, se ressemblent toutes, et ne permettent pas au joueur de se repérer facilement. C'est également le cas dans le niveau de la Frontière du Cauchemar, monde lunaire où tous les chemins se ressemblent, ce qui nous place dans la situation du « voyageur égaré » des nouvelles de Poe, et plus particulièrement celui du « Portrait ovale » issu des *Nouvelles histoires extraordinaires*¹⁷⁹. Les couloirs aident à donner l'impression que nous évoluons dans un dédale, l'égarément y est favorisé, par opposition à un espace ouvert où le regard porte loin. Dans Yharnam, l'horizon est presque toujours barré. *Bloodborne* est à cet égard diamétralement opposé à *Elden Ring* (2022), le dernier jeu de *FromSoftware*. Ce dernier est un jeu en monde dit « ouvert », où des points de repère, marqués par des reliefs dans un paysage où l'on respire, sont presque toujours visibles et diminuent notre sentiment d'égarément. Certes, certains panoramas désolés d'*Elden Ring* se prêtent à l'avènement du sublime : l'ouverture du paysage est sublime lorsqu'elle nous confronte à la possibilité du vide absolu et du néant, comme c'est le cas dans les peintures de Friedrich nous confrontant à l'infini de la mer et du ciel. Néanmoins, ce n'est pas le cas d'une grande partie d'*Elden Ring*, qui propose de nombreux paysages structurés, bien lisibles et lumineux, à l'image des premières zones de l'entre-terre (voir fig.30), lesquelles relèvent davantage du pittoresque.

Outre une ville en proie à la corruption, *Bloodborne* met en scène un autre décor de prédilection du romantisme noir, celui dans lequel évolue l'aristocratie déchue du XIX^e, qui meurt à petit feu, abandonnée dans ses châteaux désolés et lugubres. On songe ici au Château damné de Cainhurst, niveau optionnel du jeu auquel on ne peut accéder que sur invitation, via un carrosse qui rappelle beaucoup le *Nosferatu* de Murnau (1922). Le château est hanté par une famille noble appartenant à la lignée des Vilesang et dont presque tous les membres ont disparu. Un tour du lieu nous permet de regarder les ancêtres d'Annalise, seule survivante de cette famille moribonde. Le château de Cainhurst est largement inspiré par le château de Bran, en Transylvanie. On retrouve un écho flagrant au mythe du vampire et à Dracula, Bram Stoker étant une source d'inspiration revendiquée par Miyazaki¹⁸⁰. La figure du vampire est donc présente de manière sourde durant tout ce niveau, et incarne une aristocratie déchue à laquelle nous pouvons choisir de mettre fin, ou que nous pouvons laisser vivre encore un peu.

¹⁷⁹ E. Poe, « Le Portrait Ovale », dans *Nouvelles histoires extraordinaires*, GF, 2008

¹⁸⁰ « He (Miyazaki) also references Bram Stoker's Dracula and its "plague of beasts." », Spencer Fawcett, « Lovecraftian Horror and 'Bloodborne' », in *Games Review*, 22 mai 2015

Pour parvenir à ce château sinistre, nous traversons les Bois interdits aux abords de Yharnam. La forêt est un élément incontournable dans *Bloodborne*, qui mobilise tous les topoï du romantisme noir. Les Bois interdits forment une forêt noire, dense et truffée de pièges mortels, dans laquelle on ne pénètre que de nuit, pour ajouter à l'obscurité et empêcher la lumière de la lune de pénétrer les branchages serrés. Les bois ont un dénominateur commun avec la ville et les châteaux abandonnés : le sentiment d'oppression qu'ils suscitent et la privation de lumière. Ces ténèbres, inspirées par les blasphèmes du romantisme noir, ces brumes omniprésentes qui enveloppent les niveaux de jeu de *Bloodborne*, nous éloignent donc de certains jeux trop explicites empêchant la survenue du sublime, comme *Postal 2* (2003) ou *Phantasmagoria* (1995), qui seraient plus à ranger du côté du *gore*.

La forêt est également un élément central du *level design* de *Bloodborne* dans la mesure où elle sert, conformément à l'analogie opérée par les romantiques allemands¹⁸¹, de modèle pour comprendre l'architecture gothique du jeu. Cette remarque nous oblige ici à nous éloigner de Burke, qui ne parle jamais de l'architecture chrétienne lorsqu'il évoque les effets relatifs au sublime de l'architecture religieuse. Le philosophe irlandais se concentre uniquement sur le paganisme. Il écrit ainsi, dans le chapitre consacré à l'obscurité, que les temples des religions païennes cherchent à inspirer le sentiment du sublime et se drapent à cette fin de ténèbres :

« Presque tous les temples païens étaient sombres. Aujourd'hui encore, les temples barbares des Américains tiennent leur idole dans un coin obscur de la hutte consacrée à son culte. Les druides célébraient leurs cérémonies au sein des plus sombres forêts et à l'ombre des chênes les plus vieux et les mieux branchus. »¹⁸²

Aux yeux de Burke, ce sont donc d'abord les religions païennes qui relèvent du sublime, lesquelles s'opposent radicalement au « *Fiat lux* » chrétien. Comme son père, Burke est anglican, mais sa sœur et sa mère sont catholiques : cette confession lui est donc familière. Il reste chrétien avant tout et, s'il n'est pas totalement impensable pour lui d'associer le christianisme à une religion fonctionnant à partir du sentiment du sublime¹⁸³, les seuls cultes

¹⁸¹ J.W. Goethe, « De l'architecture allemande », dans *La Nouvelle Revue française*, trad. Jean de Pange, 1932, p.548

¹⁸² Burke, *Recherche philosophique sur l'origine de nos idées du sublime et du beau*, Vrin, 2009, Partie II, p.122

¹⁸³ Nous nous permettons cette remarque à l'aune d'une lecture entre le lien, envisagé par Burke avec beaucoup de précautions et de prudence, entre le sentiment religieux qui anime tout bon chrétien, et le sentiment du sublime : « Ainsi quand nous contemplons la Divinité, ses attributs et leur opération forment, en s'unissant dans l'esprit, une sorte d'image sensible capable comme telle d'affecter l'imagination. Or, bien qu'aucun attribut ne prédomine peut-être lorsqu'on a une idée juste de la divinité, sa puissance est de loin ce qui frappe le plus l'imagination. Il nous faut quelques réflexions, quelques comparaisons pour nous convaincre de sa sagesse, de sa justice et de sa bonté ; au lieu qu'il nous suffit d'ouvrir les yeux pour être frappés de sa puissance. Mais lorsque nous contemplons un objet aussi vaste, placé sous le bras, pour ainsi dire, du Tout Puissant, investi de tout côté

susceptibles d'inspirer ce sentiment pour lui restent les cultes amérindiens ou celtiques, qui laissent la part belle à l'ombre. A l'inverse, pour Miyazaki, qui n'a jamais souhaité évoquer ses opinions religieuses en interview, le catholicisme peut fort bien revêtir tous les attributs inquiétants d'une religion fondée sur la terreur, dont les institutions règnent en employant les moyens d'un pouvoir politique despotique¹⁸⁴, où le mysticisme commande. On sent sur ce point l'influence évidente des toiles horribles du peintre polonais Zdzisław Beksiński, lui-même largement inspiré par le catholicisme. De manière générale, l'architecture religieuse dans *Bloodborne*, gothique et néo-gothique, excède la seule référence au romantisme noir : elle tire son origine du romantisme en général. En outre, le sentiment du sublime dont elle est l'occasion doit être compris à l'aune des théories de la *Kunstwissenschaft*.

d'omniprésence, nous nous resserrons dans l'exigüité de notre nature et nous sommes comme annihilés par lui. Et bien que nos craintes puissent se réduire par la considération de ses autres attributs, ni la conviction de la justice qui préside à l'exercice de sa puissance, ni la miséricorde qui tempère cette justice ne parviennent à éloigner complètement la terreur que suscite naturellement en nous une force à laquelle rien ne peut résister. Si nous nous réjouissons, nous nous réjouissons en tremblant ; (...) » *Ibid.*, p.137

¹⁸⁴ De ce point de vue, cela fait une nouvelle fois écho aux textes de Burke sur le rapport du pouvoir politique au sublime : « Les gouvernements despotiques, fondés sur les passions humaines et plus particulièrement sur la peur, éloignent le plus possible leur chef du regard public. » *Ibid.*, p. 122 ou, plus explicite encore : « Le pouvoir qui procède de l'institution, celui des chefs et des rois, a la même relation avec la terreur. On s'adresse souvent aux souverains en leur donnant le titre de *Redoutable majesté*. On peut même observer que les jeunes gens, ayant peu l'usage du monde et peu l'habitude d'approcher des hommes de pouvoir, sont ordinairement frappés en leur présence d'une crainte respectueuse qui leur enlève le libre-arbitre de leurs facultés.», p. 136

Chapitre VI

L'expérience du sublime et la psychologie de l'architecture

I. L'héritage du romantisme dans l'architecture religieuse de *Bloodborne*

Les lieux de culte dans *Bloodborne*, d'inspiration gothique pour certains, néo-gothiques pour d'autres, trahissent un héritage issu de la conception romantique de ce style architectural. Ils font écho à une certaine idée des monuments gothiques comme étant sous le signe de l'obscurité. Sur ce point, il faut rappeler les conceptions antagonistes qui s'affrontent sur l'essence profonde de l'architecture gothique et sur le rôle qu'y joue la lumière. La première, qui imprègne encore largement les représentations actuelles, oppose de manière radicale le style roman au style gothique, et affirme que le premier serait le creuset de l'obscurité, quand le second serait celui de la lumière, permise par l'invention de la croisée d'ogives. Cette lecture s'appuie souvent sur les textes de l'Abbé Suger¹⁸⁵ et insiste beaucoup sur une conception du vitrail comme outil pour laisser transparaître la lumière, qui viendrait nimbier tout l'édifice. Elle s'appuie également largement sur une vision néo-platonicienne du gothique, laquelle a été mise en avant par Panofsky dans son ouvrage *Architecture gothique et pensée scolastique*¹⁸⁶. Le premier fondement de la scolastique pour Panofsky est le principe de clarification et d'auto-explicitation, qui exige un recours à la lumière physique du soleil, et à la lumière métaphorique de l'entendement. Ce principe induit une division minutieuse de l'argumentaire en parties et sous-parties, articulées les unes aux autres dans un jeu de symétries. Ces divisions correspondent pour Panofsky à la mise en scène d'une démarche réflexive de l'esprit par lui-même. Dans son chapitre « Le principe de clarification dans les arts », Panofsky étudie l'application de ce principe dans l'architecture gothique : la déclinaison de l'auto-explicitation au sein de ce style est par exemple la « coupe transversale qui peut se lire sur la façade », opération visant à rendre visible « la structure qui l'enveloppe ». La coupe transversale est

¹⁸⁵ « L'œuvre respandit d'une noble lumière. Que son éclat illumine les esprits afin que, guidés par de vraies clartés, ils parviennent à la vraie lumière, là où le Christ est la vraie porte. » Cité et traduit par R. Recht, *Le Croire et le voir, L'art des cathédrales (XIIe-XVe siècles)*, Paris, Gallimard, 1999, p. 150.

¹⁸⁶ E. Panofsky, *Architecture gothique et pensée scolastique*, Paris, Editions de Minuit, trad. P. Bourdieu, 1967

l'emblème d'une structure interne de la cathédrale qui se trouve projetée à l'extérieur et donc explicitée comme telle, de la même manière que le jeu des arguments qui commandent l'économie interne de l'argumentation est explicitée et extériorisée par un appareil complexe de titres de parties et de sous-parties. Pour l'architecte gothique, cela passe par tout un dispositif d'arcs-boutants, de colonnettes et de contreforts, qui sont autant de moyens pour répondre au dessein de réflexivité consciente qui doit régler son ouvrage. Ils doivent permettre une «clarification au travers de la forme»¹⁸⁷, pour reprendre les termes de Panofsky. L'historien d'art allemand affirme que, dans ce cas précis, il y a une coïncidence entre une logique fonctionnelle, c'est-à-dire l'utilité pratique des éléments architecturaux (par exemple les contreforts permettant d'exercer une pression sur les murs), et une habitude mentale scolastique. La structure lumineuse des arcs-boutants répondrait donc, sur le principe de l'« autosimilarité d'échelle » chère à Mandelbrot¹⁸⁸, à la structure lumineuse des ouvrages scolastiques, et notamment à celle de la *Somme théologique* de Saint-Thomas.¹⁸⁹

Face à cette conception lumineuse et lisible du gothique s'impose l'idée de la cathédrale d'ombre, colossale, fourmillante de détails et obscure. Le regard s'y perd et s'y abîme, pris dans un mouvement ascendant plus que dans une contemplation apaisée. L'édifice n'est pas ordonné de manière intelligible mais fait de détails épars. Ces détails innombrables font signe vers l'immensité divine, proprement incompréhensible pour l'esprit humain¹⁹⁰. Les décors des chapiteaux gothiques par exemple ne se répètent pas à l'identique de manière régulière, contrairement au style antique ; ils jouissent d'une individualité qui ne se raccorde à aucune totalité intelligible. L'architecture religieuse de *Bloodborne* reprend cette perspective et donne à voir de la multiplicité pure et sans mélange au sein des églises, chapelles et cathédrales du jeu. Cette diversité n'est jamais ramassée sous aucune unité cohérente. Les cathédrales mises en scène sont des lieux où les ténèbres règnent et où les ambitions de l'entendement à comprendre se trouvent humiliées par l'architecture du lieu, comme l'écrit Julien Chane-Alune dans son article « La Cathédrale d'ombre » :

¹⁸⁷ « La panoplie de colonnettes, arcs, contreforts, remplages, pinacles et crochets est une auto-analyse et une auto-explication de l'architecture, tout comme l'appareil familial de parties, distinctions, questions et articles est une auto-analyse et une auto-explication de la raison. » *Ibid.*, p.112

¹⁸⁸ Benoît Mandelbrot, *Fractales, hasard et finances*, Paris, Gallimard, coll. « Champs sciences », 1997

¹⁸⁹ « Comme la *Summa* de la scolastique classique, la cathédrale classique vise, avant tout, à la totalité (...). » E. Panofsky, *Architecture gothique et pensée scolastique*, Paris, Editions de Minuit, trad. P. Bourdieu, 1967, p.103

¹⁹⁰ Antoine Côté rappelle que Dieu est alors associé à l'immensité plus qu'à la notion d'infini, encore perçue négativement et associée à une forme d'incomplétude : « il faut donc que Dieu soit à la fois simple et immense. » Antoine Côté, *L'infinité divine dans la théologie médiévale, 1220-1255*, Paris, Vrin, 2002, p.17

« La cathédrale fonctionne alors comme une sorte de miroir noétique. Si, d'un côté, elle montre la puissance logique et discursive que la pensée est capable de développer pour évoquer une transcendance, de l'autre elle en souligne la fragilité dès qu'il s'agit de se mesurer à elle. L'effet d'infini fonctionne dans les deux sens. Il est ascendant et dynamique pour porter le fidèle vers Dieu dans un effet de ravissement ; il est étouffant et paniquant pour rappeler à la pensée l'étrangeté irréductible d'un monde qui n'est pas à la mesure de l'homme, mais à la mesure de Dieu. Dans les deux cas, il constitue pour la pensée un dessaisissement. Loin d'évoquer une harmonie entre puissance noétique et transcendance divine, la cathédrale gothique montre au contraire la disproportion incommensurable de l'une à l'autre, et l'inadéquation de la raison discursive au mystère de la foi. On reste sur ce sentiment curieux que jamais la pensée n'aura mis autant de soin à se dépasser et à s'invalider elle-même. »¹⁹¹

La cathédrale est donc incommensurable : elle n'est ni à la mesure du corps humain, ni de son entendement limité. Cette incommensurabilité est d'abord l'effet de son gigantisme, ce qui résonne fortement avec l'architecture de la Grande Cathédrale de Yharnam, le plus grand édifice du jeu. De surcroît, cette cathédrale n'est accessible qu'après avoir monté un escalier abrupt, ce qui accentue l'effet d'écrasement de notre avatar et la démesure du monument, cette dernière étant appuyée par la caméra qui accompagne notre ascension en légère contre-plongée. En tant que joueur, nous pouvons contrôler la caméra et changer d'angle si nous le souhaitons, mais la contre-plongée est ici nécessaire à l'anticipation des combats contre les ennemis qui jalonnent le grand escalier. Ainsi, la mécanique de jeu est mise au service du sentiment d'écrasement de notre avatar par la verticalité de la cathédrale qui le surplombe. Les effets de l'architecture des lieux de culte, faite pour impressionner, sont appuyés par les prises de vue de la caméra suggérées par les *game designers*.

¹⁹¹ Julien Chane-Alune, « La cathédrale d'ombre. Portée philosophique des interprétations de l'architecture gothique, depuis Goethe et Hugo », *Philonsorbonne*, 7 | 2013, 63-79



Figure 10 - Montée vers la Grande Cathédrale¹⁹²

Outre la hauteur, c'est le rapport à la multiplicité qui frappe dans les édifices religieux de *Bloodborne*. Ce rapport à la prolifération des détails et à l'obscurité qui en résulte pour l'entendement exige un passage par les textes fondateurs de Goethe. Dès son texte sur la cathédrale de Strasbourg de 1772¹⁹³, le jeune Goethe met en avant la variété de détails qui caractérise la façade de la cathédrale gothique. Ce qui est crucial dans cet écrit romantique est la comparaison, répétée deux fois, du monument d'Erwin de Steinbach à « un sublime arbre de Dieu largement étalé, avec des milliers de branches, des millions de rameaux et des feuilles aussi nombreuses que le sable au bord de la mer. »¹⁹⁴ Ce rapprochement entre lieu de culte et forêt obscure sera traduit formellement dans le *level design* de *Bloodborne*.

Une prolepse s'impose ici avant d'aller plus avant. Certes, dans son texte de jeunesse sur la cathédrale de Strasbourg, Goethe souligne en même temps l'idée d'une totalité organique de l'édifice, où les différents détails qui la composent seraient téléologiquement accordés à

¹⁹² Capture d'écran, *Bloodborne*, 2023

¹⁹³ J. W. Goethe, « De l'architecture allemande », dans *La Nouvelle Revue française*, trad. Jean de Pange, 1932, pp.544-554

¹⁹⁴ *Ibid*, p.548

l'ensemble, ce qu'il contestera dans des textes ultérieurs¹⁹⁵. Néanmoins, cette critique plus tardive de l'architecture gothique, d'inspiration classique, est nuancée dans ses *Mémoires*, où il réitère une dernière fois l'importance décisive de la cathédrale de Strasbourg dans l'histoire de l'architecture¹⁹⁶. De manière générale, l'opposition entre un jeune Goethe *Sturm und Dranger* et un Goethe plus âgé thuriféraire du classicisme ne doit pas être comprise de manière caricaturale. Surtout, une telle opposition nous ferait perdre de vue l'intérêt de son premier texte sur la cathédrale strasbourgeoise, décisif pour notre étude des influences romantiques sur l'architecture de *Bloodborne*.

L'analogie fondatrice entre la cathédrale gothique et la forêt, inaugurée par Goethe, sera reprise par Hegel dans l'*Esthétique*, qui compare de nouveau la cathédrale à une forêt noire et dense, plongée dans les ténèbres:

« Quand on entre dans l'intérieur d'une cathédrale du moyen âge, cette vue fait moins songer à la solidité des piliers qui supportent l'édifice, à leur rapport mécanique avec la voûte qui repose sur eux, qu'aux sombres arcades d'une forêt dont les arbres rapprochés entrelacent leurs rameaux. Une traverse a besoin d'un point d'appui solide et d'une direction à angle droit. Mais, dans l'architecture gothique, les murs s'élèvent d'eux-mêmes librement ; il en est de même des piliers, qui se déploient dans divers sens, et se rencontrent comme accidentellement. En d'autres termes, leur destination, de supporter la voûte qui, en effet, s'appuie sur eux, n'est pas expressément manifestée et représentée en soi. On dirait qu'ils ne supportent rien, de même que, dans l'arbre, les branches ne paraissent pas supportées par le tronc, mais, dans leur forme de légère courbure, semblent une continuation de la tige, et forment, avec les rameaux d'un autre arbre, un toit de feuillage. Une pareille voûte jette l'âme dans la rêverie. Cette mystérieuse horreur des bois qui porte à la méditation, la cathédrale la produit par ses sombres murailles, et, au-dessous, par la forêt de piliers et de colonnettes qui déploient librement leurs chapiteaux et se rejoignent au sommet. »¹⁹⁷

L'analogie goethéenne fonctionne dans les deux sens au sein des œuvres vidéoludiques de *FromSoftware* : les cathédrales y sont semblables à des forêts denses aux branchages serrés et les bois, à l'inverse, constituent de véritables éléments d'architecture sacrée. Pour le premier

¹⁹⁵ « La vision du gothique qu'il défendait alors était l'exact opposé de celle de l'auteur de l'essai sur Erwin, pour qui la cathédrale tenait du sublime et de la noblesse de l'expression d'un « esprit titanique ». C'était, par-dessus tout, un organisme vivant, un tout organique. Désormais le gothique est *multiplizierte Kleinheit*, sans relations entre les parties, et l'ornement gothique n'est plus ni fonctionnel ni organique, mais simplement « incrusté » comme un enjolivement superficiel » W. D. Robson-Scott, *The Literary Background of the Gothic Revival in Germany: A Chapter in the History Of Taste*, Clarendon Press, trad. Julien Chane-Alune, 1965, p.165-166

¹⁹⁶ « Un monument simple et harmonique peut faire naître des impressions nobles, mais la véritable jouissance, c'est-à-dire, la vue d'une chose qui plaît, ne nous arrive que par la perfection et l'harmonie des détails, et c'est sous ce rapport que la cathédrale de Strasbourg ne laisse rien à désirer, car les ornements de chacune de ses parties lui sont tellement appropriés, qu'ils ont l'air de surgir d'eux-mêmes. Les petites choses comme les grandes sont à leur place, et l'immensité nous apparaît sous la forme la plus agréable (...) », J.W. Goethe, *Mémoires*, Paris, Charpentier, trad. Baronne A. de Carlowitz, 1855, p.215

¹⁹⁷ F. Hegel, *l'Esthétique*, Elibron Classics, trad. C. Bénard, Tome 1, p.288

cas, on songe notamment à l' église abandonnée dans les Faubourgs de la Grande cathédrale, envahie par la végétation, dont le chœur s' apparente à une clairière nocturne bordée d' arbres.

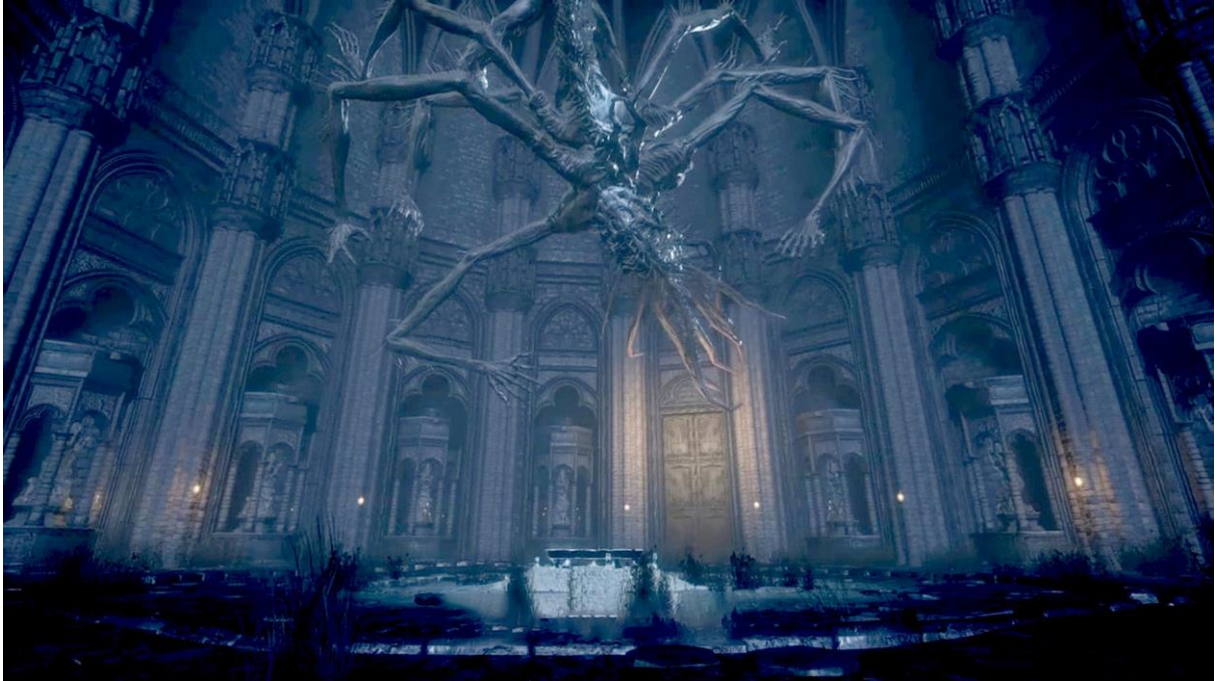


Figure 11 - Eglise abandonnée, Faubourgs de la Grande Cathédrale¹⁹⁸

Pour ce qui est du second cas de figure, plus qu'à *Bloodborne*, nous songeons ici au Lac de cendres de *Dark Souls* (2011) : nous pénétrons dans cette forêt marécageuse après une descente au milieu des branchages. Ce lieu est peuplé d'arbres géants dont les troncs s'élancent verticalement, comme les colonnes d'une cathédrale gothique, et dont les cimes disparaissent hors de notre vue. Le bruit de nos pas est couvert par des chœurs religieux pour appuyer encore davantage le sentiment d'évoluer au sein d'un lieu de culte. Le parallèle est également présent dans la dernière œuvre du studio, *Elden Ring* (2022), où nous rencontrons un « arbre monde » lumineux aux dimensions monumentales, qui finira par brûler, laissant une carcasse noircie au milieu d'un brasier. La lumière là encore cède le pas aux ténèbres : les arbres, en tant qu'ils se rattachent à la forêt noire et comme éléments architecturaux, favorisent l'obscurité.

¹⁹⁸ Winslow Levi, « This Bloodborne Enemy Captures Everything That Makes The Game So Terrifying », Kotaku, Octobre 2022



Figure 12 - Le lac de cendres¹⁹⁹

En reprenant cette analogie fondatrice goethéenne, Hegel définit l'architecture gothique à l'exact opposé des temples grecs, lumineux et ouverts. Sur ce point précis, qui va à rebours de l'association traditionnelle entre gothique et pénétration de la lumière, on note l'existence de quelques réticences persistantes, qui continuent à attribuer les ténèbres qui règnent dans les cathédrales à l'effet du temps et à l'usure des vitraux.²⁰⁰ Pour *Bloodborne* à l'inverse, le doute n'est pas permis : l'absence de lumière qui règne dans les lieux de culte est un choix conscient de *level design*. A Yharnam, conformément à cette conception du gothique, la majorité des églises et des cathédrales du jeu ne sont accessibles que de nuit ; la seule lumière qui les éclaire est celle de la lune. Elles n'ont pas de vitraux, comme l'Eglise du Vieux Yharnam, ou alors ces derniers sont opaques, comme dans la Grande cathédrale. Dans quelques rares cas, ils tamisent

¹⁹⁹ Capture d'écran, *Dark Souls Remastered* (2018), 2023

²⁰⁰ « Un présumé tenace, qui a tout l'air d'être de bon sens, eu égard à l'obscurité parfois impénétrable de certaines cathédrales gothiques, laisse croire que celles-ci, avec leurs murs ouverts par d'immenses et nombreux vitraux et leurs volumes d'une hauteur vertigineuse, sont pensées et bâties pour constituer des totalités lumineuses où chaque élément concourt à l'unité de l'ensemble. Une certaine répugnance moderne semble interdire de voir dans l'obscurité régnant à l'intérieur des cathédrales, effaçant les contours, confondant les formes, et laissant la multiplicité des détails primer sur l'unité de l'ensemble autre chose que les effets néfastes du temps et du mauvais entretien. » Julien Chane-Alune, « La cathédrale d'ombre. Portée philosophique des interprétations de l'architecture gothique, depuis Goethe et Hugo », *Philonsorbonne*, 7 | 2013, 63-79

la lumière au point de l'étouffer presque complètement, comme dans la chapelle Oedon, ce qui lui confère un caractère sépulcral.



Figure 13 - La Chapelle Oedon²⁰¹

Un autre élément est significatif dans le *level design* du jeu de *FromSoftware* : seule la grande cathédrale est placée dans les hauteurs de Yharnam. Les églises et les chapelles se trouvent très souvent dans les profondeurs des différents niveaux parcourus. Elles sont à cet égard plus semblables à des cryptes, proches des souterrains pthumériens que nous parcourons parallèlement à l'aventure principale, et viennent clore les niveaux du jeu à la manière d'impasses. De ce point de vue, *Bloodborne* est un jeu qui favorise largement les affects mélancoliques chez le joueur : les fins de niveaux, loin de se conclure sur le sentiment gratifiant d'avoir accompli quelque chose, sont des expériences désolées qui nous donnent un fort sentiment de vacuité. On peut penser par exemple à la conclusion de notre parcours dans le Vieux Yharnam : après avoir abattu le Monstre Affamé, souvent au prix de morts répétées et de longues heures de combat, nous ne pouvons que revenir sur nos pas. L'Eglise est en ruines et sans éclairage, à part quelques lanternes qui jettent une lumière faible et tremblante sur les murs. Le sol est défoncé par des mauvaises herbes, l'autel central est vide. L'église qui clôt le

²⁰¹ Capture d'écran, *Bloodborne*, 2023

niveau n'est qu'une impasse, et l'on erre parfois longtemps dans le déambulatoire derrière le chœur avant de comprendre enfin, non sans une certaine amertume, que nous n'avons guère d'autres choix que de rebrousser chemin. Il est extrêmement rare qu'un jeu vidéo nous impose ainsi de revenir en arrière et de prendre *le même chemin*. La plupart des jeux nous proposent au moins une boucle, et plus souvent un passage immédiat au niveau suivant.

Pour conclure sur ce point, il nous faut avancer quelques preuves fortes de l'influence du romantisme allemand sur la création d'un jeu japonais, afin de prévenir d'éventuelles objections à ce propos. Pour nous en convaincre définitivement, il faut revenir à Goethe et souligner les accents faustiens de *Bloodborne* : au tout début de la partie, nous sommes invités à signer un contrat avec un homme inquiétant, qui va nous administrer du sang. Cela va décupler nos pouvoirs, mais nous coûter notre humanité. L'influence de l'Allemagne se fait sentir jusque dans les noms des personnages : on songe particulièrement au chevalier Ludwig, premier chasseur de l'Eglise du remède, dont nous récupérons l'épée au cours du jeu et que nous rencontrons dans le DLC. En outre, nous avons déjà évoqué plus tôt le fait que Miyazaki affirmait lui-même avoir été influencé par la littérature occidentale. Du reste, cette influence est encore plus patente pour *Demon Souls* et *Dark Souls*, les premiers projets de Miyazaki et la mobilisation explicite de ces références va même jusqu'à rendre sceptiques ses producteurs, dans un pays inaccoutumé à cet univers dans le champ vidéoludique :

« Développer un jeu autour de mythes et folklores occidentaux, avec une esthétique purement moyenâgeuse est un pari pour un pays plus habitué aux graphismes colorés de *Dragon Quest* et de *Final Fantasy*. C'est un paradoxe : malgré le succès mondial du *Trône de fer*, malgré la popularité de mangas comme *Berserk*, les éditeurs japonais sont frileux et ne tiennent pas à se plonger dans ce sous-genre qu'est la *dark fantasy*. Miyazaki en fait pourtant le style distinctif de ses quêtes (...). »²⁰²

Au-delà des seuls créateurs de *Bloodborne*, la littérature allemande n'a cessé de se diffuser dans le monde japonais, depuis l'ère Meiji jusqu'à l'après seconde guerre mondiale, avec une majorité d'œuvres romantiques, romanesques et poétiques. Goethe et Schiller font partie des premiers auteurs allemands introduits au Japon, dans les années 1880, et seront largement traduits dans les décennies suivantes.²⁰³

²⁰² Daniel Andreyev, « De « Dark Souls » à « Bloodborne », portrait d'un créateur de mythes », *Le Monde*, 30 mars 2015

²⁰³ « Depuis lors, les œuvres de Goethe ont été abondamment traduites, à tel point qu'au Japon aussi, on a le sentiment que l'on se trouve dans un cas de « Goethe sans fin ». Dans le cas de *Werther*, il n'y eut pas moins de trente traductions japonaises différentes, et de nombreuses collections du travail de Goethe sont apparues. », [Notre traduction], « *From the time on Goethe's works have been translated in endless succession, so much so that in Japan, too, one feels it is a case of "Goethe und kein Ende."* In the case of *Werther*, there have been as many as 30 different Japanese translations, and many collections of Goethe's works have appeared. »

Les influences architecturales romantiques du jeu étant bien établies, nous pouvons démontrer à présent que l'espace créé par l'architecture du jeu n'est pas un espace neutre mais un espace vécu, c'est-à-dire éprouvé affectivement par la joueuse ou le joueur, qui va largement configurer son expérience esthétique. Pour cela, nous mobiliserons l'appareil conceptuel forgé par les travaux de la *Kunstwissenschaft*, qui nous permettra de comprendre précisément l'expérience spatiale dans *Bloodborne*, centrale dans l'émergence du sublime.

III. La *Kunstwissenschaft* et l'espace vécu : des outils pour comprendre l'expérience vidéoludique du sublime

1. L'expérience affective de l'architecture

Les cathédrales dans *Bloodborne* sont au cœur de l'expérience esthétique du sublime. Les concepts et modèles théoriques construits par la *Kunstwissenschaft* nous permettent de comprendre pourquoi. Ici, il faut nous arrêter précisément sur le travail du jeune Wölfflin : la lecture des *Prolégomènes à une psychologie de l'architecture*²⁰⁴ nous rappelle en quoi l'architecture gothique, indépendamment de tout conditionnement culturel du sujet, peut être perçue comme oppressante pour le corps qui s'y confronte, en l'occurrence ici celui du joueur. Le projet de Wölfflin construit une condition de l'expérience esthétique centrée sur le corps sentant du sujet, lequel conditionne un certain rapport à l'espace. Cet espace n'est pas l'étendue homogène et sécable de la physique moderne, mais l'espace tel qu'il est vécu affectivement par un sujet humain, et plus spécifiquement par son corps. Dans un article consacré à la *Kunstwissenschaft*, Mildred Galland-Szymkowiak synthétise dans un paragraphe cette conception particulière de l'espace, décisive pour penser l'expérience esthétique vidéoludique, en tant qu'elle est à la fois spatialisée et saturée d'affects :

« L'espace architectural dont il sera question ici, on le comprend, n'est ni l'espace géométrique, ni l'espace du plan de construction ou plus généralement des représentations mathématisées de l'édifice. Ce n'est pas une étendue divisible et homogène, mais une combinaison singulière et mouvante d'expériences vécues hétérogènes, reposant sur une co-construction de la part du sujet et de l'objet. Un tel espace n'est pas purement intérieur, mais je ne peux pas non plus le désigner, le

Takahashi Kenji, « German Literature in Japan » in *Japan Quarterly* (Vol.7, No1), Asahi Shimbun Company, 1960, pp. 193-199

²⁰⁴ H. Wölfflin, *Prolégomènes à une psychologie de l'architecture*, édition de la Vilette, Paris, 2005

montrer là devant, hors de moi. L'espace esthétique de l'architecture n'est pas donné : il naît entre le sujet humain et l'édifice, comme la conjonction d'une forme, de sensations relatives à cette forme, et d'une certaine tonalité affective, et c'est la naissance de ce tout complexe (et non la naissance matérielle de l'édifice) qui nous intéressera ici. Ce qu'il s'agit donc en même temps de cerner, c'est un espace esthétique, à la croisée du sens aïsthétique et du sens artistique de l'esthétique : un espace de la sensation, immédiatement investi de valeurs affectives, et cela en lien avec des formes produites par l'art. »²⁰⁵

Comme l'explique également Raphaëlle Cazal dans son article sur les rapports entre style et catégories²⁰⁶, l'objectif de Wölfflin est d'interroger les conditions de possibilité d'une telle expérience de l'espace, qu'il situe dans le corps du sujet. Sa pensée cherche donc un transcendantal incarné, et il va faire du corps-*Leib*, « vécu et empathique »²⁰⁷, la condition *a priori* de l'expérience sensible. En effet, dans le paradigme de l'*Einführung* wölfflinienne, le corps est capable de ressentir l'architecture en s'assimilant aux formes qui la composent et aux masses qu'elle contient, du fait de cette capacité essentielle :

« (...) nous sommes à même de nous projeter dans les formes et d'éprouver les rapports de force qui les structurent, ainsi que les tonalités affectives corrélatives qui s'en dégagent, les grands sentiments de l'existence (*grossen Daseingefühle*), qui engagent la sensation générale que nous avons de notre corps et de sa tenue. »²⁰⁸

Cette capacité empathique n'est pas sous-tendue par une forme d'intersubjectivité : Wölfflin ne défend pas une vision animiste des formes architecturales ; elles ne sont pas des sujets dotés d'une intériorité. Si nous pouvons toutefois entrer en résonance avec elles, c'est que nous partageons des catégories matérielles communes, et notamment une opposition fondamentale entre la poussée de la gravité, qui nous écrase vers le sol, et celle de la force vitale qui s'y oppose. Le corps humain chez Wölfflin est en effet configuré par une tension architectonique entre deux pôles : sa soumission à la pesanteur et sa propension à lui opposer la verticalité de sa force vitale, qui constitue son axe de croissance. Cette tension qui nous caractérise comme bipèdes nous permet de nous identifier aux formes architecturales et de les ressentir comme inquiétantes ou apaisantes, oppressantes ou ouvertes. Dans *Bloodborne*, c'est directement le corps du joueur qui va être le support de l'expérience de cette contradiction entre soumission à la pesanteur et poussée verticale vers le haut, par le truchement de son avatar.

²⁰⁵ Mildred Galland-Szymkowiak, « L'engendrement de l'espace architectural : trois modèles (Wölfflin, Schmarsow, Lipps) », dans *Construire et éprouver, dans l'espace et dans la pensée. Points de rencontre entre architecture et philosophie*, 2017, p.85-86

²⁰⁶ « Wölfflin réinvestit ainsi le concept kantien de catégorie en le transférant de la sphère de l'entendement à celui de la sensibilité, en lui conférant un statut à la fois *a priori* et concret. » Raphaëlle Cazal, « Style et catégories chez Semper, Wölfflin et Maldiney », dans *L'Histoire de l'art et ses concepts, autour de Heinrich Wölfflin*, dir. Danièle Cohn et Rémi Mermet, Rue d'Ulm, 2020, p.113

²⁰⁷ *Ibid.*, p.112

²⁰⁸ *Ibid.*, p.112

Cette tension fondamentale structure largement la respiration du corps, qui traduit nos affects dans son rythme. Dans sa caractérisation des proportions qui sous-tendent les différents styles architecturaux, Wölfflin rappelle le lien organique, sous-tendu par l'*Einfühlung*, entre les proportions de la cathédrale gothique et le rythme respiratoire du sujet de l'expérience :

« Il est d'un grand intérêt de constater la relation entre les proportions et les rythmes respiratoires. Sans aucun doute, les proportions étroites donnent l'impression d'une poussée vers le haut, hâtive et essoufflée. Et se présente tout naturellement l'idée de resserrement, de ce qui ne nous donne pas la possibilité de reprendre un souffle profond, qui a besoin d'expansion latérale. C'est pourquoi les proportions gothiques sont si oppressantes : certes, pour nous-mêmes, il y a suffisamment de place pour respirer, mais vivant dans et avec ces formes, nous pensons ressentir comme elles se compriment, se pressent vers le haut, en une tension qui se consume elle-même. Les lignes semblent courir à une vitesse croissante. »²⁰⁹

Cette idée wölfflinienne se retrouve particulièrement dans le *level design* de Yharnam et de ses édifices religieux, d'abord conçus pour être expressifs. La ville néo-gothique abrite des cathédrales qui sont toutes particulièrement hautes et étroites. Lorsque nous y pénétrons, l'écho de nos pas résonnant sous la nef nous donne une idée de la hauteur du lieu, et ajoute à l'expérience du sublime. Le jeu utilise les effets du gothique pour servir une mécanique de jeu tournée vers le combat rapproché : on ne peut pas fuir, puisque l'espace est très resserré, et nous n'avons d'autre choix que de combattre au corps à corps. Il s'agit autant d'une exploitation, à un niveau très général, de la composition de cette architecture, à la fois haute et étroite, que de ses éléments précis, notamment la nef et le chœur. Le jeu multiplie également les éléments architecturaux perçus immédiatement, ou plus précisément *a priori* et de manière corporelle, comme menaçants par le joueur. Les pinacles en fer qui couronnent les tours prennent ainsi une dimension centrale dans le jeu. Ils servent habituellement autant un objectif esthétique qu'utilitaire : celui de stabiliser les tours sur lesquels ils se dressent. Or, puisqu'il s'agit d'une architecture purement virtuelle dans le cas du jeu vidéo, la fonction de stabilisation physique disparaît. Les pinacles ne sont là que pour construire l'expérience esthétique du spectateur. Ils confèrent aux édifices religieux un aspect menaçant. Le raisonnement est le même pour les contreforts : ces derniers ne viennent pas soutenir la poussée verticale de la cathédrale mais sont là pour conférer un aspect arachnéen au lieu.

On peut même affirmer que la fonction architecturale des édifices dans le cadre vidéoludique va à rebours de la fonction pratique de la majorité des lieux réels. Totten explique ainsi que les architectes et les *level designers* ont en commun de s'appuyer sur l'instinct de

²⁰⁹ H. Wölfflin, *Prolégomènes à une psychologie de l'architecture*, édition de la Villette, Paris, 2005, p.45

survie pour susciter une forme de plaisir, mais de manière opposée. En s'appuyant sur les travaux d'Hildebrand²¹⁰, il affirme que l'architecture réelle découle d'un besoin fondamental de sécurité, auquel elle vient répondre en créant des espaces qui sont d'abord des refuges. A l'inverse, les jeux horribles utilisent l'architecture pour ébranler les instincts de survie du joueur ou, pour parler comme Burke, leur passion de conservation :

« Les concepteurs de jeux comme les architectes reconnaissent l'importance des instincts de survie humains comme éléments décisifs pour susciter du plaisir. Pour ce qui est de l'architecture, il s'agit de correspondre à des principes spatiaux que l'humanité a historiquement reconnus comme sécurisés qui crée ce sentiment de plaisir. Dans les jeux à l'inverse, le plaisir vient du dépassement des circonstances dangereuses. »²¹¹ [Notre traduction]

Dans *Bloodborne*, seuls deux lieux fonctionnent comme des refuges : le Rêve du chasseur (lequel devient d'ailleurs en lieu hostile à la fin de la partie) et la Chapelle Oedon. Nonobstant ces deux exceptions, tous les lieux sont inamicaux. Leur architecture ne répond pas à un besoin de sécurité, mais provoque à l'inverse un plaisir paradoxal associé à la crainte. De ce fait, on ne peut pas dire que l'architecture n'ait aucune fonction pratique *stricto sensu* dans *Bloodborne*, puisque celle-ci est profondément liée à la mécanique de jeu : en effrayant le joueur, elle le prépare au combat.

Les *level designers* du jeu ont repris cet effet marquant du gothique sur la respiration : l'entrée dans les églises annonce souvent l'arrivée d'un boss de fin de niveau, particulièrement dangereux et puissant, lequel sanctionne notre progression et va nous forcer à assimiler un nouveau *pattern* de combat. Ainsi, l'effet de l'architecture gothique sur notre système respiratoire a une fonction bien précise dans le cadre de la mécanique de jeu de combat de *Bloodborne*. Elle va préparer le joueur à un affrontement difficile, en mettant son corps en tension. On peut ajouter que l'accélération de la respiration va avec l'accélération du pouls, et que les deux sont les symptômes du stress grandissant du joueur. L'architecture doit construire chez le joueur une disposition au combat, ou du moins lui permet d'anticiper l'arrivée imminente d'un ennemi redoutable, et plus particulièrement d'un boss.

²¹⁰ La perspective d'Hildebrand s'organise autour des instincts de survie humains, dont il déduit des principes architecturaux. Le besoin primaire de refuge est la première conséquence de cet instinct. L'architecte américain propose toute une série de principes spatiaux susceptibles d'occasionner des espaces plaisants, basés sur des formes historiquement reconnues comme sécurisantes.

G. Hildebrand, *Origins of architectural pleasure*, University of California Press, 1999

²¹¹ « *Designers of both games and architecture acknowledge the utilization of humanity's survival instincts as a key to pleasurable design. For architecture, it is adherence to spatial principles that humanity has historically identified as safe that creates the feeling of pleasure. Games, however, utilize the achievement of overcoming unsafe circumstances as a source of pleasure.* » Christopher W. Totten, *An architectural approach to level design*, George Mason University, CRC Press, 2014, p.204

À l'approche d'un boss, la structure du jeu est en effet souvent la même : une fois passé le narthex de la cathédrale, la nef s'offre à nous comme un chemin et nous invite naturellement à avancer vers le chœur. On ressent alors particulièrement l'étroitesse de cette allée centrale, du fait de la proximité des rangées de piliers latéraux, et le boss nous attend dans le chœur, qui servira d'arène pour le combat. Ce motif se répète dans la grande cathédrale et dans la cathédrale souterraine du Vieux Yharnam. Reste à compléter cette expérience de l'espace en l'historicisant : le gothique victorien est perçu au sein du sujet non pas comme une forme pure, mais comme une forme située historiquement, perçue par un sujet qui l'est tout autant.

2. Du corps sentant au corps historiquement situé

On peut tout d'abord faire remarquer que *Bloodborne* est très loin d'être une exception quant à l'exploitation du gothique pour susciter le sublime. L'usage récurrent, presque systématisé, de cette architecture dans les jeux vidéo d'horreur en témoigne. Depuis *Castlevania*, paru pour la première fois en 1986, jusqu'au dernier *Resident Evil* (2021) et au Château Dimitrescu qu'il met en scène, l'architecture néo-gothique est toujours très exploitée pour susciter une forme d'angoisse spatiale chez le joueur. Cela est autant dû à la configuration de notre corps qu'aux représentations culturelles qui conditionnent notre réception de cette architecture particulière, qui nous permet de l'appréhender comme une source d'effroi. Le gothique est en effet associé au sublime et à la terreur depuis la fin du XVIII^e, indépendamment de la seule structure physique des lieux. On pourrait s'étonner d'une telle efficacité en 2023, mais cette continuité dans l'usage du gothique pour susciter l'effroi a été assurée par d'autres médiums que le jeu vidéo, lesquels n'ont jamais cessé, notamment dans la culture populaire, d'associer architecture gothique et imaginaire sombre et macabre. Par exemple, l'univers musical du métal, ainsi que son imaginaire visuel en grande partie construit autour du romantisme noir, est aujourd'hui l'un de ses relais les plus actifs.

Ce dernier élément nous impose de revenir un instant à Wölfflin. Plutôt que d'opposer la thèse du jeune historien d'art allemand, c'est-à-dire l'auteur des *Prolégomènes*, à la suite de son travail axé sur l'historicité des formes artistiques développé dans les *Principes fondamentaux de l'histoire de l'art*²¹², on peut souligner la complémentarité des deux approches

²¹² Wölfflin H., *Principes fondamentaux de l'Histoire de l'art*, Parenthèses, Eupalinos, série architecture et urbanisme, 2017

pour notre étude : le transcendantal incarné et l'historique. L'expérience du gothique n'est pas éprouvée par un corps abstrait situé hors du champ de conscience de l'époque dans laquelle il évolue. Les catégories à partir desquelles il construit son expérience sont bien historiquement déterminées. L'efficacité de l'architecture gothique sur le joueur ne saurait être expliquée avec une théorie purement psycho-physiologique, c'est-à-dire une théorie qui ne reposerait que sur les effets *a priori* des formes architecturales sur le corps qui les éprouve et s'identifie à elles. Ces formes ne sont pas seulement éprouvées dans un corps biologique, c'est-à-dire vertical et doté d'un appareil respiratoire, d'un système nerveux et d'un cœur, mais par un sujet dont les représentations culturelles affectent cette épreuve. Les formes gothiques sont reçues par exemple dans un champ de conscience particulier, sensible à ce qu'on pourrait qualifier un imaginaire gothique traditionnellement associé à l'horreur, lequel continue largement de soutenir notre appréhension affective de ces formes architecturales.

Du reste, comme nous l'avons dit, on ne devrait pas parler seulement de gothique pour *Bloodborne*, mais de néo-gothique pour une large partie de son *level design*, ce qui implique de prendre en charge l'historicité de ce style architectural.

III. Le gothique victorien

Le gothique victorien qui marque l'architecture de Yharnam est une branche particulière du style néo-gothique. Comme le nom de ce style le suggère, nous ne sommes pas ici dans la réception d'une forme sans histoire, mais dans la perception d'une forme très chargée culturellement, particulièrement adaptée au surgissement du sublime, dont elle est d'ailleurs tout à fait contemporaine. En effet, le néo-gothique émerge à la fin du XVIII^e en Grande-Bretagne, même s'il se développe et fleurit surtout au XIX^e. Dès sa naissance, il est associé à

l'esthétique du sublime, sans doute plus qu'aucun autre style architectural²¹³, en tant qu'il est d'emblée associé à l'horreur et au roman noir, dont il est contemporain²¹⁴.

Le néo-gothique est aussi le creuset d'une certaine perte de sens du sacré, qui caractérise également l'univers désespéré de *Bloodborne*. Cette architecture spectaculaire a été perçue, bien que cette interprétation ne soit pas du tout unanime²¹⁵, comme une tentative vaine pour faire renaître une spiritualité religieuse à jamais perdue depuis la révolution industrielle. Comme l'écrit Philippe Boutry, la sortie du catholicisme est solidaire d'une approche esthétique distanciée des lieux de culte :

« Dans la conception vitaliste de l'histoire qui est celle de Michelet, la scolastique, c'est la mort. « Elle est veuve, elle est vide, l'église », écrit-il encore en 1833. « Son profond symbolisme, qui parlait alors si haut, il est devenu muet. C'est maintenant un objet de curiosité scientifique, d'explications philosophiques, d'interprétations alexandrines. L'église est un musée gothique que visitent les habiles : ils tournent autour, regardent irrévérencieusement, et louent au lieu de prier. » C'est décrire avec exactitude, un bon siècle avant que Michel de Certeau ou Danièle Hervieu-Léger n'en dressent le cruel constat pour la fin du XX^e siècle, le processus de déperdition de sens et d'exculturation du catholicisme que, potentiellement, peut nourrir l'esthétique romantique des ruines : la pierre demeure ; toute spiritualité s'en est retirée. »²¹⁶

Cette vacuité du sens et du sacré est particulièrement sensible dans *Bloodborne* : l'architecture religieuse de Yharnam impressionne beaucoup et inquiète le joueur, mais aucun véritable rapport au divin ne s'en dégage. L'Eglise du Remède exerce un pouvoir tyrannique via la thérapie du sang ; l'architecture de ses lieux de pouvoir est là pour effrayer. Comme nous l'avons déjà dit, contrairement aux *Dark Souls*, *Bloodborne* signe l'abandon total de l'espoir de salut que l'on pourrait trouver dans la foi.

²¹³ « L'esthétique du sublime, avec ombres inquiétantes (Burke, 1757), s'imposa mais sous des formes ogivales remplies de figures dignes qui donnaient lieu à un « fantastique domestiqué, censuré mais réel dans des domaines probablement plus oniriques que ne le croyait Maurice Lévy en 1964. Ce style connut un succès inégalé sur une base contradictoire. Il renvoyait à un passé terrifiant mais métaphoriquement désiré. À peine sorti des sombres cachots, il s'apaisa pour satisfaire au procès de civilisation des mœurs tel que l'a décrit Norbert Elias. Sur la lancée de Baumgarten qui avait fondé l'esthétique en Allemagne, on débattit de ce style, et le style supposé religieux par excellence fut le *Rundbogenstil* – un mélange d'arc de plein cintre et d'influences gothiques (...). » Maïté Bouyssi, « Que veut une forme ? Le néogothique sans rivage », *Sociétés & Représentations*, 2005/2 (n° 20), URL : <https://www.cairn.info/revue-societes-et-representations-2005-2-page-5.htm>

²¹⁴ « Si on en revient à 1824, terme du grand moment du « vrai » roman noir, on voit que c'est justement alors que se répand le goût pour le néogothique (...) », *Ibid.*

²¹⁵ « Une spiritualité, une esthétique chrétienne du « gothique retrouvé » ne peuvent que s'inscrire à rebours de ce discours qui lui ouvre pourtant, à l'aube du XIX^e siècle, l'intelligence de son propre passé ; elles ne peuvent qu'opposer, dans une perspective bien différente de celle d'un Michelet, la vie à la mort, le sens à l'émotion, l'architecture à l'archéologie. Elles doivent impérativement opérer le passage d'une révélation esthétique à la concrétisation religieuse d'une inspiration. » Boutry, P. « Y a-t-il une spiritualité néogothique ? Réflexions sur un « passage à l'acte » *Sociétés & Représentations*, 2005, URL : <https://www.cairn.info/revue-societes-et-representations-2005-2-page-41.htm>

²¹⁶ *Ibid.*

Cet héritage néo-gothique anglais se fait sentir dans les influences architecturales de Yharnam. On songe notamment au Palais de Westminster : le Siège du Parlement anglais a en effet été reconstruit après l'incendie de 1934 sous la férule, entre autres, de Pugin, lequel était justement un militant catholique et un fervent défenseur du *Gothic revival*, c'est-à-dire du retour au gothique et à son esprit²¹⁷. Le Palais londonien est hérissé de multiples tours et pinacles, comme tous les nombreux bâtiments religieux de Yharnam, auxquels ces éléments architecturaux confèrent un aspect menaçant.



Figure 14 - Vue des Faubourgs de la cathédrale²¹⁸

En outre, l'édifice des Chambres du Parlement est surplombé par une tour horloge, élément architectural que l'on retrouve à trois reprises dans *Bloodborne* : Djura, chasseur repent, se trouve ainsi en haut de la grande Tour horloge qui domine le Vieux Yharnam. On retrouve également cet élément dans le Cauchemar du chasseur, avec la tour horloge astrale où siège

²¹⁷ Jacques Carré, « L'architecture du pouvoir : projets et réalisations de palais du Parlement, de Dublin à Westminster », *Revue Française de Civilisation Britannique* [En ligne], XIII-4 | 2006, URL: <http://journals.openedition.org/rfcb/1630>; DOI: <https://doi.org/10.4000/rfcb.1630>

²¹⁸ Ario Barzan, « Understanding the sublime architecture of *Bloodborne* », 29 juillet 2015

Lady Maria. Celle-ci résonne fortement avec l'horloge astronomique de Prague, qui constitue également l'un des modèles architecturaux de Yharnam.



Figure 15 - La grande horloge astrale²¹⁹

²¹⁹ *Astral Clocktower*, Fandom, 2023, URL : https://bloodborne.fandom.com/wiki/Astral_Clocktower



Figure 16 – Horloge astronomique de Prague²²⁰

²²⁰ P. Deroncourt, *Horloge astronomique de Prague*, 2022

Le personnage de Micolash, l'Hôte du Cauchemar, est très probablement inspiré par l'architecte Mikulàs de Kadan, horloger impérial de Prague et concepteur de l'horloge astronomique de la capitale Tchèque. L'architecture néo-gothique est très prégnante dans cette ville, où l'équipe de *Bloodborne* a fait des repérages dans la période préparatoire du jeu²²¹. On trouve dans le centre-ville de Yharnam un Grand Pont très inspiré par le Pont Charles par exemple.



Figure 17 - Le Grand Pont, Centre-ville de Yharnam²²²

²²¹ C. Mcdonald, « Les niveaux de *Bloodborne* inspirés par des lieux réels », 16 juillet 2021

²²² *Yharnam's Great Bridge*, Fandom, 2023, URL : https://bloodborne.fandom.com/wiki/Great_Bridge



Figure 18 – Le Pont Charles, crépuscule, Prague²²³

Enfin, la référence la plus évidente à la capitale Tchèque est sans doute le cimetière qui borde le village d’Hemwick Charnel Lane, très inspiré par le cimetière juif du quartier de Josefov. Comme dans la nécropole pragoise, les tombes y sont éparpillées au milieu des arbres ; leur disposition n’obéit à aucun plan géométrique intelligible. Les accidents qui marquent la forme et la matière des pierres tombales trahissent le passage d’un temps long, appuyé par l’hétérogénéité des tombes elles-mêmes. Ces références multiples à des capitales européennes célèbres n’ont pas pour but de produire un effet de réel ou de fonctionner comme des renvois, mais participent toutes à faire de l’architecture du jeu une occasion du sublime.

²²³ Markus Grunau, *Charles bridge in dusk*, Prague, 2018



Figure 19 - Cimetière d'Hemwick Charnel Lane²²⁴



Figure 20 – Cimetière juif de Prague²²⁵

²²⁴ *Hemwick Cemetery*, BloodborneWiki, 13 septembre 2020, URL : <https://www.bloodborne-wiki.com/2015/03/hemwick-cemetery-district.html>

²²⁵ P. Dennoncourt, *Cimetière juif de Prague*, 2022

Nous pourrions nous en tenir là sur l'architecture, mais il faut opérer une dernière distinction, portant sur le concept d'angoisse spatiale propre à l'architecture des derniers niveaux de *Bloodborne* : ce concept est très lié au sublime et il charrie un lourd héritage philosophique. Jusque-là, nous avons surtout opéré des distinctions entre le sublime et des notions voisines aux enjeux différents, mais ici nous proposons une opération double : éloigner le sublime de l'angoisse, en tant que ce concept est rattaché à l'existentialisme, et rapprocher le sublime de l'angoisse spatiale, telle que Worringer l'a définie²²⁶ au sein de la *Kunstwissenschaft*.

3. Le sublime comme angoisse spatiale

A. Le sublime contre l'angoisse existentielle

Tout d'abord, la vérité qui se découvre dans l'angoisse, prise au sens de l'existentialisme, est sans commune mesure avec l'expérience du sublime. Dans le cas d'une telle angoisse, ce qui se découvre est la contingence fondamentale des choses, leur absence de justification. Celle-ci nous conduit, si nous sommes conséquents et que nous ne voulons pas sombrer dans la mauvaise foi, à admettre la liberté radicale qui marque notre condition humaine, c'est-à-dire à exister et non plus à être. Elle nous contraint à nous déterminer comme un sujet, à ne pas nous laisser déterminer comme un simple objet. Or, la vérité qui se découvre dans *Bloodborne* n'a rien à voir avec cette contingence totale de l'existence. La vérité dans *Bloodborne*, conformément à ses inspirations lovecraftiennes, est l'« *eldritch truth* » qui se dérobe à la perception sensible du commun. Elle ne s'oppose pas à la détermination rassurante des choses ni à leur contingence radicale, mais plutôt aux apparences trompeuses du monde sensible, du moins à ce qui est immédiatement visible par le commun des hommes.

En outre, le sublime n'est pas identifiable à l'angoisse, au sens où il n'est pas un sentiment sans objet, ou un sentiment dans lequel l'objet de mon expérience serait indifférent. Le sublime apparaît plutôt à l'occasion de la rencontre avec certains objets dépourvus de limites, ou aux limites mal définies, comme le rappelle Burke. Les ténèbres, ou une lumière trop intense, sont

²²⁶ Worringer, *Abstraction et Einfühlung*, Paris, L'esprit et les formes, trad. Emmanuel Martineau, Klincksieck, 2019

donc un catalyseur puissant de ce sentiment. À l'inverse, l'angoisse existentielle peut surgir à n'importe quelle occasion, devant n'importe quel objet. On pense évidemment à la célèbre expérience de l'angoisse éprouvée par Antoine Roquentin dans la *Nausée*, à l'occasion de la contemplation d'une racine très banale, qui lui apparaît violemment dans toute sa gratuité.²²⁷ Il n'y a rien derrière cette malheureuse racine, et c'est justement cela qui inquiète le héros sartrien. À l'inverse, dans *Bloodborne*, c'est ce qui existe derrière les apparences, les manigances ourdies par les Grands par exemple, qui frappe le héros de terreur.

En outre, les formes de liberté auxquelles ces deux expériences nous confrontent diffèrent également. On peut reprendre sur ce point l'analyse de Sophie Astier-Vezon :

« Il faut donc aller à l'école de l'angoisse et du sublime comme vers un apprentissage véritable (...). L'angoisse dévoile la violente contingence des choses, en même temps que le sublime révèle la violente nécessité de notre destination. Le malaise qu'ils produisent est le retentissement affectif d'un processus de pensée qui croise la possibilité de sa propre négation, à ses risques et périls.

D'ailleurs, chacun conservera son garde-fou au cas où l'expérience tourne mal : le beau sera le contre-poids du sublime : nous pourrions toujours nous reposer de la tempête face à une mer calme, et la mauvaise foi, le contre-poids de l'angoisse : on pourra toujours rejouer à être un être déterminé, comme le garçon de café. »²²⁸

L'angoisse ne s'adoucit que dans la détermination apaisante qui permet de se soustraire à la contingence radicale d'un monde sans Dieu, le sublime ne se calme que dans la douce lumière qui nous éclaire sans nous éblouir, en débouchant sur le beau et les passions sociales agréables auxquelles ce sentiment se rattache.

²²⁷ Nous remettons ici le célèbre paragraphe du roman de Sartre :

« Donc j'étais tout à l'heure au jardin public. La racine du marronnier s'enfonçait dans la terre, juste au-dessous de mon banc. Je ne me rappelais plus que c'était une racine. Les mots s'étaient évanouis et, avec eux, la signification des choses, leurs modes d'emploi, les faibles repères que les hommes ont tracés à leur surface. J'étais assis, un peu voûté, la tête basse, seul en face de cette masse noire et noueuse, entièrement brute et qui me faisait peur. Et puis j'ai eu cette illumination. Ça m'a coupé le souffle. Jamais, avant ces derniers jours, je n'avais pressenti ce que voulait dire « exister ». J'étais comme les autres, comme ceux qui se promènent au bord de la mer dans leurs habits de printemps. Je disais comme eux « la mer est verte ; ce point blanc là-haut, c'est une mouette », mais je ne sentais pas que ça existait, que la mouette était une « mouette-existante » ; à l'ordinaire, l'existence se cache. Elle est là, autour de nous, en nous, elle est nous, on ne peut pas dire deux mots sans parler d'elle et, finalement, on ne la touche pas. », Jean-Paul Sartre, *La Nausée*, NRF, Gallimard, 1938, p.165-166

²²⁸Sophie Astier-Vezon, « Angoisse et sublime », 2019,

URL : <http://sartreetlapeinture.unblog.fr/sav-de-la-philo/angoisse-et-sublime>

B. L'angoisse spatiale comme forme radicalisée du sublime

Seul un certain usage du concept d'angoisse peut se rapprocher du sublime chez Burke, et de certaines expériences de jeu de *Bloodborne*. Il s'agit de celui développé, en histoire de l'art médiévale allemande, par Worringer dans *Abstraction et Einfühlung*²²⁹. L'abstraction et l'*Einfühlung* correspondent à deux sentiments esthétiques antagonistes qui coïncident remarquablement bien avec l'opposition construite par Burke : le sublime du côté de l'angoisse spatiale initiale que l'abstraction cherche à conjurer, le beau du côté de l'*Einfühlung*. L'angoisse de l'espace est un concept développé par Worringer qui peut être défini comme une mise en cause de la relation sereine qui unit le sujet au monde. Elle advient dans la confrontation avec les phénomènes extérieurs, lorsque ceux-ci sont perçus comme désordonnés et contingents. Rien à voir avec le concept de « *negative space* » de Totten²³⁰, qui est une transcription très littérale du hors-champ cinématographique dans la grammaire vidéoludique. Plus radicalement, cette angoisse spatiale peut être considérée comme une mise en cause des conditions *sine qua non* de toute perception que sont le temps et surtout l'espace, en tant que formes *a priori* de l'intuition lui permettant d'accéder à un monde de phénomènes ordonnés, pour reprendre la terminologie kantienne développée dans *l'Esthétique transcendantale* qui ouvre la première *Critique*.²³¹ Comme le résume Raphaëlle Cazal dans son article sur la notion de vertige en architecture :

« Worringer insista particulièrement sur le caractère déterminant de cette angoisse de l'espace, de cette « conscience de perte » (*Verlorenheitsbewusstsein*), dans le déploiement de ce qu'il appela la « tendance à l'abstraction » (*Abstraktionsdrang*), qui s'inscrit dans un rapport fondamentalement inquiet au monde et un sentiment de déhiscence absolue avec ce dernier, là où la « tendance à l'*Einfühlung* », à l'empathie (*Einfühlungsdrang*), se définit par une ouverture confiante au monde et un sentiment d'union, et est incarnée principalement par l'art classique grec et renaissant, caractérisé par des formes organiques aux courbes délicates, avec lesquelles notre sentiment vital s'identifie entièrement. La tendance à l'abstraction est quant à elle manifeste dans l'art de l'Égypte antique. Elle est « la conséquence d'une profonde perturbation intérieure de l'homme causée par les phénomènes du monde extérieur », qui peut être qualifiée de « *geistigen Raumscheu* », d'anxiété spirituelle devant l'espace, devant « l'ordre confus et le jeu d'alternance des phénomènes du monde extérieur ». Un tel tourment impliquait un « incoercible besoin

²²⁹ W. Worringer, *Abstraction et Einfühlung*, Paris, L'esprit et les formes, Klincksieck, trad. Emmanuel Martineau, 2019

²³⁰ Christopher W. Totten, *An architectural approach to level design*, George Mason University, CRC Press, 2014, p. 228

²³¹ Kant, *Critique de la Raison pure*, Paris, GF, trad. A. Renaut, 2006, p.117-125

d'apaisement », de repos, que seules des formes abstraites, géométriques, opposant leur nécessité intérieure et leur permanence à la contingence des phénomènes, pouvaient satisfaire. »²³²

Une prolepse s'impose ici avant d'avancer : on pourrait nous objecter que l'on tire un peu loin la conception du sublime chez Burke en l'associant à l'angoisse spatiale de Worringer et en affirmant qu'un jeu vidéo peut générer un tel sentiment, d'autant que l'angoisse spatiale s'éprouve de manière privilégiée face à la nature et non face à une œuvre humaine. Ce rapport privilégié de l'angoisse de l'espace à la nature chez Worringer résonne avec le sublime chez Burke, mais aussi chez Kant : les phénomènes naturels sont davantage cités comme des occasions de ce sentiment. Néanmoins, nous pensons qu'un jeu vidéo en trois dimensions est tout à fait capable d'être le support d'une telle expérience ; l'angoisse spatiale peut à bon droit être considérée comme l'extrême limite du sublime dans le champ vidéoludique. Peu de jeux vidéo pour l'instant ²³³ se sont risqués à faire une telle proposition esthétique ; *Bloodborne* en fait partie.

C'est en effet une certaine idée de l'espace comme force inquiétante de confusion, à travers l'épreuve de l'angoisse spatiale, que *Bloodborne* cherche à produire. Nous pouvons interpréter le *level design* angoissant de *Bloodborne* comme le mouvement inverse de celui qui porte l'art à l'abstraction chez Worringer : là où l'art abstrait va chercher à apaiser l'effet horrifique provoqué par la contingence et l'obscurité des phénomènes naturels encore non dominés intellectuellement, l'objectif des *level designers* de *FromSoftware* est justement d'essayer de renouer avec cette impression de chaos et de vertige originels. Worringer écrit ainsi que l'abstraction, du fait de son effort pour limiter l'incapacité de l'entendement à ordonner le chaos des phénomènes naturels devant lequel il est encore démuné, tend à préférer la planéité à la profondeur et cherche à réprimer la présentation de l'espace :

« Une conséquence décisive d'un tel vouloir artistique fut que la présentation se rapprocha de la surface plane, une autre fut la répression rigoureuse de la présentation spatiale et la restitution exclusive de la forme singulière. (...) Si l'on fut incité à rapprocher la présentation de la surface plane, c'est parce que la tridimensionnalité s'oppose le plus à une saisie de l'objet en tant qu'individualité matérielle close, sa perception exigeant alors une succession de moments perceptifs à combiner, où l'individualité close de l'objet se dissout (...). Tout l'effort se dirigera donc vers la forme singulière dégagée de l'espace. »²³⁴

²³² Raphaëlle Cazal, « Heinrich Wölfflin et Wilhelm Worringer, Erwin Straus et Henri Maldiney : pour une esthétique du vertige en architecture. », *Phantasia*, Volume 5 - 2017 : Architecture, espace, aisthesis, p.21

²³³ Nous pouvons citer parmi eux *NaissanceE* (2014) et *Fragments of Euclid* (2017).

²³⁴ W. Worringer, *Abstraction et Einfühlung*, Paris, L'esprit et les formes, Klincksieck, trad. Emmanuel Martineau, 2019, p.57

A l'inverse, dans *Bloodborne*, on n'assiste pas à une *répression* de la présentation spatiale, mais à une *ostension* de cette dernière pour favoriser l'angoisse du joueur. Tout l'effort du *level design* est tendu vers la représentation de l'espace comme lieu de perdition et de « dissolution » des phénomènes, pour reprendre le vocable de Worringer. Cette forme radicalisée du sublime existe spécifiquement dans les derniers niveaux du jeu de Miyazaki. Dans ces ultimes lieux isolés du reste de la carte, on éprouve la mise en danger de l'espace lui-même, en tant que forme *a priori* de l'intuition et, partant, en tant que condition de possibilité d'émergence d'un monde cohérent et ordonné, où les phénomènes se distinguent nettement les uns des autres, et notamment le ciel et la terre.

Il semble paradoxal de prime abord de susciter une telle angoisse spatiale à partir d'un médium visuel comme le jeu vidéo, car cela implique justement une remise en cause radicale des structures de la perception visuelle, en tant qu'elle est organisée par l'espace comme forme *a priori* de l'intuition. Pour comprendre comment les *level designers* du jeu ont rendu cela possible, il nous faut reprendre les analyses de Madelon Hoedt. Dans son ouvrage *Narrative Design and Authorship in Bloodborne*²³⁵, elle propose une tripartition des niveaux du jeu. D'abord, il y a Yharnam (« *The City* »²³⁶) et ses quartiers, sur laquelle nous nous sommes longuement attardés : Centre-ville, Faubourg de la cathédrale, Vieux Yharnam. Ensuite se trouvent les lieux qui bordent cette ville (« *Environs* »²³⁷) et qui mettent en scène les grands topoï du romantisme noir : Les Bois interdits, Le Château de Cainhurst, Le Village invisible de Yahar'gul, le village des sorcières d'Hemwick Charnel Lane et l'Université de Byrgenwerth. Enfin, et ce sont les niveaux qui nous intéressent le plus ici, on trouve la zone du Cauchemar, située hors du monde commun (« *Nightmare worlds* »²³⁸) et décomposée en trois pôles : Le Centre de Conférence, La Frontière du Cauchemar et le Cauchemar de Mensis. Cette tripartition permet à Hoedt de séparer les zones où l'espace change radicalement de nature. Dans les trois derniers niveaux, le jeu nous jette dans un monde cauchemardesque, dont l'ontologie nouvelle est plus inquiétante encore. Dans le Rêve du chasseur, refuge d'où l'on peut se téléporter pour rejoindre la zone du jeu souhaitée, la pierre tombale qui nous permet d'accéder à ces trois zones est singulière. Elle est en ruines, et maculée de sang.

²³⁵ Madelon Hoedt, *Narrative Design and Authorship in Bloodborne, An analysis of the Horror Video game*, Studies in Gaming, McFarland, 2019

²³⁶ *Ibid.* pp.78-98

²³⁷ *Ibid.*, pp. 99-119

²³⁸ *Ibid.*, pp.120-135

Ces trois lieux ont pour dénominateur commun de ne pas être reliés physiquement au reste de la carte du jeu²³⁹. Nous n’y parvenons pas au terme d’une marche ou en ouvrant une porte, ou même en actionnant un vieil ascenseur comme nous le faisons pour les autres niveaux : on comprend très bien comment on accède aux Bois interdits, en passant par le Faubourg de la cathédrale. A l’inverse, nous sommes jetés dans les zones du cauchemar sans bien comprendre comment : nous arrivons ainsi au Centre de conférence après avoir perdu connaissance, sous l’effet de l’étreinte invisible d’un « Grand ». Ce même Centre de Conférence nous permet d’accéder, une nouvelle fois sans lien physique évident, à la Frontière du Cauchemar. Il s’agit bien d’une frontière, mais celle-ci ne sépare pas deux lieux distincts appartenant au même monde. La Frontière du Cauchemar fonctionne davantage comme un point de rupture, un seuil qui nous fait basculer dans un monde différent aux lois nouvelles et inconnues. Ce niveau incarne en fait un topos de la littérature fantastique, où certains lieux jouent le rôle de passages qui font basculer le personnage dans un univers inconnu, sans que l’on sache s’il s’agit de l’effet d’une maladie mentale ou de drogues qui altèrent la conscience du personnage, ou s’il s’agit effectivement d’un autre monde, fait d’une trame distincte. Enfin, le Cauchemar de Mensis, dernier niveau du jeu, est accessible après avoir examiné un cadavre, à Yahar’gul, et par téléportation uniquement, donc sans accès possible par la marche.

Dans cet ultime lieu, notre avatar est d’ailleurs immédiatement frappé de folie, ce qui entretient la confusion sur la nature du lieu qui nous environne : est-ce l’espace comme forme *a priori* de l’intuition sensible qui s’effondre ? Notre avatar est constamment exposé au regard d’un cerveau géant doté d’un œil, esprit du lieu dont la présence nous soumet à des crises de démence, lesquelles peuvent nous tuer si nous n’avançons pas assez vite. Cela résonne avec la distinction conceptuelle posée en littérature par Patricia Garcia entre « le lieu du fantastique » (« *Fantastic of place* ») et le « fantastique de l’espace »²⁴⁰ (« *Fantastic of space* ») :

« Le lieu du fantastique agit comme réceptacle du surnaturel. Cela contraste avec le fantastique de l’espace, qui, puisque cela affecte les lois de l’espace, est en lien avec un phénomène complexe. L’espace ici est ce qui cause – et non ce qui accueille – la transgression fantastique. (...) Dans le fantastique de l’espace, l’espace est l’agent de la transgression, en provoquant une rupture avec les lois de la logique. L’espace est le monstre fantastique, l’élément de remise en cause des lois du réel

²³⁹ On pourra nous objecter qu’il n’y a pas vraiment de carte dans *Bloodborne*. Nous analyserons d’ailleurs ce procédé dans la dernière partie de cette thèse : contrairement à la majorité des jeux, *Bloodborne* évite de nous mettre devant une carte et nous laisse construire notre propre carte mentale du jeu. Néanmoins, les lieux sont bien physiquement connectés les uns aux autres, et un temps suffisant passé à arpenter Yharnam et ses environs nous permet de comprendre la topographie globale de la ville et de ses environs.

²⁴⁰ Patricia Garcia, *Space and the Postmodern Fantastic in Contemporary Literature : The Architectural Void*, New-York : Routledge, 2015, p.7-8

établi dans le texte et, partant, la tension est déplacée de la singularité du lieu de l'action à la transgression plus générale par cette dimension. »²⁴¹

Dans le Cauchemar de Mensis, ce n'est plus un ennemi particulier qui nous blesse comme dans le reste du jeu, mais l'espace lui-même qui se dissout et s'effondre, hostile et incompréhensible. On bascule dans ce que Guillaume Baychelier appelle la « spatialité hostile » des jeux d'horreur, reliée à l'expérience du sublime :

« Par l'instauration d'une spatialité hostile, d'un cheminement entravé et d'une pratique débordant le caractère aimablement contraignant du *ludus* sur le terrain des affects les plus vifs, se jouent précisément les conditions d'une implication du joueur rendant possible la survenue d'un déplaisir s'exprimant selon les modalités burkiennes du *delight*. Se joue ici le jeu d'un plaisir naissant de la privation, généré par des conditions d'expérience dont la spécificité éclaire leur caractère à la fois contraignant et *delightful*. »²⁴²

Dans ce niveau de *Bloodborne*, on remarque en outre une confusion permanente entre l'organique et l'inorganique. Les murs bruissent et sont faits de crânes humains. A l'inverse, certains ennemis, manifestement vivants, avancent comme des automates, avec des gestes saccadés et mécaniques de mannequin rouillé. Enfin, l'obscurité qui y règne est sans commune mesure avec tout le reste du jeu, pourtant déjà très sombre, comme nous l'avons déjà expliqué dans les passages sur l'architecture néo-gothique de Yharnam. C'est sur ce dernier point que le saut qualitatif s'opère : l'obscurité est telle dans le Cauchemar de Mensis que c'est la perception de l'espace lui-même qui en pâtit. Non seulement on ne voit pas devant soi, mais on ne sait plus très bien dans quel espace on se trouve, ni quelles sont ses dimensions. Il faut souvent éteindre la lumière autour de soi lorsque l'on joue dans cette zone pour gagner un peu de visibilité ; cela nous oblige presque à jouer dans le noir, ce qui renforce l'expérience du sublime, sous-tendue ici par l'angoisse spatiale. L'obscurité au sein du jeu est totale lorsque nous cherchons à vaincre le Cerveau de Mensis, perdus dans l'opacité d'un sous-sol après une chute. Rares sont les jeux vidéo qui nous plongent autant dans le noir, au point que la torche, trop faible et vacillante, ajoute plus à la confusion de notre sens de l'espace qu'elle n'y remédie. De ce point de vue, le jeu crée bien ici une remise en cause de l'espace comme forme *a priori* de l'intuition : les phénomènes se confondent et ne se distinguent plus les uns des autres ; les contours des pièces où l'on évolue s'évanouissent complètement dans l'ombre. On peut reprendre les mots de Levy, utilisés pour décrire l'horreur lovecraftienne dont s'inspire largement le jeu :

²⁴¹ *Ibid.*, p.25-33

²⁴² Guillaume Baychelier. « Des dispositifs de contrainte : iconologie interartiale et vidéoludique des corps Monstrueux », Art et histoire de l'art. Paris 1 - Panthéon-Sorbonne, 2016, p.17

« Une suspension des lois naturelles se manifeste, dans la mesure où elles concernent l'espace, par une altération de la perspective et des proportions. (...) L'espace, soudain, se décompose. Le panorama familier des plans et des axes autour desquels le vieil espace euclidien s'organise se dissout. Le héros plonge dans un chaos de forme, de surfaces et de masses (...). »²⁴³

Lorsqu'il ne s'agit pas d'obscurité, on est frappé par un sentiment d'irréalité totale dans ces dernières zones. C'est le cas pour la Frontière du Cauchemar, sur laquelle on débouche après l'Université de Byrgenwerth. Ce niveau, nimbé d'une lumière verte, est totalement entouré de nuages opaques et ne nous permet pas de nous repérer facilement, d'autant que le ciel et la terre s'y confondent, rendant difficile la polarisation verticale entre le haut et le bas qui sous-tend la perception spatiale. De plus, toutes les zones de ce niveau lunaire se ressemblent, provoquant un sentiment de *déjà-vu* répété, et, partant, une perte de repère et une sensation de désorientation anxiogène. On s'interroge toujours en y progressant : suis-je déjà passé par là ?



Figure 21 - La Frontière du cauchemar²⁴⁴

On songe aussi au Cauchemar du Chasseur, double maléfique de la Chapelle Odeon qui rassemble divers édifices du jeu, dans une reconstitution approximative inhérente aux mauvais rêves. Ce niveau distille de l'étrangeté dans un niveau qui nous est pourtant familier, puisqu'il est constitué d'espaces déjà parcourus. C'est probablement le niveau le plus perturbant, car

²⁴³ Maurice Levy, *Lovecraft: A study in the fantastic*, Detroit : Wayne State University Press, 1988, p.48-49

²⁴⁴ *Nightmare Frontier*, Fandom, 2023, URL : https://bloodborne.fandom.com/wiki/Nightmare_Frontier

nous croyons le connaître, et cette connaissance spatiale, incorporée à force de longues heures de jeu passées dans la Chapelle Odeon et Yharnam, est mise en défaut par des détails incongrus, qui nous font perdre pied. La lumière est légèrement différente ; les portes ne s'ouvrent pas sur les pièces sur lesquelles elles devraient donner, exactement comme dans un rêve qui vire au cauchemar. Les titres mêmes de ces niveaux (« Frontière du Cauchemar », « Cauchemar de Mensis ») font signe vers une forme de déréalisation inquiétante. La perception est souvent mal structurée, et la familiarité d'un lieu est sans cesse inquiétée de l'intérieur par une forme d'étrangeté. Nous reviendrons plus longuement sur ce thème dans un chapitre intégralement consacré à l'*Unheimliche*²⁴⁵, concept freudien qui permettra d'expliquer ce sentiment singulier exploité par *Bloodborne*. Toujours est-il que les niveaux du jeu de Miyazaki font très largement écho à la description de l'abîme de Satan par Milton dans son poème *Le Paradis perdu*, admiré par Burke. Ce dernier le juge capable de produire le sentiment du sublime par une angoisse spatiale justement.

De manière générale, la poésie est un medium privilégié du sublime pour le philosophe irlandais : là où une peinture montre trop, la poésie ébranle l'imagination par la puissance supérieure de la suggestion²⁴⁶. La poésie rendrait possible une plus grande radicalité dans la remise en cause de la perception et de ses structures, et la questionne à un niveau transcendantal, ce qui est difficile pour une peinture. Néanmoins, et c'est là tout le paradoxe, la poésie de Milton est très visuelle et fonctionne beaucoup par description de tableaux²⁴⁷. On peut reprendre ici un morceau du *Paradis perdu* de Milton, choisi par Burke lui-même, pour appuyer notre idée :

« Aux yeux de Satan et des deux Spectres apparaissent soudain les secrets du vieil abîme: sombre et illimité océan, sans borne, sans dimension, où la longueur, la largeur et la profondeur, le temps et l'espace sont perdus, où la Nuit aînée et le Chaos, aïeux de la nature, maintiennent une éternelle anarchie au milieu du bruit des éternelles guerres, et se soutiennent par la confusion. Le Chaos siège surarbitre, et ses décisions embrouillent de plus en plus le désordre par lequel il règne : après lui, juge suprême, le Hasard gouverne tout.

²⁴⁵ S. Freud, « L'inquiétant », dans *Œuvres complètes*, XV, Paris, PUF, 2010, pp.147-188

²⁴⁶ « Je n'ai jamais vu que la peinture ait une grande influence sur les passions des gens du commun. Il est vrai qu'ils ne comprennent guère les meilleurs tableaux, ni les meilleurs poèmes ; mais il est très certain qu'un prédicateur fanatique [figure récurrente dans *Bloodborne*], les ballades de Chevy-chase, *Les Enfants dans le bois* ou d'autres petits poèmes et contes en vogue auprès du peuple, ont une grande force pour susciter la passion. Je ne connais aucune peinture, bonne ou mauvaise, qui produise le même effet ; de sorte que la poésie, avec toute son obscurité, exerce un empire à la fois plus général et plus puissant sur les passions. » Burke, *Recherche philosophique sur l'origine de nos idées du sublime et du beau*, Vrin, 2009, p.126

²⁴⁷ La critique de la peinture et de la visualité en générale est en effet assez paradoxale et presque contradictoire chez Burke, comme le souligne bien B. de Saint-Girons dans sa traduction, puisque le philosophe irlandais emprunte sans cesse au lexique de la vue et au champ pictural pour décrire la poésie de Milton.

Dans ce sauvage abîme, berceau de la nature, et peut-être son tombeau ; dans cet abîme qui n'est ni mer, ni terre, ni air, ni feu, mais tous ces éléments qui, confusément mêlés dans leurs causes fécondes, doivent ainsi se combattre toujours, à moins que le tout-puissant Créateur n'arrange ses noirs matériaux pour former de nouveaux mondes ; dans ce sauvage abîme, Satan, le prudent ennemi, arrêté sur le bord de l'Enfer, regarde quelque temps : il réfléchit sur son voyage, car ce n'est pas un petit détroit qu'il lui faudra traverser. Son oreille est assourdie de bruits éclatants et destructeurs non moins violents (pour comparer les grandes choses aux petites) que ceux des tempêtes de Bellone quand elle dresse ses foudroyantes machines pour raser quelque grande cité ; ou moins grand serait le fracas si cette structure du Ciel s'écroulait, et si les éléments mutinés avaient arraché de son axe la terre immobile. »²⁴⁸

Toute la description est tournée vers la privation : le monde est « illimité, sans borne, sans dimension, sans longueur, largeur, profondeur », sans temps ni espace. Ce ne sont pas les objets qui manquent dans cet enfer, mais directement les conditions *a priori* de la perception qui permet de distinguer les phénomènes entre eux. La confusion y est totale. Les éléments constitutifs de la matière que sont la mer, la terre, l'air et le feu ne peuvent se distinguer les uns des autres. Or, c'est justement la première fonction de l'espace chez Kant, en tant que condition *a priori* de l'intuition²⁴⁹, que de permettre la séparation d'éléments perçus de manière synchrone dans l'espace. Le son est tellement assourdissant qu'il est probablement impossible de déterminer précisément son origine spatiale. La possibilité du chaos total est envisagée d'un point de vue esthétique, et avec davantage de radicalité encore que dans les célèbres tableaux de John Martin²⁵⁰ par exemple.

Pour un jeu vidéo en trois dimensions, le défi est peut-être plus grand encore qu'avec la peinture, car ce n'est pas seulement un medium visuel mais un medium spatial, puisque l'on peut s'y déplacer en profondeur *via* notre avatar. Mettre à l'épreuve les fondements mêmes d'un espace pourtant conçu pour être arpentable relève presque de l'oxymore. Néanmoins, c'est justement la force du jeu vidéo de rendre possible une telle expérience-limite : les architectures réelles sont bien plus limitées et contraintes physiquement que les espaces numériques des *level designers*. Certes, les *level designers* et les *concept artists* qui ont travaillé en amont doivent observer un certain nombre de contraintes liées à la lisibilité de l'œuvre. Par exemple, l'espace doit y être suffisamment intelligible pour pouvoir accueillir des scènes de combat. Néanmoins, les lois physiques du monde réel n'ont plus cours dans le monde numérique du jeu : la verticalité

²⁴⁸ *Ibid.*, p.127

²⁴⁹ « Le divers en lui, par conséquent aussi le concept universel d'espace en général, repose purement et simplement sur des limitations. » Kant, *Critique de la Raison pure*, Paris, GF, trad. A. Renaut, 2006, p.121

²⁵⁰ On songe ici aux trois célèbres tableaux du peintre romantique anglais évoquant la fin du monde : *Le Jugement dernier*, *Le Grand Jour de Sa colère* et *Les Plaines du Paradis*, tous peints entre 1849 et 1853.

d'un immeuble n'est pas inquiétée par le risque d'un effondrement²⁵¹, les structures les plus massives peuvent flotter dans le vide. Le jeu vidéo, s'il le souhaite, peut donc produire des expériences esthétiques spatiales inédites, et notamment générer une forme d'angoisse spatiale radicale.

Bloodborne parvient d'ailleurs de manière convaincante à produire une telle expérience, et nous pouvons nous en rendre compte en le comparant à une tentative malheureuse de parvenir à une expérience esthétique similaire : *Agonie*, sorti en 2018. Ce jeu très décevant nourrissait l'ambition de nous faire toucher du doigt une certaine idée de l'enfer. Il rata son objectif en ne proposant qu'une accumulation de clichés sanglants, horribles et gores, confinant ainsi à la parodie et produisant par-là un effet presque comique. Ce jeu rappelle d'ailleurs les mauvaises expériences picturales immersives, avec toutes les réserves que l'on observe pour ce terme et que nous évoquerons dans la seconde partie de cette thèse. *Agonie* se joue en première personne, les jeux de lumières y sont hypnotiques ; une musique d'ambiance atonale très convenue nous enveloppe. *Bloodborne* à l'inverse propose bien une remise en cause de l'espace en tant que structure même de la perception, et, partant, une certaine idée de l'enfer, apparentée à celle d'un cauchemar et proche de la poésie de Milton.

Cette réflexion prolonge celle engagée par Quentin Meillassoux dans sa *Métaphysique des mondes hors-science*²⁵². Il s'y interroge sur l'existence possible, en littérature de science-fiction, de mondes radicalement autres. Il se questionne sur la possibilité même de représenter une telle altérité, qui ne se traduirait pas par l'existence de systèmes de production, de gouvernements et de rapports sociaux différents des nôtres, mais par l'existence de lois naturelles étrangères à tout ce que nous connaissons. Ce n'est pas le contenu du monde qui serait en jeu, mais sa structure même. Pour lui, seul un ouvrage propose cette altérité totale, où ce sont les lois du monde elles-mêmes qui sont ébranlées : *Ravage*, de René Barjavel²⁵³, où l'électricité cesse de fonctionner d'après les lois connues.

Meillassoux rappelle à cette occasion, dès l'ouverture de son livre, le débat entre Hume et Kant. Il fait référence ici à la célèbre expérience de pensée de Hume sur la boule de billard susceptible de se déplacer de manière imprévisible au moment où elle est frappée par la

²⁵¹ Un jeu indépendant à l'architecture inhumaine a beaucoup joué sur cette démesure : *NaissanceE*, sorti en 2014. Dans ce jeu très épuré et presque monochrome, on ne sait plus si l'on est à l'intérieur ou à l'extérieur, tant les formes architecturales sont sans commune mesure avec ce que l'on trouve dans le monde réel.

²⁵² Quentin Meillassoux, *Métaphysique et fiction des mondes hors-science*, Aux forges de Vulcain, Paris, 2013

²⁵³ R. Barjavel, *Ravage*, Gallimard, 1972

quille²⁵⁴. Cette expérience de pensée insiste sur la contingence des lois physiques qui régissent le monde. Elle se distingue de l'expérience menée par Galilée sur la possibilité du vide pour comprendre le phénomène de la chute des corps, laquelle ne suppose pas l'existence d'autres lois physiques que celles qui sous-tendent l'univers, mais implique au contraire que ces lois soient les mêmes partout²⁵⁵. L'expérience de pensée de Hume est donc bien de nature métaphysique, à l'inverse de celle de Galilée, qui est de nature scientifique. Kant répond à Hume qu'un tel monde n'aurait aucun sens, puisqu'on ne pourrait justement pas parler de monde, mais seulement d'un chaos inchoatif où la science ne serait guère possible²⁵⁶.

Bloodborne, loin de la littérature de science-fiction et dans le champ vidéoludique, propose bien une épreuve esthétique, c'est-à-dire sensible, d'une telle expérience métaphysique ou, pour reprendre l'expression de Quentin Meillassoux, de « fiction hors-science », du moins dans ses trois derniers niveaux, dits « du cauchemar », ainsi que dans son DLC.

Avant de conclure sur ce point, une nuance s'impose toutefois : *Bloodborne* ne remet pas en cause les lois de la nature et du monde physique, mais plutôt les formes *a priori* de l'intuition qui structurent la perception des phénomènes, ce qui n'est pas la même chose. Le joueur n'est ainsi jamais confronté à un renversement brutal des lois physiques du monde dans lequel il évolue : en aucun cas le jeu n'inverse la gravité par exemple. Un bouleversement aussi extrême aurait sans doute pour effet de provoquer une sidération telle chez le joueur que toute action

²⁵⁴ « Quand je vois, par exemple, une bille de billard qui se meut en ligne droite vers une autre, à supposer même que le mouvement de la seconde bille me soit accidentellement suggéré comme le résultat de leur contact ou de l'impulsion, ne puis-je pas concevoir que cent événements différents pourraient bien suivre cette cause ? Les billes ne peuvent-elles rester toutes deux en repos absolu ? La première ne peut-elle retourner en ligne droite ou rebondir de la seconde dans une ligne ou une direction quelconque ? Toutes ces suppositions sont cohérentes et concevables. Alors, pourquoi donner la préférence à l'une d'elles, qui n'est ni plus cohérente ni plus concevable que les autres ? Tous nos raisonnements *a priori* ne seront jamais capables de nous montrer le fondement de cette préférence. » David Hume, *Enquête sur l'entendement humain*, GF, 2021, Section IV, I, p.89

²⁵⁵ Galilée, *Discours concernant deux sciences nouvelles*, Epiméthée, PUF, 1995, Début de la troisième journée

²⁵⁶ « (...) j'examinerai la réponse que Kant a apportée au problème de Hume, dans la *Critique de la raison pure*, et plus précisément dans la « déduction objective des catégories ». Kant, au contraire de Popper, ne s'est pas trompé sur la nature du problème de Hume : il lui répond sur son propre terrain, celui qui consiste à fictionner un monde où la science est devenue impossible. »

« Dans la fiction hors-science, en revanche, il semble qu'aucun ordre de quelque type que ce soit ne puisse être constitué et en conséquence qu'aucune histoire ne puisse être élaborée. Si cela était vrai, nous aurions eu tort de parler de *mondes* hors-science, puisqu'un monde incapable de donner lieu à une science ne serait plus un monde mais un pur chaos, une pure diversité que rien n'ordonne. Telle est précisément la thèse de Kant, et en cela consiste sa résolution du problème de Hume : si les lois n'étaient pas nécessaires, selon l'auteur de la *Critique de la Raison pure*, aucun monde ni aucune conscience n'émergeraient, rien qu'un pur divers sans cohésion ni suite. » Quentin Meillassoux, *Métaphysique et fiction des mondes hors-science*, Aux forges de Vulcain, 2013, Paris, p.12 et 33

deviendrait impossible, ce que le jeu vidéo cherche à éviter. Toutefois, de telles expériences vidéoludiques ont bien eu lieu dans des jeux de plate-forme devenus célèbres²⁵⁷, ou dans des cadres plus confidentiels et expérimentaux²⁵⁸, mais rien de tel dans *Bloodborne*.

Cette réflexion sur l'espace comme ressort du sublime ne peut pas faire l'économie de sa médiatisation par un avatar virtuel. On sait l'importance du corps, véritable pierre de touche de l'analyse wölfflinienne, et il faut préciser que dans le jeu vidéo, il y a bien deux corps à considérer : celui de la joueuse ou du joueur, et celui de son avatar. Si le corps le plus important pour comprendre l'*Einfühlung* reste celui du joueur qui tient la manette, le corps de l'avatar ne doit pas être négligé. Ce dernier doit être pris en compte non pas en tant qu'il serait le siège d'affects, ce qui serait absurde puisque c'est le corps vécu et empathique du joueur qui reste le support de l'expérience mais en tant qu'il est caractérisé par certaines potentialités motrices, et surtout par certaines incapacités, qui renforcent le sentiment de peur qui habite le joueur.

²⁵⁷ On songe ici à des jeux de plate-forme par exemple, comme *Portal* (2007), puzzle-plate-former, qui joue beaucoup avec notre déplacement dans l'espace, ou même à *Inversion* (2012), dont la mécanique de jeu est entièrement construite autour de la possibilité d'inverser les lois de la gravité. *Bloodborne* n'eût sans doute pas pu se permettre d'intégrer un tel élément de désorientation, dans la mesure où les affrontements avec les ennemis sont suffisamment exigeants pour que le joueur n'ait pas à gérer cette contrainte supplémentaire. Cela aurait très certainement conduit à une saturation des capacités cognitives et motrices du joueur.

²⁵⁸ Un certain nombre de jeux édités par des studios indépendants ont proposé des expériences de bouleversement de l'intuition, notamment en mettant en scène des architectures impossibles inspirées par les lithographies d'Escher. Il y a par exemple *Fragments of Euclid*, produit par NuSan et sorti en 2017, très fidèle au travail de l'artiste néerlandais et qui reprend ses constructions en noir et blanc.

Chapitre VII

L'avatar comme extension kinétique du joueur :

Condition essentielle de l'*Einfühlung* vidéoludique

Nous venons de voir que nous pouvons ressentir les formes architecturales, grâce à un phénomène empathique qui nous relie à ces formes. Ce phénomène empathique est rendu possible par une empathie première, qui nous lie à notre avatar, et redouble cette dernière. Pour que cette empathie première advienne, il est nécessaire de maîtriser l'avatar. Cette maîtrise est essentielle pour l'émergence du sublime : sans elle, le jeu n'est qu'une expérience pénible et laborieuse. Sans elle, il n'y a aucune terreur délicate, seulement la conscience déplaisante de notre difficulté à maîtriser l'avatar et, par extension, le reste du monde dans lequel il évolue. Dans ce cas de figure, nous ne ressentons pas l'expérience esthétique du jeu, mais seulement le poids de la manette elle-même, la disposition encore mal connue des boutons, ces derniers n'étant pas encore connectés de manière naturelle aux actions de notre avatar. Il faut qu'une seconde nature se soit construite, c'est-à-dire qu'une automatisation des mouvements de l'avatar ait eu lieu dans le corps du joueur. La mauvaise maîtrise de l'avatar est en effet une expérience purement réflexive qui fait écran à l'expérience esthétique vidéoludique : nous ne pouvons pas éprouver de plaisir à jouer puisque nous sommes renvoyés à chaque instant à nos mains encore malhabiles, que nous sommes d'ailleurs souvent obligés de regarder pour ne pas nous tromper de bouton. Ce faisant, nous perdons de vue l'écran et ce qui s'y joue. Si l'expérience vidéoludique implique toujours, comme nous l'avons dit, une part de réflexivité et de distance avec le jeu, dans le cas où ce dernier n'est pas maîtrisé, il n'y a rien d'autre qu'un pur écart : le joueur ne peut pas s'oublier dans le jeu, même partiellement, car ce dernier le renvoie sans cesse à lui-même, et plus précisément à son absence de compétence technique.

Dans cette situation, il n'y a donc aucune possibilité d'éprouver une expérience esthétique vidéoludique à proprement parler, dans la mesure où une telle expérience suppose un rapport sensible entre le joueur et l'espace vécu du jeu. Or, lorsque l'avatar n'est pas bien maîtrisé, nous n'avons pas accès à cet espace, mais seulement à l'avatar lui-même, lequel fait obstacle au jeu et s'impose comme unique objet de notre perception. Cette épreuve de l'échec est aussi une expérience malheureuse de soi, l'interface nous renvoyant à notre incapacité à jouer

correctement. Comme l'écrit Thomas Gaon, la spécificité de la relation avatariale tient dans le fait que l'avatar n'est plus visé comme objet de notre intention, mais qu'il se confond tout entier avec notre visée intentionnelle. En somme, il faut que mon avatar ne soit plus perçu comme un *objet* pour que l'expérience esthétique vidéoludique advienne vraiment:

« (...) dans la sensation d'incarnation, l'avatar n'est plus considéré comme un objet externe, en contraste des autres objets du monde numérique qui vont être eux envisagés de la sorte. Dans cet état, l'avatar n'est même plus regardé. Il n'est plus l'objet d'une attention ou d'une intention de la part du joueur, celle-ci étant tournée justement à travers lui uniquement vers les autres objets du monde numérique. D'où la nécessité de préciser que l'incarnation se produit seulement quand l'avatar lui-même n'est plus la cible de l'intention, ni pris comme objet, de la même manière que nous faisons l'expérience quotidienne de notre corps propre de façon non-intentionnelle. Dans les phases d'apprentissage du maniement de l'avatar, l'incarnation est intermittente justement parce que le joueur cible intentionnellement l'avatar. Il s'agit évidemment aussi d'une condition inhérente au joueur : celui-ci peut être pleinement attentif à l'écran parce que son propre corps, par exemple ses doigts sur la manette, n'est plus la cible d'une intention. »²⁵⁹

Cet aspect n'est pas du tout spécifique à *Bloodborne*, dont la grande difficulté ne tient pas particulièrement à la maîtrise de l'avatar ; celle-ci n'est pas beaucoup plus technique que dans d'autres jeux. Toutefois, comme dans de nombreux jeux vidéo, cette domination, qui relève d'une véritable seconde nature, est absolument nécessaire.

En fait, lorsque nous évoquons la question de la difficulté dans *Bloodborne*, et dans les œuvres de *FromSoftware* en général, il faut rappeler qu'il n'y a pas un mais deux niveaux de difficulté. Il existe un premier niveau, non-spécifique à cette licence exigeante, qui consiste à maîtriser l'interface et la machine²⁶⁰. Surmonter ce premier niveau est la condition *sine qua non* pour que l'expérience du sublime, intimement liée au second niveau de difficulté, advienne. Ce second niveau de difficulté est, comme nous l'avons dit dans la partie précédente et plus particulièrement dans la question du sublime kantien sur laquelle nous reviendrons plus tard, la difficulté propre à *Bloodborne* : morts inévitables et répétées, résistance particulièrement importante des ennemis, obligation d'apprendre un pattern de mouvements uniques et complexes pour chaque boss, pièges mortels impossibles à détecter au premier passage, scénario cryptique qui exige un engagement important du joueur et une attitude d'interprétation pour pénétrer les arcanes de l'histoire du monde dans lequel il joue.

²⁵⁹ Thomas Gaon, « Théorie et analyses de la relation avatariale propres aux jeux vidéo », dans *Les avatars jouables des mondes numériques, Théories, terrains et témoignages de pratiques interactives*, Lavoisier, Paris, 2013, chapitre 2, p. 79

²⁶⁰ Certains jeux ont proposé de fusionner ces deux niveaux de difficulté distincts, le but ultime du jeu étant de maîtriser l'avatar pour lui faire réaliser une action simple. Parmi ces œuvres expérimentales, aussi nommées *Clumsy simulator*, la plus connue est *QWOP* (2008). Chaque touche du clavier contrôle une articulation du corps de l'avatar ; l'objectif est de lui faire courir un cent mètres sans tomber. La page suivante les recense : URL : https://fr.wikipedia.org/wiki/Clumsy_simulator

I. Maîtriser l'avatar : les prérequis

De la même manière que la connaissance des lieux du jeu, acquise par la répétition, est la condition pour l'avènement de l'incorporation de l'espace, la connaissance de notre personnage, acquise au cours de longues heures de jeu, est la condition essentielle pour que nous nous rapportions à lui comme un véritable prolongement de nous-mêmes.

Tout d'abord, il nous faut noter qu'un joueur qui n'a pas passé son enfance à jouer rencontrera des difficultés car un certain nombre d'automatismes fondamentaux n'auront pas été acquis. Pour un adulte non-joueur, apprendre à jouer revient à apprendre une nouvelle langue dont les racines n'ont rien de commun avec notre langue maternelle²⁶¹. Il faudra d'abord maîtriser l'interface et se familiariser avec la manette ou la souris. Si l'on prend comme référence la manette de PS4 sur laquelle on peut jouer à *Bloodborne*, le fait d'appuyer sur R1 pour frapper est aussi arbitraire que d'appeler « table » une table. La bonne ergonomie de la manette n'implique pas qu'il y ait un lien évident entre une touche et l'action réalisée à l'écran. La domination de la machine elle-même n'a donc rien d'intuitif et résulte d'une connaissance incorporée. Ensuite, il faut comprendre les éléments d'interface utilisateur extradiégétiques : ce sont des éléments à l'écran uniquement visibles par le joueur. Ceux-ci nous indiquent par exemple notre jauge de santé, de mana ou d'endurance. Tous ces éléments relèvent également de codes arbitraires : le bleu indique souvent la santé ou l'endurance, sans qu'il n'y ait de rapport entre la chose et sa représentation.

Une difficulté supplémentaire, qui concerne *Bloodborne* mais aussi la majorité des jeux vidéo sortis depuis 1993, est le passage à la 3D, qui implique de maîtriser notre avatar dans un espace profond, ce qui n'a rien d'évident. La 3D implique qu'une partie de la maîtrise de l'espace se fasse en dirigeant notre avatar par le stick gauche sur la manette Playstation et que l'autre partie en dirigeant la caméra par le stick droit. Il faut donc gérer les deux en même temps et de manière harmonieuse, sans quoi l'on se retrouve en difficulté. On comprend donc que

²⁶¹ La série « What is a game like for a non-gamer ? », disponible sur la chaîne du vidéaste Razbuten que nous avons déjà cité, est entièrement consacrée à ce problème : l'intérêt des épisodes qui la constituent est de faire prendre conscience aux joueuses et joueurs aguerris à quel point ce qui leur semble naturel est le fruit d'une incorporation lente et artificielle. La chaîne aborde notamment les problèmes du déplacement dans l'espace et de l'interaction avec les autres joueurs dans le cadre des jeux en ligne. Razbuten, « What *Elden Ring* is like for someone who doesn't play video games ? », 2022, URL : https://www.youtube.com/playlist?list=PLordXx8iNEyStcX_WzqMOJCpiJYgqhinc

maîtriser son avatar n'a aucun sens dans l'absolu, il s'agit toujours de le maîtriser dans un certain espace donné, en l'occurrence pour *Bloodborne* un espace souvent hostile, puisqu'il est l'occasion du sublime, et en 3D.

Cet aspect de spatialisation propre au jeu vidéo en 3D nous semble crucial lorsque nous nous efforçons de définir ce qu'est vraiment un avatar, du moins dans la perspective esthétique qui est la nôtre : comprendre les ressorts de l'expérience esthétique spatialisée proposée par *Bloodborne*.

II. Définir l'avatar

1. Une brève généalogie de la notion

Nous pouvons remarquer que la conception actuelle de l'avatar, qui est celle de l'extension de nous-mêmes dans un monde numérique (et pas nécessairement dans le cadre d'un jeu en ligne) est très récente.

Tout d'abord, le terme « avatar » désigne en Sanskrit l'incarnation d'un Dieu hindou, Vishnu, descendu sur Terre afin de rétablir un ordre moral brisé²⁶². Fanny Georges rappelle que ce mot est à l'origine très éloigné du sens que nous lui donnons aujourd'hui : il désigne moins le résultat final de l'incarnation que son processus.²⁶³ Néanmoins, malgré ce glissement de sens, le vocable d'avatar est d'emblée compris dans une perspective qui est celle d'un changement de corps, opéré dans le passage d'un monde à un autre. Comme dans le cas de l'incarnation de Vishnu, qui peut prendre une forme humaine ou animale pour rétablir la loi du Dharma, il s'agit d'incarner un nouveau corps dans un nouveau monde, numérique et fictionnel pour le jeu vidéo. *Assassin's Creed II*, dans son prologue dramatique, joue avec cette origine religieuse et sacrée : le joueur voit son avatar, Ezio Auditore, sous la forme d'un nouveau-né, peiner à respirer et risquer l'asphyxie dans les bras de son père. Il nous faut immédiatement effectuer une brève QTE pour lui insuffler la vie, par la magie des touches de la manette. Il va alors se mettre à

²⁶² *Ibid.*, p.63

²⁶³ « L'étymologie de ce mot renvoie à une *action* (descendre et prendre forme), à un *phénomène* (se manifester volontairement), à une *relation* (intermédiaire), plus qu'à une incarnation ou représentation figurée. » Fanny Georges, « Sémiotique de la représentation de soi dans les dispositifs interactifs », *L'Hexis numérique*, Université Paris I-Panthéon Sorbonne, 2007, p.15

hurler et à respirer normalement. Ce moment, chargé symboliquement, évoque la naissance de tout avatar vidéoludique :

« La naissance d'Ezio met explicitement en scène un moment-clé commun à tous les jeux comportant un personnage jouable : le passage pour l'avatar du statut de « simple objet » du monde ludique à celui d'extension corporelle du joueur. »²⁶⁴

Plus tard, en contexte vidéoludique, le vocable « avatar » ne s'impose pas immédiatement et universellement. On l'utilise d'abord exclusivement dans le cas des jeux en ligne, dits « massivement multi-joueurs », pour désigner l'enveloppe pilotable que nous incarnons. Son usage s'impose de manière synchrone dans le monde du jeu de rôle et celui de la littérature, via les collections des « livres dont nous sommes le héros ». Il se démocratise et s'étend au jeu hors-ligne plus tardivement, à partir des années 2010²⁶⁵, pour prendre l'acception vaste que nous lui connaissons. C'est la raison pour laquelle nous pouvons parler de l'extension kinétique qui prolonge notre corps, dans *Bloodborne* comme dans tous les jeux vidéo, comme d'un avatar.

2. Nature et fonction de l'avatar

L'avatar a pu être décrit de manières différentes au sein des *Game Studies*. Nous évoquerons dans la seconde partie l'opposition, qui est surtout une complémentarité, entre ludologie et narratologie ; la question de l'avatar cristallise les différences entre ces deux approches. En narratologie, ce dernier est d'abord un personnage : il est doué d'une psychologie et d'une histoire personnelle. Il est une créature de fiction, et peut s'étudier avec les moyens propres à l'analyse littéraire. Cette approche plus récente tire sa pertinence de l'évolution technique des jeux vidéo, qui ont permis la création de personnages dotés de formes humaines. Néanmoins, dans *Pong* ou dans *Tetris*, la question de l'avatar ne peut pas se poser en ces termes narratologiques. Dans le premier jeu, l'avatar est une raquette simplifiée. Dans le second, il s'identifie à chaque nouvelle brique qui chute et change sans cesse d'objet. Dans ce dernier cas, il semble même inadéquat de parler d'avatar tout court, puisque nous nous identifions directement avec un élément éphémère du jeu : il n'y a pas de véritable figuration séparée de

²⁶⁴ Julie Delbouille, « Négocier avec un corps virtuel, Apports phénoménologiques à l'étude de la relation au corps dans le jeu vidéo », dans *Implications philosophiques*, Université de Liège, 2016

²⁶⁵ Julie Delbouille, « L'avatar de jeu vidéo, De la composante vidéoludique à l'opérateur de réflexivité », FNRS, 2017, p.4

notre présence. On parle alors d'*Avatar-mouvement*, même si cette expression nous semble redondante, puisque tous les avatars sont une extension kinétique de notre mouvement propre²⁶⁶, et plus précisément de notre main et de nos doigts.

Au sein de l'approche narratologique, on distingue deux formes de caractérisation de l'avatar. Il y a d'abord l'avatar-marionnette²⁶⁷ ; il s'agit d'un personnage déjà constitué et dont nous connaissons plus ou moins l'histoire. C'est le cas de Mario dans le jeu éponyme, de Link dans *Zelda* et de Lara Croft dans *Tomb Raider* pour ne citer que les jeux les plus célèbres. Il y a ensuite l'avatar-masque²⁶⁸. Contrairement à ce que son nom pourrait suggérer, il ne s'agit pas d'un avatar qui correspondrait à une vue en première personne. Il s'agit d'un avatar que nous créons de toute pièce en début de partie, et notamment dans les *RPG*, ce qui fait que *Bloodborne* se rattache à ce genre. Des études se sont intéressées aux problèmes d'identification du joueur à son avatar, et à la question complexe de l'identité numérique. Ce ne sera pas du tout notre perspective ici, qui sera purement esthétique. Ce qui nous intéresse dans l'avatar est le fait qu'il permette de nous mouvoir dans l'espace numérique du jeu. Qu'il s'agisse d'un avatar-masque ou d'un avatar-marionnette n'a pas grande importance pour comprendre le lien entre avatar et spatialisation.

Nous ne cherchons donc pas ici à trancher un débat, c'est-à-dire à donner une réponse définitive à l'alternative proposée pour comprendre ce qui serait la vraie nature de l'avatar, partagée entre celle de personnage fictif ou celle d'extension kinétique du corps propre. Les deux peuvent être tout à fait pertinentes et ne s'excluent pas mutuellement. Elles sont complémentaires et cela dépend du reste largement des jeux. Surtout, cela dépend de la perspective adoptée sur le jeu vidéo étudié : dans le cas de notre étude, nous choisissons d'en parler comme d'une extension kinétique du joueur car c'est notre perspective esthétique, centrée sur la spatialisation, qui nous l'impose.

L'avatar dans notre propos ne sera pas considéré comme un personnage doté d'une intériorité et d'une psychologie, mais comme un corps capable de certains mouvements, qui fonctionne comme une extension kinétique du nôtre, le corps-*Leib* vécu et empathique vis-à-vis de l'espace du jeu. Nous pourrions tout autant nous intéresser au sentiment du sublime en lien avec la nature fictionnelle de l'avatar, c'est-à-dire son passé et son caractère, mais ce n'est

²⁶⁶ Fanny Georges, *Avatars et identité*, Les Essentiels d'Hermès, CNRS Edition, 2012, p.37-38

²⁶⁷ *Ibid.*, p.35

²⁶⁸ *Ibid.*, p.36

pas la perspective qui nous semble la plus pertinente pour comprendre ce sentiment, et cela pour deux raisons.

Tout d'abord, c'est l'empathie du joueur pour le lieu dans lequel il se trouve au sein du jeu qui nous intéresse. L'avatar, au sein de cette expérience esthétique, n'est que le prolongement du corps de ce joueur, le truchement qui va permettre à ce dernier d'accéder à un espace vécu et ressenti. L'avatar est ainsi une extension de son corps, lequel lui permet de ressentir, dans le cas de *Bloodborne*, l'effet de la cathédrale et de ses dimensions oppressantes, des rues sombres de Yharnam et, par extension, tout le sentiment de terreur délicate du sublime. Du fait de notre incapacité de sauter et de grimper, on ressent mieux tous les effets du gothique : la pesanteur des murs hauts et impossibles à grimper, l'inaccessibilité des plafonds en croisée d'ogives qui nous surplombent.

Il y a certes deux exceptions à cela, dont l'une vient d'être traitée : lorsque l'avatar n'est pas du tout maîtrisé par le joueur et qu'il s'impose phénoménologiquement à lui comme un objet qui prend le pas sur l'expérience. On connaît les situations de panique totale où l'on appuie sur les touches de manière hasardeuse, faute de dominer le pad correctement. C'est l'avatar lui-même qui mobilise alors toute notre attention, cette dernière est captive. Le deuxième cas de figure advient lorsqu'il y a un problème technique et que le jeu ne répond plus ; c'est alors le dispositif technique entier, en tant qu'il dysfonctionne, qui s'impose à notre perception, et non plus les images dont il est le support habituellement invisible. Dans ces deux cas, l'expérience esthétique ne peut pas advenir.

Deuxièmement, nous choisissons une perspective sur l'avatar purement axée sur son corps et sa motricité car c'est le cœur de notre identification à ce dernier pendant les phases de jeu²⁶⁹. Nous cherchons à éviter sa mort pour progresser ; sa mise en danger accroît profondément le sublime. Tous les événements qui le mettent en péril sont donc autant d'occasions pour ce sentiment de survenir. Le fait qu'il soit un personnage doté d'une psychologie importe peu à cet état de fait. C'est d'autant plus vrai que, dans le cas de *Bloodborne*, il n'a pas d'intériorité du tout. Comme nous le verrons plus tard, notre avatar n'a pas de passé connu et ne parle pas. Nous ne savons presque rien à son sujet, sinon qu'il est arrivé à Yharnam malade, et qu'il a

²⁶⁹ Alain Berthoz affirme que la clef de l'identification du joueur à l'avatar réside dans les mouvements, et non dans son statut de personnage, c'est-à-dire dans son caractère fictionnel. Pour aller plus loin sur ce point, nous renvoyons au colloque « Adventures of identity : From the double to the avatar. », organisé par Andrea Pinotti, Institut d'études avancées de Paris, décembre 2018, Table-ronde, mn. 22.03 à 41.10, URL : https://www.youtube.com/watch?v=5WVqSNDC46k&list=PLDUMYkse5GsvbYOf_zKiOwZRzvKiPGJaZ&index=12&t=100s

reçu une transfusion de sang tératogène. Nous configurons son apparence en début de partie, comme dans un *RPG* classique, mais cette apparence, qui conditionne certaines capacités de force ou d'endurance, n'implique rien en termes de potentialité de mouvements. Elle n'est donc absolument pas centrale pour son incarnation. Il y a ainsi deux corps reliés entre eux par le mouvement dans l'expérience esthétique vidéoludique : celui du joueur et celui de son avatar. Tous deux doivent être pris en compte dans l'expérience du sublime au sein de l'architecture de *Bloodborne*.

Tout cela nous permettra de comprendre la question de l'*Einfühlung* d'une manière plus profonde. Définir l'avatar comme extension kinétique de nous-mêmes et non comme personnage nous permet en effet de comprendre le phénomène empathique, au sens de l'*Einfühlung* et non d'un *Mitgefühl* exclusivement intersubjectif et compassionnel, à l'œuvre dans le jeu. De ce point de vue, le terme d'empathie est d'ailleurs assez contestable, mais nous n'en avons pas d'autre en français qui puisse traduire cette idée de manière parfaitement adéquate. L'*Einfühlung* implique en effet de comprendre le transfert d'un affect propre au sujet de l'expérience dans l'objet qu'il perçoit. Plus radicalement, les théories qui s'y rattachent affirment que toute perception sensible est d'emblée chargée d'affect²⁷⁰, ce qui situe notre analyse dans la perspective wölfflinienne d'un transcendantal incarné, c'est-à-dire d'une théorie du corps comme condition *a priori* de perception du monde. Cette perspective nous semble incontournable pour comprendre l'expérience du jeu vidéo : pourquoi ressentons-nous l'avatar et, par son moyen, l'espace numérique dans lequel il se meut, de telle ou telle manière ? La narratologie, sur ce point précis, ne proposerait qu'une perspective très partielle, et purement psychologique, du phénomène : c'est ce qu'il nous faut démontrer à présent.

Dans l'*Einfühlung* telle que la *Kunstwissenschaft* la décrit, l'expérience n'est structurée que par deux pôles : le sujet et l'objet. Or, l'opération empathique vidéoludique est bien triple : elle

²⁷⁰ « (...) tout ce courant de réflexion esthétique cherche à comprendre comment ce qu'on pourrait appeler des formes élémentaires de l'*aisthesis* (et leur composition) se chargent pour nous d'emblée d'un sens affectif. Le « *Ein* » de *sich einfühlen* dit à la fois le fait (vécu par le spectateur) que cet affect m'apparaît bel et bien comme présenté par l'objet lui-même, ou encore comme *présent dans* la sensation (« *ein* » renvoyant au former-un-avec, à l'unité, au ne-faire-qu'un : par ex. *ich fühle mich im Gemälde ein* [datif], je me sens dans le tableau) ; et le processus (analysé par le philosophe/psychologue) de déplacement de l'affect vers l'objet (« *ein* » désignant un mouvement, renvoyant à une *in*-troduction dans ; *ich fühle mich ins Gemälde ein* [accusatif], je me transporte affectivement dans le tableau). Ce « *ein* » suppose à la fois la dualité des deux pôles de l'expérience esthétique, et l'excédent du Je sur l'objet ; ces théories comprennent l'expérience esthétique à partir d'une activité du sujet, mais se donnent tout autant pour tâche d'expliquer la stimulation de l'affect par *cet* objet-ci. Elles nous donnent donc des outils pour penser l'interaction entre le Je et l'objet de l'expérience esthétique, et plus précisément la façon dont le Je, constituant affectivement l'objet esthétique, se voit lui-même touché et modifié par cette constitution. » Mildred Galland-Szymkowiak, « Le moi de l'expérience esthétique. Empathie (*Einfühlung*) et associations », *Revue française de psychanalyse*, vol. 80, no. 4, 2016, pp. 1185-1201.

est d'abord empathie pour notre avatar, puis empathie médiatisée pour soi-même, et enfin auto-empathie médiatisée spatialement.

Pour ce qui est de l'empathie pour notre avatar, elle s'éprouve en tant que première médiation de ma perception, plus qu'en tant qu'objet ou que personnage de fiction. Certes, l'empathie vient partiellement de son statut de personnage fictif : cet avatar est riche d'une histoire personnelle à laquelle nous avons plus ou moins accès. Dans le cas des RPG où les avatars sont dépourvus d'histoire propre, nous avons accès en début de partie à un menu où nous choisissons leurs caractéristiques physiques et leurs compétences, ce qui peut favoriser une forme d'identification, même si une telle assertion devrait être accompagnée de très nombreuses nuances²⁷¹. C'est le cas dans *Bloodborne* d'ailleurs : nous choisissons un certain nombre de qualités de départ²⁷² et, tout au long de la partie, nous choisissons d'orienter la progression de notre avatar vers telle ou telle compétence : force, endurance, résistance à la folie... Nous trouvons également des nouvelles tenues qui nous permettront de l'habiller à notre goût, ce qui peut renforcer les processus empathiques, quoique légèrement. Le spectacle de sa souffrance ou de sa mort nous est, de ce fait, souvent pénible, comme nous l'avons déjà affirmé dans l'analyse du sublime, mais cela n'a rien de commensurable avec une expérience de mort

²⁷¹ En réalité, les processus de rapport d'identification à l'avatar sont très variés. Tout d'abord, on peut choisir une identité proche de la nôtre, pour dupliquer notre propre corps dans un espace numérique. On peut également l'améliorer plus ou moins. On peut enfin faire le choix de la métamorphose intégrale, dans une perspective qui est celle d'un jeu de rôle ou de manière à éprouver une nouvelle identité. Cela peut passer par un changement de sexe, d'âge, de profession... Nous reprenons ici les conclusions d'une étude menée sur les comportements des joueurs de *Second Life*, qui propose la typologie suivante :

Type d'avatar	Avatar Double	Avatar Extension	Avatar Autre
Liaison réel-virtuel			
Faible	1- Duplication	2 -Amélioration légère	
Fort		3 - Amélioration forte	4 - Métamorphose

Guy Parmentier et Sylvie Rolland, « Les consommateurs des mondes virtuels : Construction identitaire et expérience de consommation dans *Second Life* », *Recherches et applications en marketing*, PSL, 2009. Cette typologie, néanmoins, n'est sans doute pas tout à fait adaptée à un jeu hors-ligne comme *Bloodborne*, où la relation à l'avatar n'implique pas de relation avec d'autres joueurs en ligne. Les enjeux ne sont donc pas tout à fait identiques.

²⁷² D'une manière originale, l'avatar dans *Bloodborne* ne correspond pas à une catégorie stéréotypée d'*Heroic Fantasy* (barbare, guérisseur, magicien...) mais à un tempérament ayant une origine vague, qu'on choisit de lui assigner arbitrairement en début de partie : Timide, Dernier survivant, Enfance perturbée, Passé Violent, Professionnel, Vétéran de guerre, noble rejeton, Cruel destin, Gâchis. Cette dernière catégorie trahit l'ironie de l'équipe des développeurs, qui en ont proposé la description suivante : « Vous n'avez pas le moindre talent. Vous n'auriez pas dû voir le jour. »

réelle, ni même paradoxalement avec la détresse que peut constituer la mort d'un personnage fictif doué d'une intériorité.

Or, l'approche narratologique rabat l'avatar sur son essence de personnage fictif, ce qui ne nous permet pas de comprendre ce qui motive en premier lieu la relation privilégiée que nous entretenons, en tant que joueur, avec lui. D'une part, notre avatar n'est pas le seul personnage du jeu, loin de là. Certains PNJ ont une intériorité tout aussi travaillée, et ont été l'objet d'une attention particulière des *character* et *game designers*. Pour le cas de *Bloodborne*, on songe par exemple au chasseur renégat Djura, dont la noblesse d'âme et le passé douloureux le rendent bien plus aimable que notre avatar, plus proche d'une coquille vide. Plus radicalement encore, on peut affirmer que, dans *Bloodborne* comme dans bien d'autres jeux, les PNJ ont une psychologie plus subtile et profonde que celle de notre avatar. Ce dernier ne parle jamais, même s'il peut effectuer quelques gestes, gratuits ou à destination éventuellement des autres joueurs dans du mode « en ligne »²⁷³. Les réponses possibles dans les dialogues sont laissées à notre discrétion, dans les rares cas où nous pouvons intervenir : elles sont suggérées par écrit et ne sont jamais prononcées à voix haute. Le mutisme de notre avatar n'est même pas interrompu par des cris à l'occasion d'une blessure, d'un coup reçu ou d'une chute mortelle. Tous ces procédés qui font de l'avatar une pure enveloppe mobile défont logiquement l'empathie, au sens classique du terme, lequel implique l'intersubjectivité. En réalité, l'empathie qui nous lie à notre avatar est d'une qualité sensiblement différente de celle qui nous lie aux différents PNJ, dont la mort peut être source de chagrin, comme pour les protagonistes d'une fiction littéraire.

On ne peut comprendre ce phénomène empathique singulier qu'en changeant notre perspective. D'un point de vue non plus narratologique mais phénoménologique, on peut affirmer que l'avatar n'est perçu ni comme un véritable personnage, ni comme un objet équivalent aux autres objets de ma perception, ni comme un autre sujet, même dans le cas où nous le maîtrisons parfaitement d'un point de vue technique et que nous le ressentons comme un prolongement de notre propre corps. Là s'inscrit le mécanisme qui sous-tend l'empathie si singulière à son égard. Pour cela, il n'est pas nécessaire que l'avatar nous ressemble ou qu'il ait une forme humaine, mais qu'il épouse simplement, de manière satisfaisante, le mouvement de notre corps. De ce point de vue, l'avatar est certes un autre (une forme d'altérité minimale étant

²⁷³ Nous ne parlons en effet pas du tout dans *Bloodborne*, ce qui vient certes d'une difficulté propre à l'avatar-masque, qui impliquerait de pré-enregistrer des voix différentes en fonction des caractéristiques physiques que l'on donne à notre avatar en début de partie : son sexe, son âge... Mais le phénomène est plus large et englobe aussi les avatars-marionnettes : on songe par exemple à *Hype : The Time Quest* (1999), où notre personnage, un chevalier déjà construit au début du jeu, ne parle que deux fois dans le jeu.

nécessaire à l'empathie) mais il est en même temps une partie de « nous-mêmes »²⁷⁴. C'est le second niveau de l'empathie que nous évoquions plus tôt : l'auto-empathie médiatisée. En effet, la relation empathique à notre avatar est, paradoxalement, une empathie pour nous-mêmes, puisque l'avatar est d'abord ressenti comme une extension kinétique de notre corps propre. Incarner un avatar et le maîtriser progressivement sont donc des processus de subjectivation à part entière, tout comme le fait de maîtriser graduellement une prothèse²⁷⁵. C'est une « jouissance objectivée de nous-mêmes », pour reprendre l'expression de Théodore Lipps déjà citée en introduction. Cette affirmation appelle une remarque : le cas de l'avatar implique de comprendre un processus de subjectivation *par addition* : on perçoit un objet comme appartenant au corps propre alors qu'il en est une extension. En neuroscience, la perception du corps propre se fait le plus souvent à l'inverse, c'est-à-dire *par soustraction*. Le cas du membre fantôme, dont souffrent 95% des patients amputés quelques semaines après un accident ou une opération, est éloquent à cet égard²⁷⁶. Il manque un membre au corps propre, mais ce membre continuera d'être perçu, via des signaux de douleur notamment. À l'aune de cette dernière affirmation, une nuance s'impose à notre analogie : si l'avatar est effectivement perçu comme appartenant au corps propre du joueur, c'est à un degré moindre qu'un membre fantôme, puisque nous ne ressentons pas de douleur par son intermédiaire.

Nous remettons ici le schéma de Caroline Binkley et Frederic Tordo²⁷⁷ soulignant la boucle qui, au terme du processus de maîtrise de l'avatar, permet une forme de subjectivation médiatisée par ce corps numérique.

²⁷⁴ Nous ne connaissons que quelques exceptions vidéoludiques à cette ambivalence ontologique de l'avatar. Il s'agit du jeu indépendant *One Shot* (2016), qui met en scène une altérité radicale de l'avatar en brisant le quatrième mur. Dans ce jeu, l'avatar s'adresse directement au joueur comme à Dieu ou une entité omnisciente. Quand le joueur doit prendre une décision, cette dernière est mise en scène sous la forme d'un dialogue entre l'avatar et le joueur : le premier demande conseil au second avant d'avancer. Lorsque le joueur quitte la partie, à la partie suivante son avatar lui demandera inévitablement comment il va, inquiet de ne plus avoir de réponse.

²⁷⁵ Comprendre l'avatar comme une prothèse a déjà été proposée par Rune Klevjer dans son article « Enter the avatar. The phenomenology of prosthetic telepresence in computer games », dans Hallvard Fossheim, Tarjei Mandt Larsen et John Richard Sageng (éd.), *The Philosophy of Computer Games*, London & New York : Springer, 2012».

Cette analogie nous semble un peu radicale dans la mesure où elle extrait la prothèse de sa fonction réparatrice propre à un contexte médical et thérapeutique, mais elle a le mérite d'insister sur l'idée que l'avatar prolonge, dans un monde numérique, le mouvement de notre corps propre dans la réalité.

²⁷⁶ Olaf Blanke, « How the brain computes the Self's point of view », séminaire en psychologie cognitive comportementale, Collège de France, janvier 2011

²⁷⁷ Caroline Binkley et de Frederic Tordo, « Auto-empathie médiatisée par l'avatar », in *Les avatars jouables des mondes numériques, Théories, terrains et témoignages de pratiques interactives*, Lavoisier, Paris, 2013, chapitre 3, p.104

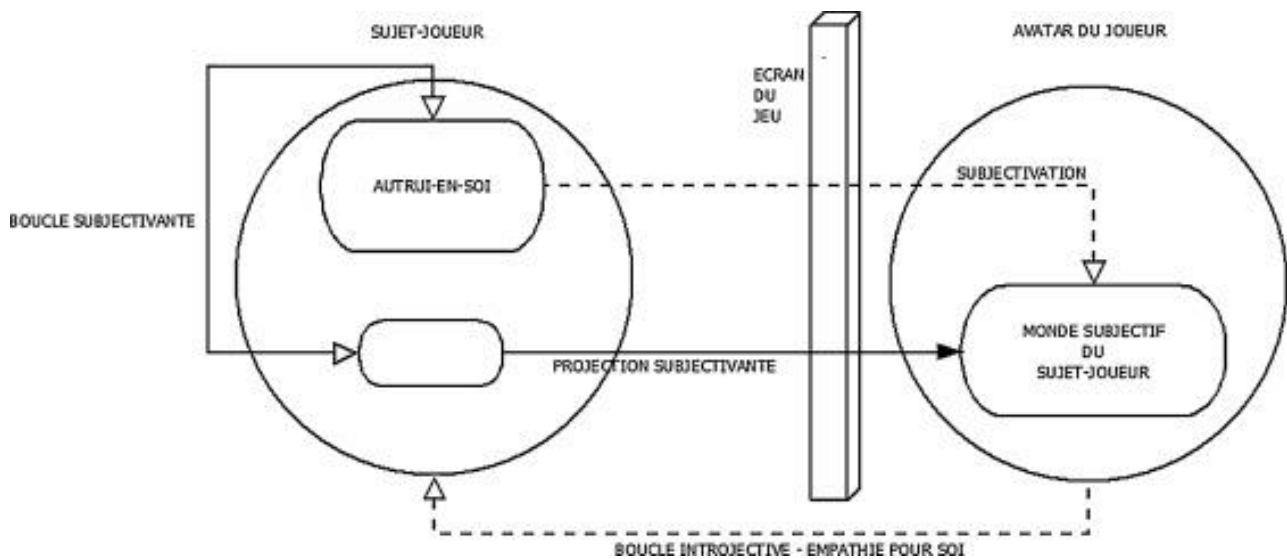


Figure 22 - Schéma d'auto-empathie médiée par l'avatar²⁷⁸

Pour cette raison, les catégories de sujet ou d'objet, qui structurent classiquement l'expérience perceptive, sont très peu pertinentes lorsqu'il s'agit de définir l'avatar. L'avatar est une médiation, plus qu'un sujet ou un objet. Etienne Perény récuse ainsi les concepts de sujet et d'objet dans un tel contexte, qui ne sont plus opératoires à ses yeux²⁷⁹. Il le fait pour d'autres raisons que celles, plus politiques, invoquées par Rancière, mais cela conduit à une disqualification équivalente de ces termes. C'est cette question qu'il nous faudra prendre en charge dans un dernier temps pour comprendre ce qui lie le corps de l'avatar au corps du joueur, avant de comprendre le lien qu'il nourrit avec le monde numérique dans lequel il évolue.

De ce point de vue, la perspective de Merleau-Ponty, qui n'était évidemment pas contemporain des jeux vidéo, est très précieuse pour nous. Ce dernier, dans sa *Phénoménologie de la perception*²⁸⁰, s'interroge sur les annexes corporelles et leur relation à notre corps, ce qui l'amène à récuser l'opposition entre sujet et objet qui structure classiquement la théorie de la perception. Il prend les exemples du véhicule et de la machine à écrire en tant qu'annexes

²⁷⁸ *Ibid.*, p.104

²⁷⁹ « La pratique de l'avatar, qu'il prenne la forme d'un *stimulat* ou d'un *agrégat*, qu'il évolue dans des cybermondes ou des hypermondes, dépolarise dans les faits même et du coup, dans les esprits aussi, la vieille opposition identitaire du sujet et de l'objet. Le sujet investit l'objet, lequel en fait de même à son égard, tandis que l'action de l'un s'imbrique dans l'action de l'autre. (...) ce sont les figures obsolètes du sujet et de l'objet, du fabricant et du fabriqué, de l'agissant et de l'agi qui paraissent chaque jour plus improbables. »

Etienne Perény, « De l'avatar iconique à l'avatarisation, dans *Les avatars jouables des mondes numériques, Théories, terrains et témoignages de pratiques interactives*, Lavoisier, 2013, Paris, chapitre 1, p.53

²⁸⁰ Maurice Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Paris : Gallimard, coll. Tel, 1976

corporelles. Via l'habitude, conduire une voiture va relever de la seconde nature, et la voiture ne sera plus perçue comme un objet, mais comme un prolongement de mon corps propre, aussi « invisible » que lui dans la mesure où il sera ressenti comme appartenant à mon activité de perception :

« Si j'ai l'habitude de conduire une voiture, je l'engage dans un chemin et je vois que « je peux passer » sans comparer la largeur du chemin à celle des ailes, comme je franchis une porte sans comparer la largeur de la porte à celle de mon corps. [...] S'habituer à un chapeau, à une automobile ou à un bâton, c'est s'installer en eux, ou inversement, les faire participer à la voluminosité du corps propre. »²⁸¹

On peut ajouter à cette assertion que la voiture ne retrouve son statut d'objet étranger au corps propre comme sujet de la perception qu'à l'occasion d'un dysfonctionnement technique. Si la boîte de vitesses ou le volant n'épousent plus les mouvements de mon corps ou qu'ils provoquent des attitudes inattendues de la part de la voiture, ils seront de nouveau perçus comme des objets. C'est la même chose dans un jeu : si nous sommes confrontés à un *bug* dans le maniement de notre avatar, ce dernier sera momentanément perçu comme objet, avant de redevenir, une fois la situation rétablie, une extension kinétique du corps propre.

Pour l'exemple de la machine à écrire pris par Merleau-Ponty, l'analogie avec le jeu vidéo est plus pertinente encore :

« On peut savoir dactylographier sans savoir indiquer où se trouvent sur le clavier les lettres qui composent les mots. Savoir dactylographier n'est donc pas connaître l'emplacement sur le clavier de chaque lettre, ni même avoir acquis pour chacune un réflexe conditionné qu'elle déclencherait lorsqu'elle se présente à notre regard. (...) Le sujet sait où se trouvent les lettres sur le clavier comme nous savons où se trouve l'un de nos membres, d'un savoir de familiarité qui ne nous donne pas une position dans l'espace objectif. »²⁸²

Ainsi, toucher les lettres du clavier relève de ce qu'on appelle aujourd'hui la proprioception, c'est-à-dire la perception de notre corps propre dans l'espace. Il ne s'agit pas seulement d'une kinesthésie, laquelle désigne la perception consciente des mouvements des différentes parties de notre corps. La proprioception englobe une large part d'inconscient, au sens d'automatisme : il n'y a pas de processus conscient de visée de la touche sur mon clavier. En outre, elle implique l'idée d'un corps propre : le clavier n'est pas un objet, il est la continuité de ma main et de mes doigts. Le travail conjoint de la main et du clavier, dans une perception indifférenciée, me permet de produire le texte voulu. C'est exactement la même chose dans le jeu, où le clavier et la manette seront perçus comme des extensions du corps propre. La perspective de Merleau-

²⁸¹ *Ibid.*, p.178

²⁸² *Ibid.*, p.179

Ponty informe la perspective phénoménologique de Rune Klevjer, dont nous reprendrons certains éléments d'analyse dans la sous-partie suivante.²⁸³

Néanmoins, une nuance demeure et une spécificité du jeu vidéo doit être soulignée : notre avatar a un corps, contrairement à une machine à écrire. Ainsi, on ne peut pas dire que réduire la nature de l'avatar à celle d'un simple curseur mobile soit satisfaisante non plus dans cette perspective. L'avatar comme extension kinétique de moi-même jouit, dans *Bloodborne* comme dans de nombreux autres jeux, d'un corps numérique mimant un corps humain, ce qui n'est pas sans importance. Son essence se rattache autant à celle d'un sujet qu'à un objet, plus encore qu'une machine à écrire. Ainsi, si le joueur maîtrise son avatar, l'inverse est aussi vrai : les caractéristiques de l'avatar, choisies par le joueur en début de partie, vont influencer sa manière de se rapporter aux autres joueurs et d'évoluer dans le monde numérique. Dans ce qui a été caractérisé comme l'effet *Proteus*, des chercheurs américains²⁸⁴ ont souligné la relation d'action réciproque entre le joueur et son avatar : incarner une femme ou un homme, être plus ou moins grand, choisir la couleur de nos tenues et de notre peau sont autant d'éléments qui vont conditionner la manière dont nous nous comportons au sein du jeu. Les stéréotypes de genre qui conditionnent notre manière d'être dans le monde réel vont être reproduits dans le monde numérique : un avatar féminin sera par exemple plus tourné vers les activités liées au *Care* dans un MMORPG, c'est-à-dire qu'il adoptera des attitudes de guérison à l'égard des autres joueurs. Cet état de fait est indépendant du genre du joueur ou de la joueuse, mais la nature de l'avatar entraînera, de manière plus ou moins consciente et marquée en fonction des individus, une certaine manière de se comporter dans le monde numérique.

Enfin, à cette auto-empathie médiatisée de nous-mêmes s'ajoute une troisième dimension : l'auto-empathie médiatisée spatiale. C'est là que la *Kunstwissenschaft* et l'*Einfihlung* nous sont d'un grand secours : l'empathie envers notre avatar, qui est en même temps une empathie pour nous-mêmes, est également une empathie pour l'espace numérique qui environne notre avatar. Cette empathie est une perception de l'espace en tant qu'il est chargé d'affect et porteur de sens pour nous²⁸⁵, et médiatisé dans le jeu vidéo par le corps de mon avatar. Ainsi, ce sens de l'espace

²⁸³ Rune Klevjer se réfère largement à Merleau-Ponty pour remettre en cause l'assimilation de l'avatar à un simple « outil ». Il propose l'idée d'incarnation par procuration, qui permet de conjuguer les approches de l'avatar comme extension kinétique du corps et le caractère fictif de cette extension.

Rune Klevjer, « Enter the Avatar. The phenomenology of prosthetic telepresence in computer games », dans Hallvard Fossheim, Tarjei Mandt Larsen et John Richard Sageng (éd.), *The Philosophy of Computer Games*, London & New York : Springer, 2012, p.6

²⁸⁴ Nick Yee & Jeremy Bailenson, « The Proteus Effect: The Effect of Transformed Self-Representation on Behavior », Department of Communication, Stanford University, 2007

²⁸⁵ H. Wölfflin, *Prolégomènes à une psychologie de l'architecture*, édition de la Villette, Paris, 2005, p.29

et les émotions qui s'y rattachent dépendent largement des capacités motrices du corps de l'avatar, mais surtout des actions qu'il est incapable de réaliser, notamment dans le cas du sublime.

3. Configurer le corps de l'avatar pour configurer le rapport du joueur à l'espace du jeu

Les deux corps, le corps propre du joueur et celui de l'avatar, sont étroitement et dialectiquement liés dans l'expérience du jeu vidéo. Le corps de l'avatar configure le rapport à l'espace de ce dernier, du fait notamment de ses capacités motrices, plus que par sa forme et son anatomie. Le fait de pouvoir sauter ou grimper change complètement le rapport à l'environnement. Dans *Bloodborne*, l'effet du sublime est largement renforcé par les incapacités physiques de notre avatar, qui ne peut ni sauter (et encore moins avoir recours au fameux double-saut, devenu un lieu commun des jeux d'action ou de plate-forme), ni grimper aux murs. S'il peut se déplacer latéralement à grande vitesse, il subit pleinement la verticalité du lieu, qui le domine totalement, puisqu'il ne peut y opposer aucun mouvement de poussée verticale antagoniste, pour reprendre l'idée de Wölfflin. Cela va d'ailleurs complètement à l'encontre du sentiment provoqué par le cheval que nous pouvons utiliser dans *Elden Ring* (2022), le dernier jeu de *FromSoftware* : il s'agit d'une monture capable de sauter très haut, ce qui relativise le sentiment d'écrasement lié aux reliefs qui nous surplombent. Dans *Bloodborne*, rien de tel.

Le sentiment du sublime est largement favorisé par les incapacités motrices de notre avatar dans les jeux d'horreur en général, qui tranchent avec les capacités surhumaines des avatars des jeux d'action les plus célèbres. Si le contenu définitionnel du *Survival Horror* est toujours sujet à controverse²⁸⁶ (*Bloodborne* ne fait pas partie de ce genre, bien qu'il se rattache en partie à l'horreur), on s'accorde à dire que ce qui caractérise ce genre est l'incapacité de l'avatar à se battre contre une menace, ce qui rend le danger encore plus tangible. La fuite est alors notre seule option. Cette mécanique des *Survival* s'inscrit ainsi en opposition complète avec le parti pris de la série des *Assassin's Creed* (2007), où notre avatar peut grimper partout et dominer presque systématiquement la scène de combat, et avec celui des différents opus de la série *God*

²⁸⁶ Bernard Perron, « Le *Survival Horror*: Marquer la culture vidéoludique avec un écran de chargement », Université de Lausanne, 9 octobre 2017, URL : https://www.youtube.com/watch?v=kgPS-38a_HA

of War (2005) où notre avatar, un athlète spartiate, peut sauter très haut et grimper aux murs et aux chaînes suspendues.

Ainsi, pour prendre le cas de la série des *Assassin's creed*, le fait qu'Arno, notre avatar, soit capable de grimper presque partout implique que les bâtiments s'y prêtent et soient conçus pour cet usage possible. Dans *Assassin's creed Unity*, qui se situe pendant la Révolution française, Notre-Dame de Paris est conçue pour être escaladée, ce qui signifie que des éléments architecturaux doivent être suffisamment saillants pour signifier au joueur qu'il peut les utiliser comme supports d'escalade. Le concept de saillance, qui permet de discriminer entre ce qui relève d'une interaction éventuelle pour le joueur et ce qui est un pur élément de décor inactif, est donc décisif pour ce jeu, comme on peut le voir sur le schéma suivant de la cathédrale parisienne :

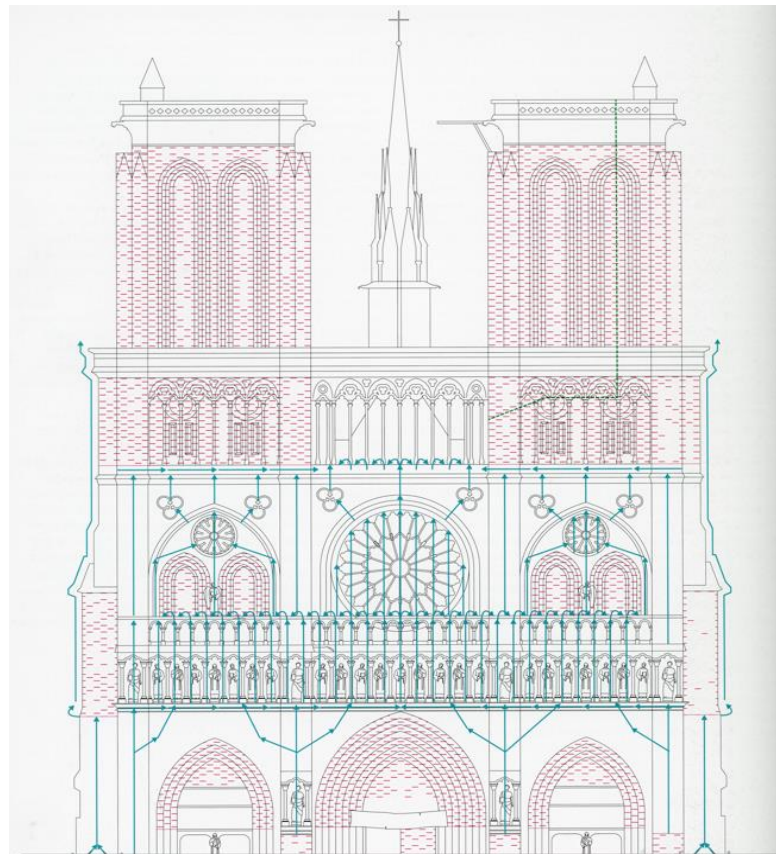


Figure 23 - Vue de Notre-Dame, travail préparatoire des équipes d'Ubisoft pour *Assassin's Creed : Unity* pour signifier les possibilités d'escalade au joueur²⁸⁷

²⁸⁷ Luke Caspar Pearson, Sandra Youkhana, Marie Foulston, *Videogame Atlas, Mapping Interactive Worlds*, Thames and Hudson, 2022, p.18

Dans *Bloodborne* à l'inverse, de telles actions sont impossibles. Même si nous pouvons nous défendre et que le jeu nous y invite vivement, les cathédrales nous écrasent de tout leur poids. Le fait de ne pouvoir sauter ni grimper dans *Bloodborne* implique que nous subissons plus fortement la verticalité de certains lieux, lesquels nous écrasent totalement du fait de notre incapacité à combattre cette verticalité en utilisant certaines capacités, très présentes dans d'autres jeux. Une preuve que notre rapport à l'espace est très largement conditionné par les capacités de l'avatar est que ces mêmes capacités changent souvent au cours d'une partie, en s'améliorant ou en se dégradant. Pour reprendre l'exemple de *Bloodborne*, la jauge d'endurance par exemple détermine notre capacité à courir, et cette capacité nous fait appréhender les distances d'une certaine manière. Lorsque notre avatar est en état de sprinter, les distances nous semblent plus courtes, et l'environnement plus sécurisé, même lorsqu'il est infesté d'ennemis. Le fait de courir dans le jeu permet en effet d'éviter certains ennemis et de battre en retraite si nécessaire (jamais pour les boss néanmoins, comme nous l'avions précisé dans la partie précédente). Or, notre jauge n'est pas infinie. Lorsque l'avatar s'épuise après un sprint prolongé et devient incapable de courir, les points de refuge nous semblent toujours désespérément loin et hors de portée. La distance qui sépare deux points dans l'espace n'est donc pas pour nous une distance objective et une donnée quantifiable par une mesure extérieure, mais une distance vécue à travers des affects et ressentie par l'intermédiaire d'un corps numérique, lequel se trouve doté de certaines capacités ou souffre au contraire d'incapacités momentanées ou pérennes.

Le corps de l'avatar et ses potentialités motrices affectent évidemment aussi le *level design*, c'est-à-dire la configuration de l'espace jouable, qui entretient un lien étroit avec le *character design* de l'avatar, à savoir la configuration de son apparence, et surtout ses capacités et incapacités motrices. Il faudrait avoir recours ici au concept anglais d'« affordance », difficilement traduisible en français, pour compléter notre réflexion et caractériser cette situation de l'espace vécu au sein du jeu vidéo. Ce terme, très utilisé dans la conception vidéoludique, renvoie aux usages possibles d'un objet ou d'un environnement pour un utilisateur donné. On peut utiliser tel mur pour grimper, telle planche pour glisser, etc... Or, ces usages sont largement dépendants de la configuration de l'avatar de l'utilisateur. Ainsi, on prendra l'exemple du lancement difficile du jeu *Anthem* (2019), produit par Electronic Arts²⁸⁸ : la préproduction du jeu n'avait pas tranché sur la présence d'un réacteur dorsal (« jetpack »)

²⁸⁸ Jason Schreier, *Blood, Sweat, and Pixels: The Triumphant, Turbulent Stories Behind How Video Games Are Made*, Harper Paperbacks, 2017

permettant de naviguer dans le jeu par les airs. Or, il est absolument impossible d'avancer pour un *level designer* dans ces conditions : l'ampleur des niveaux et leur configuration spatiale sont largement dépendantes de la capacité de notre avatar à voler. On comprend ainsi l'une des difficultés techniques fondamentales inhérentes au jeu vidéo : la transformation de l'espace numérique implique nécessairement une adaptation des capacités motrices de l'avatar, et réciproquement.

Un jeu récent propose une séquence presque didactique pour illustrer ce point précis. Cette dernière montre de manière éloquente en quoi le corps et les mouvements de l'avatar configurent le rapport du joueur à l'espace numérique du jeu. Il s'agit du jeu indépendant *What Remains of Edith Finch* (2017), édité par les studios *Annapurna* : au moment où notre avatar retrouve les écrits du journal d'Edith, il se met épouser les rêveries et divagations de la jeune fille. On se trouve donc dans une situation de méta-incarnation : nous incarnons un avatar, qui va lui-même incarner un personnage du jeu. Edith imagine devenir un chat à la poursuite d'un oiseau, une chouette plongeant sur un lapin en fuite, puis un requin chassant un phoque : ces scènes de poursuite soulignent le rapport étroit entre le corps de l'avatar et la relation du joueur à l'espace du jeu. À partir du moment où nous incarnons un chat, les arbres du jeu deviennent accessibles : leurs branches trop fines nous soutiennent, le tronc trop lisse devient un mur d'escalade pour nos griffes. Au moment où nous nous changeons en chouette, le vide cesse d'être effrayant. Enfin, une fois transformé en requin, les abysses perdent leur caractère inquiétant. Nous n'incarbons que des prédateurs ; ils dominent leur proie, mais surtout l'espace dans lequel ils évoluent. Ce jeu propose ainsi une pensée en acte de l'avatar, en tant qu'il nous relie à un espace de jeu.

Changer d'avatar transforme non seulement notre prise sur l'environnement, mais également notre regard sur lui. Dans *Dishonored* (2012), un FPS de type *Immersive Sim* qui a construit une grande partie de sa mécanique de jeu sur l'appropriation de l'espace, on peut incarner temporairement un rat. Cette potentialité de transfert de corps de l'humain vers le rongeur reconfigure tout le rapport à l'espace. Les soupiraux par exemple étaient avant cela des éléments invisibles, car inutiles dans une perspective d'interaction. Dès lors que l'on change de taille et de mouvement, ils se transforment en accès possibles à des bâtiments interdits. Plus fondamentalement encore, ces soupiraux deviennent *visibles*. Ce n'est pas seulement dans une perspective d'action que le rapport du corps de l'avatar à l'espace est central, mais aussi dans le moindre rapport perceptif, dans la distribution de ce qui est visible et de ce qui ne l'est pas.

Ces deux jeux illustrent en outre ce qui caractérise le moteur principal de l'incarnation de l'avatar : son mouvement. On pourrait en effet s'étonner que l'on s'identifie de manière satisfaisante aux mouvements d'un chat, d'une chouette ou d'un requin dans *What Remains of Edith Finch*, ou d'un rat dans *Dishonored*. On ne comprend cela que lorsqu'on saisit que ce qui est décisif n'est pas la forme humaine de l'avatar, c'est-à-dire son apparence, mais ses capacités motrices, en tant qu'elles sont en lien avec le corps propre du joueur. La quadrupédie, le fait de voler ou de nager, ne sont pas des obstacles à l'incarnation pour le joueur. À l'inverse, un avatar d'apparence humaine, mais dont le mouvement est défaillant ou peu intuitif, fait écran à ce sentiment d'incarnation. L'avatar ne fonctionne comme médiation efficace que s'il est doté de certaines compétences de mouvements. Dans un colloque sur la notion d'avatar organisé par Andrea Pinotti²⁸⁹, Alain Berthoz, neurophysiologiste, explique que le sentiment d'incarnation qui habite un joueur incarnant un avatar est d'abord sous-tendu par les capacités motrices de l'avatar connectées à celles de notre propre corps, plus que par l'apparence visuelle de ce dernier. Son affirmation s'adosse à une étude menée, entre autres, par Etienne Armand Amato²⁹⁰, qui compare le sentiment d'incarnation éprouvé dans deux situations contraires. Dans une première situation, le sujet de l'expérience incarne un avatar bleu, qui ne lui ressemble guère mais dont les mouvements sont bien coordonnés avec les nôtres. Dans la seconde situation, il y a une duplication parfaite de notre propre corps, l'avatar ayant exactement la même apparence que nous. Ce clonage numérique a pour objectif de favoriser le sentiment d'incarnation, puisque l'avatar sera alors un véritable double, en termes d'apparence du moins. Néanmoins, dans cette seconde situation, les mouvements de ce double sont mal coordonnés avec ceux du joueur. Ces mouvements de l'avatar sont conçus pour apparaître comme « artificiels et contre-intuitifs » au sujet de l'expérience, ce qui fait totalement écran à son sentiment d'incarnation. La conclusion de l'étude est sans équivoque : le sentiment d'incarnation est beaucoup plus fort dans la première situation. Le mouvement du corps numérique prime largement sur le réalisme de son apparence. Cette dernière joue effectivement

²⁸⁹Les interventions complémentaires de Mel Slater (Université de Barcelone), d'Olaf Blanke (école polytechnique de Lausanne) et de Tamar Flash (IEA de Paris) vont toutes dans le même sens : ce qui est crucial dans l'incarnation d'un avatar, ce qui fait qu'on le perçoit comme une extension de notre corps et non comme un objet, est bien son mouvement, et plus précisément la qualité de l'osmose entre le mouvement de mon corps propre, et de son corps. Colloque « Adventures of identity : From the double to the avatar. », organisé par Andrea Pinotti, Institut d'études avancées de Paris, décembre 2018, Table-ronde, mn. 22.03 à 41.10, URL : https://www.youtube.com/watch?v=5WVqSNDC46k&list=PLDUMYkse5GSVbYOf_zKiOwZRzvKiPGJaZ&index=12&t=100s

²⁹⁰ Etienne Perény, Etienne Armand Amato, Geoffrey Gorisse, Alain Berthoz, « The autoscopic flying avatar: a new paradigm to study bilocated presence in mixed reality. » in. Virtual Reality International Conference, Mar 2016, Laval, pp.31:1-31:3, 10.1145/2927929.2927962. Hal-02367590

un rôle, mais bien moindre que la coordination entre le mouvement de mon corps propre et celui de l'avatar, qui va nous permettre d'accéder à un espace numérique de manière satisfaisante, c'est-à-dire en comprenant son sens et en ressentant l'émotion que cet espace véhicule. Si la place du corps du joueur est centrale, car c'est lui qui va ressentir les émotions et le sens produits par l'espace, on ne peut donc pas ignorer le corps de l'avatar.

Cette remarque qui vaut pour l'avatar vaut évidemment pour les corps physiques dans un environnement réel. Nous pouvons reprendre une nouvelle fois les thèses de Wölfflin posées dans ses *Prolégomènes* : la capacité de notre corps à respirer conditionne la réception d'un espace vertical étroit²⁹¹. Pour prendre un exemple plus contemporain et spécifique, un sportif doté de certaines compétences en parkour pourra renégocier le rapport à l'architecture urbaine qui l'entoure. Le banal muret d'un parc deviendra une surface à escalader. Ce qui est difficile dans le cas de notre propos est l'évaluation de l'importance relative des deux corps en jeu dans l'expérience esthétique vidéoludique : mon corps propre est de toute évidence aussi important que celui de mon avatar, puisqu'on ne ressentirait rien sans lui, mais il est difficile d'affirmer la primauté de l'un par rapport à l'autre. Nous ne pourrions sans doute jamais résoudre ce problème du fait de l'entrelac étroit de mon corps propre et de celui de mon avatar dans l'expérience vidéoludique.

Outre l'angoisse spatialisée par la médiation de l'avatar, il faut à présent analyser deux éléments du jeu participant au sentiment du sublime, bien qu'ils ne soient pas thématiques comme appartenant au sublime dans *La Recherche philosophique sur l'origine de nos idées du sublime et du beau*. Ces deux éléments sont centraux dans l'univers *Bloodborne*, et rentrent à nos yeux dans le concept burkien du sublime, sans pour autant être mentionnés. Il s'agit de la folie, conséquence directe de l'univers horrifique sur la santé mentale de notre avatar, et du monstre. En effet, l'index de l'ouvrage ne fait mention que deux fois du terme folie, et Burke n'en fait pas véritablement un concept opératoire pour définir le sublime, comme peut l'être l'obscurité par exemple. Pour ce qui est du monstre, Burke ne l'évoque pas non plus, même s'il décrit rapidement le caractère effrayant de certains insectes et de certains animaux. Si ces deux concepts peuvent tout à fait être conçus, pour reprendre les termes consacrés par le lexique

²⁹¹ « Il est d'un grand intérêt de constater la relation entre les proportions et les rythmes respiratoires. Sans aucun doute, les proportions étroites donnent l'impression d'une poussée vers le haut, hâtive et essoufflée. Et se présente tout naturellement l'idée de resserrement, de ce qui ne nous donne pas la possibilité de reprendre un souffle profond, qui a besoin d'expansion latérale. » H. Wölfflin, *Prolégomènes à une psychologie de l'architecture*, édition de la Vilette, Paris, 2005, p.45

kantien, comme analytiquement contenus dans celui de sublime, c'est parce qu'ils participent au sentiment de plaisir paradoxal provoqué par l'horreur.

La folie tout d'abord est, dans *Bloodborne*, le résultat dramatique d'une prise de conscience brutale du fait que la nature obéisse à des forces démesurées qui dépassent toute connaissance possible. À plus forte raison, ces forces rendent impossible le contrôle que nous pouvons exercer sur elles sur un plan technique.

Le monstre, quant à lui, est ce qui exerce une forme de fascination et de répulsion très caractéristique du sublime, et il émerge d'une nature non plus conçue comme un *cosmos* ordonné et stable, mais comme un ensemble de forces désordonnées, au mieux indifférentes et souvent hostiles, mouvantes et incontrôlables. Le monstre est ce qui menace la vie et la conservation de soi (comme tout ce qui provoque le sublime donc) non pas par son contraire, c'est-à-dire par la mort, mais par le « non-viable », pour reprendre les mots de Canguilhem. Le monstre est, à cet égard, plus inquiétant encore que la mort. Il est ce qui ne devrait pas pouvoir vivre, eu égard aux normes et aux fins qui règlent la nature, mais ce qui vit néanmoins.

Chapitre VIII

Aux confins du sublime burkien :

La folie et le monstre

I. La folie : le prix de la lucidité

Avant toute chose, il faut préciser que nous n'analyserons pas la folie en tant qu'élément de la mécanique de jeu, mais comme étant liée au sentiment du sublime que sa présence, latente chez tous les personnages du jeu, provoque. La folie est en effet un élément de *gameplay* dans *Bloodborne* : au même titre que le poison ou la bestialité, elle peut nous être infligée par des sorts lancés par des ennemis (comme Les Lanternes Hivernales ou le Cerveau de Mensis), et nous enlève des points de vie lorsqu'elle devient trop importante et dure trop longtemps. Elle est signifiée par une icône spéciale, frappée d'un tourbillon violet, et peut être combattue par l'usage de tranquillisants. Mais ce n'est pas de cette manière que la folie nous intéressera ici, et nous pouvons nous contenter d'une remarque, qui sera utile plus tard : plus nous avons de points de lucidité, plus nous sommes sensibles aux effets de la folie sur notre santé générale, et plus nous voyons d'ennemis capables de nous occire. L'absence de lucidité nous confère donc paradoxalement une certaine sécurité.²⁹²

Pour comprendre le sens de la folie dans le sentiment de sublime construit par *Bloodborne*, le concept d'horreur cosmique chez Lovecraft, dont nous avons parlé au début de cette première partie pour l'écarter momentanément de notre analyse, doit cette fois être mobilisé. L'horreur cosmique chez l'écrivain américain est, en un mot, l'effroi qui saisit l'esprit humain face au dévoilement de ce qui était jusque-là resté inconnu, dissimulé dans le sein réconfortant de l'ignorance²⁹³. Il y a donc une contradiction fondamentale dans la pensée de Lovecraft : si la

²⁹² C'est particulièrement vrai dans le combat contre la Sorcière de Hemwick, un boss du jeu qui ne peut invoquer de créatures que lorsque nous avons des points de lucidité, ce qui rend l'affrontement beaucoup plus difficile. Sans lucidité, le duel devient très simple, la sorcière étant privée, du fait de notre ignorance, de moyens pour se défendre.

²⁹³ On songe alors toujours à la définition de la peur, devenue canonique, donnée par Lovecraft dans *Horreur surnaturelle en littérature* : « l'émotion la plus ancienne et la plus forte de l'humanité est la peur. Et le genre le

peur naît effectivement de l'ignorance, elle nous vient également de la connaissance. Cette dernière n'est pas un remède à l'horreur générée par l'inconnu.

Cette tension entre l'horreur causée par l'ignorance, et celle générée par la connaissance, est réexploitée telle quelle dans le jeu, puisqu'au fur et à mesure de la progression, le savoir, toujours plus ou moins ésotérique, conduit les personnages à la folie. Cette folie à laquelle on aboutit procède d'une conception romantique de la nature : en réaction à la conception techniciste et rationaliste des Lumières, la nature est dans *Bloodborne* un chaos de forces sauvages et violentes qui nous échappent. Lorsqu'on découvre les vraies lois qui la régissent, nous accédons à un niveau de lucidité (« *insight* » en anglais, ce qui implique l'idée d'une perspicacité de la vision, en tant que celle-ci est une vision de l'esprit) qui confine à la folie pure.

En outre, à cause de l'*hubris* fondamentale qui nous caractérise en tant qu'humains, nous serons tentés de contrôler cette force démentielle, ce qui sera finalement la cause de nombreux désordres. Dans *Bloodborne*, il s'agit de la force du sang, fluide vital à qui l'on prête toutes les vertus, mais qui est la cause de la dégénérescence des humains en monstres. La tendance à vouloir connaître et dominer une nature pourtant irréductible à tout acte de connaissance scientifique ou technique est incarnée par un personnage du jeu, qui surgit pour la première fois à l'occasion d'un *flash* après la défaite de la Vicairie Amelia : Laurence. La vision qui s'impose à nous à ce moment est celle d'un affrontement verbal entre deux grands personnages du jeu, deux Maîtres formés à l'Université de Byrgenwerth, lieu que nous aurons l'occasion de parcourir dans le jeu après les Bois Interdits²⁹⁴. Le premier, Maître Willem, est le professeur de

plus ancien et le plus fort de la peur est la peur de l'inconnu. » On peut remarquer que cette assertion aurait très bien pu venir de Burke lui-même.

Néanmoins, le important à nos yeux est de rappeler que cette peur de l'inconnu n'est rien face à celle qui s'empare de notre personnage lorsque sa vision de la réalité devient plus acérée. C'est le cas, par exemple, lorsque nous nous rendons compte, dans *Bloodborne*, que des Grands essaient de se reproduire avec une humaine, et que nous découvrons ainsi l'horreur de la réalité dissimulée derrière les apparences. On peut penser à l'extrait suivant, plus long mais plus juste quant à la théorie de l'horreur chez Lovecraft, tiré de son ouvrage le plus célèbre, le *Mythe de Cthulhu* : « Ce qui est, à mon sens, pure miséricorde en ce monde, c'est l'incapacité de l'esprit humain à mettre en corrélation tout ce qu'il renferme. Nous vivons sur une île de placide ignorance, au sein des noirs océans de l'infini, et nous n'avons pas été destinés à de longs voyages. Les sciences, dont chacune tend dans une direction particulière, ne nous ont pas fait trop de mal jusqu'à présent ; mais un jour viendra où la synthèse de ces connaissances dissociées nous ouvrira des perspectives terrifiantes sur la réalité et la place effroyable que nous y occupons ; alors cette révélation nous rendra fous, à moins que nous ne fuyions cette clarté funeste pour nous réfugier dans la paix et la sécurité d'un nouvel âge de ténèbres. » H.P. Lovecraft, *Le mythe de Cthulhu*, trad. Jacques Papy, J'ai Lu, 2002, p.5/6

²⁹⁴ Nous remettons ici l'intégralité de ce dialogue entre les deux personnages souffrant d'ambitions démesurées, bien qu'opposées. Cet échange est central dans l'économie générale du scénario :

- Laurence: "*Master Willem, I've come to bid you farewell.*"

Laurence. Il est inquiet car Laurence s'intéresse de trop près au Sang ancien. Celui-ci aspire en effet à entrer en contact avec les Grands, et à améliorer l'espèce humaine, dans une perspective très eugéniste, par un usage de ce sang très particulier. Les craintes de Willem se révéleront fondées, puisque Laurence fondera l'Eglise du Remède, qui fournira du Sang ancien en abondance aux Yharnamiens, causant leur perte. On pourrait croire que Willem, par la mise en garde qu'il adresse à son ancien étudiant, incarne une certaine forme de sagesse et de mesure, et Laurence l'*hubris*, mais absolument pas. Willem lui-même caresse le rêve d'entrer en contact avec les Grands, mais par le biais de la lucidité, représentée par les yeux. Les yeux, omniprésents dans le jeu²⁹⁵, sont dans *Bloodborne* le symbole de l'intelligence de l'entendement, lequel est paradoxalement la cause de notre précarité mentale. Le jeu renvoie dos à dos Willem, obsédé par l'intuition directe, par la connaissance contemplative offerte par l'œil de l'esprit, et Laurence, étudiant brillant et parricide, tenté par l'usage du Sang ancien pour augmenter les capacités humaines. Dans les deux cas, il s'agit de fous, dont l'esprit a été rendu malade par un excès de savoir, lié à une science théorétique et contemplative pour le premier, et une science pratique et techniciste pour le second.

La folie est donc intimement liée à la connaissance dans *Bloodborne*, en bon héritier d'un romantisme hostile aux espoirs nourris par la rationalité des Lumières. Notre raisonnement rejoint donc notre affirmation précédente sur les ténèbres et la lumière. Ainsi, le sentiment de sublime, augmenté par la folie manifeste qui frappe les personnages du jeu, ne procède pas seulement de la confusion causée par les ténèbres qui obscurcissent l'esprit, mais de l'éblouissement de l'entendement, saisi de terreur par une lumière trop intense devant la réalité de ses découvertes.

Il reste à distinguer la cause de la folie et son effet, d'un point de vue esthétique et dans son rapport étroit au sublime. La folie qui habite tous les personnages du jeu et les enferme en eux-mêmes est bien liée, dans sa cause, à l'entendement et à ses efforts pour connaître, qui ont fini

-
- Master Willem: *"Oh, I know, I know. You think now, to betray me."*
 - Laurence: *"No, but you will never listen. I tell you, I will not forget our adage."*
 - Master Willem: *"...We are born of the blood, made men by the blood, undone by the blood. Our eyes are yet to open..."*
 - Master Willem & Laurence: *"Fear the old blood."*
 - Laurence: *"I must take my leave."*
 - Master Willem: *"By the gods, fear it, Laurence."*

²⁹⁵ Nous pouvons par exemple évoquer les corbeaux, qui abandonnent des galets en forme de globes oculaires lorsqu'ils meurent. Le dos de Rom l'araignée stupide, boss du jeu et surtout élève de Willem, est recouvert d'yeux. Enfin, Le cerveau de Mensis est un œil géant, vivant et mobile, fixé sur un cerveau et qui inflige des dégâts liés à la folie. L'œil est ici, très classiquement, le symbole de l'intuition directe de l'entendement.

par perdre Willem, Laurence et d'autres. Néanmoins, l'effet qu'elle provoque sur le joueur, par sa présence inquiétante et déboussolante, est le sublime. En effet, ce sentiment d'horreur est causé par l'ignorance et l'obscurité dans lesquelles il nous plonge, et non par la connaissance. Burke rappelle bien que le sublime est plus susceptible de surgir lorsque le sens général d'un phénomène nous échappe que lorsqu'il nous apparaît clairement²⁹⁶. C'est justement ce que s'efforce de faire *Bloodborne* dans sa mise en scène de la folie : les paroles souvent erratiques de nos interlocuteurs (les PNJ sains d'esprit au début de la partie ne le restent pas très longtemps) nous font nous sentir comme prisonniers d'un cerveau malade en plein cauchemar. Le scénario ne se dévoile que par fragments, à l'occasion de dialogues énigmatiques avec les personnages rencontrés. Il s'agit d'ailleurs plus rigoureusement de soliloques, souvent hallucinés, dont le contenu devient de plus en plus sibyllin au fur et à mesure que l'histoire progresse. Ceux-ci obscurcissent le sens général de la trame du jeu plus qu'ils ne l'éclairent. On pense au discours désarticulé de Micolash, Hôte du Cauchemar, dont la tête est enfermée dans une cage²⁹⁷ qui ressemble fort à un scanner pour IRM cérébral, avant notre affrontement avec lui : « Vous entendez nos prières ? Non, nous n'abandonnerons pas le rêve. Le cauchemar tourbillonne en cercles infinis. »

Enfin, on peut supposer à bon droit que notre avatar lui-même, ayant subi la thérapie du sang et buvant en permanence du Sang ancien, dont le pouvoir psychotrope est considéré comme « supérieur à celui de l'alcool »²⁹⁸, est dans un état de folie permanente et victime d'hallucinations visuelles et auditives²⁹⁹.

Si la perte de raison dans le jeu est donc paradoxalement causée par la connaissance et par la science, son effet est de renforcer le sentiment de sublime, lequel est aux antipodes du savoir, puisque c'est l'aveuglement de nos sens et de notre entendement qui en est la cause. Nous avons

²⁹⁶ Cette affirmation est particulièrement patente dans le cas de sa réflexion sur les idées en général, qui retourne la hiérarchie cartésienne communément admise : « Je pense qu'il y a dans la nature des raisons pour lesquelles une idée obscure, convenablement rendue, doit affecter davantage qu'une idée claire. C'est notre ignorance des choses qui cause toute notre admiration et qui excite principalement nos passions. » Burke, *Recherche philosophique sur l'origine de nos idées du sublime et du beau*, Vrin, p.126

²⁹⁷ Les représentations de la folie dans *Bloodborne* ne sont pas des plus subtiles, et le jeu privilégie, sur ce point, la mise en scène ostentatoire. Cela tranche, par exemple, avec le réalisme des voix entendues par l'héroïne schizophrène de *Hellblade, Senua's Sacrifice* (2017), moins spectaculaire, mais tout aussi inquiétant, et qui rend sans doute mieux justice à la réalité des problèmes liés à la santé mentale.

²⁹⁸ Il est indiqué dans le *lore* du jeu que la production d'alcool a cessé à Yharnam, celle-ci étant devenue inutile à cause du sang, qui provoque une ivresse bien supérieure.

²⁹⁹ On pense à la première cinématique du jeu, où un loup-garou se consume devant nous, et où des spectres émergent en se penchant sur notre visage.

la sensation que nous ne pouvons nous raccrocher à personne, puisque la folie a atteint la santé mentale de tout le monde.

On pourrait être tenté, à l'aune de ce que nous venons d'affirmer, de rabattre *Bloodborne* du côté de l'angoisse, puisque ce concept renvoie à l'expérience d'un dévoilement violent d'une vérité difficile à admettre. Angoisse qui viendrait frapper le joueur dans son expérience, au fur et à mesure de sa progression dans le scénario. En outre, l'angoisse est liée à la perte de repères et à la découverte brutale de la précarité de l'attitude quotidienne, c'est-à-dire la disposition empirique et tournée vers l'action dans laquelle nous nous trouvons la plupart du temps et qui structure notre perception commune. Lorsque cette perception ordinaire cède devant l'angoisse, celle-ci dépouille violemment le monde de son évidence rassurante, et nous submerge tout entier. La « folie » qui frappe les différents personnages du jeu ne serait alors qu'une forme d'angoisse, qui se répercuterait mécaniquement sur le joueur. Néanmoins, une telle identification reviendrait à confondre le sublime avec l'angoisse, qui sont en réalité deux sentiments très distincts, et à se méprendre sur la nature de la folie qui frappe les personnages de *Bloodborne*, et sur l'effet qu'elle opère sur nous en tant que joueur.

Cette perte de repères, constitutive du sentiment du sublime construit par le jeu, est complétée par une réflexion sur le monstre et le monstrueux, qu'il nous faut éclairer à présent. Il y a en effet dans *Bloodborne* une véritable intelligence de ce qu'est un monstre, ce qui nous permettra de comprendre en quoi il participe à la création du sublime.

II. La tératologie de *Bloodborne*

1. Le monstre comme théorie du vivant

Il nous faut d'abord noter que le jeu ne différencie pas, selon la distinction consacrée par Canguilhem, la monstruosité³⁰⁰, c'est-à-dire la tératologie qui s'occupe des formes non-viables générées par la nature, et le monstrueux, c'est-à-dire les formes chimériques ou mythologiques issues de l'imagination. Dans *Bloodborne*, les monstres sont bien issus de la nature, dans laquelle ils constituent des exceptions. Plus précisément, ils sont issus des mutations apportées

³⁰⁰ Georges Canguilhem, « La monstruosité et le monstrueux », *Diogène* n°40, octobre-décembre 1962

par la thérapie du sang de l'Eglise du Remède, mais la démesure de certains d'entre eux (le Monstre Clérical, la vicairie Amélia, Rom l'Araignée stupide...) font davantage signe vers la production mythologique de Lovecraft. En outre, le mélange de différentes espèces qui semble caractériser certains monstres, et les rapproche des chimères, renvoie également à ce second sens. Néanmoins, c'est paradoxalement le premier sens du monstre, en tant qu'il appartient bien à la nature, et surtout en tant qu'il permet de la découvrir sous un nouveau jour, qui nous intéresse ici. La nature abrite en effet des monstres qui sont traditionnellement considérés comme des exceptions ou des erreurs dans la dynamique régulière de la reproduction des individus d'une espèce, c'est-à-dire dans le mouvement cyclique de répétition qui l'anime. Ici, on peut proposer une analyse inverse : le monstre n'est pas une erreur de la nature, mais le révélateur de son essence fondamentalement chaotique. Derrière la stabilité d'un ordre apparent, qui est en fait parfaitement illusoire et précaire, il n'y a que des évolutions chaotiques de formes, dont le monstre est l'exemple le plus patent, car le plus extrême.

Ici, on touche particulièrement à ce qui fonde le sublime chez Burke, qui se rapporte toujours à la nature en tant que force productrice de formes organiques non géométriques, parfois belles, parfois inquiétantes. Chez Burke, la nature n'est pas un ensemble harmonieux et ordonné. Sa défense inconditionnelle des jardins anglais en témoigne d'ailleurs³⁰¹. Sur ce point, il n'y a d'ailleurs guère de différence entre le sentiment du beau et celui du sublime : tous deux émergent à partir de formes naturelles irréductibles aux formes typiquement humaines, géométriques et produites par l'entendement. Ni le beau, ni le sublime ne sont chez lui le fait de rapports de proportions ou d'une harmonie formalisable mathématiquement. Ils sont le produit de la nature en tant qu'elle est productrice de formes toujours renouvelées, et parfois terribles, ce qui ne manque pas de provoquer, dans ce dernier cas, le sublime.

À l'aune de cette conception de la nature et du vivant, le monstre n'est pas l'exception, mais la règle qui montre bien que, dans la nature, il n'y a justement pas de lois universelles et

³⁰¹ Nous citons ici un extrait qui témoigne de sa franche hostilité aux jardins français, qui rabattent systématiquement et de manière inconsciente les formes naturelles organiques sur des formes géométriques issues de l'entendement : « Les hommes ont une malheureuse propension à se faire eux, leurs conceptions, et leurs ouvrages, la mesure de l'excellence en toutes choses. Ayant donc observé que leurs habitations étaient plus commodes et plus solides, quand elles étaient d'une forme régulière et quand leurs parties se correspondaient les unes aux autres, ils transportèrent ces idées dans leurs jardins, ils transformèrent leurs arbres en colonnes, en pyramides et en obélisques, ils firent de leurs haies autant de murs de verdure et disposèrent leurs allées avec exactitude et symétrie en carrés, en triangles ou en d'autres figures géométriques, dans la pensée que, s'ils n'imitaient pas la nature, ils la perfectionnaient et lui enseignaient ce qu'elle avait à faire. Mais la nature s'est enfin échappé des entraves auxquelles ils l'assujettissaient ; et nos jardins, sinon autre chose, font voir que nous commençons à sentir que les idées mathématiques ne sont pas les véritables mesures de la beauté. » Burke, *Recherche philosophique sur l'origine de nos idées du sublime et du beau*, Vrin, 2009, p.183-184

nécessaires, mais seulement des habitudes de reproduction maladroite du même, souvent mises à mal. Pour mener cette réflexion, qui nous permettra de comprendre le cœur de la pensée du monstre au sein de l'œuvre de Miyazaki, il nous faut faire un détour par la pensée de Canguilhem, et reprendre l'analyse de son célèbre discours de 1962 :

« Ce qui fait la valeur des êtres vivants, ou plus exactement ce qui fait des vivants des êtres valorisés par rapport au mode d'être de leur milieu physique, c'est leur consistance spécifique, tranchant sur les vicissitudes de l'environnement matériel, consistance qui s'exprime par la résistance à la déformation, par la lutte pour l'intégrité de la forme : régénération des mutilations chez certaines espèces, reproduction chez toutes. Or le monstre n'est pas seulement un vivant de valeur diminuée, c'est un vivant dont la valeur est de repousser. En révélant précaire la stabilité à laquelle la vie nous avait habitués – oui, seulement habitués, mais nous lui avons fait une loi de son habitude – le monstre confère à la répétition spécifique, à la régularité morphologique, à la réussite de la structuration, une valeur d'autant plus éminente qu'on en saisit maintenant la contingence. C'est la monstruosité et non pas la mort qui est la contre-valeur vitale. La mort c'est la menace permanente et inconditionnelle de décomposition de l'organisme, c'est la limitation par l'extérieur, la négation du vivant par le non-vivant. Mais la monstruosité c'est la menace accidentelle et conditionnelle d'inachèvement ou de distorsion dans la formation de la forme, c'est la limitation par l'intérieur, la négation du vivant par le non-viable. »³⁰²

Il faut être prudent ici : la conception romantique de la nature ne recoupe pas exactement celle de Canguilhem. Pour ce dernier, le monstre ne dément pas la réalité de l'ordre du vivant, mais nous rend seulement cet ordre plus manifeste et plus précieux, chaque fois qu'il réussit à se maintenir avec régularité, à ne pas dévier de son itération harmonieuse. C'est à partir de la monstruosité que la régularité du vivant, qui connaît de nombreux échecs, prend toute sa valeur. Néanmoins, cette analyse de Canguilhem est précieuse pour nous, car elle nous permet de comprendre en quoi, dans *Bloodborne*, le monstre est d'abord lié à l'essence imparfaite de la vie elle-même, dont la fragilité se manifeste à l'occasion des erreurs qu'elle commet. En effet, les monstres pour Miyazaki sont d'abord le fruit du mouvement vital qui corrompt la fixité de ce qui est non-vivant et immortel. On pense particulièrement à Ebrietas, Fille du Cosmos, l'un des derniers boss de *Bloodborne*, recouverte de tentacules, d'yeux innombrables et ouverte sur une gueule béante, qui rappelle une coupe de trachée humaine. On songe également au Dragon béant (« Gaping Dragon »), l'un des boss mémorables du premier *Dark Souls*, dont il s'occupait en tant que développeur. La physionomie monstrueuse de ce dernier s'explique, pour Miyazaki, par le mouvement de la vie elle-même, transformant des dragons éternels, échappant à la corruption du devenir, en êtres vivants susceptibles de dégénérer, comme individu ou même comme espèce. Interrogé en interview à ce propos, le développeur, avec son collègue Nakamura, a donné l'explication suivante :

³⁰² Georges Canguilhem, « La monstruosité et le monstrueux », *Diogène* n°40, octobre-décembre 1962.

« Pour ce qui est de ce qui a provoqué ce changement... Eh bien, l'émergence de la vie l'a corrompue, il était saisi par l'émotion et le désir. L'effet de la Première Flamme (dans ce jeu, le feu est l'élément déclencheur qui fait passer de l'éternité à la corruption du temps) sur le monde a été très profonde, même les immortels et éternels dragons ont été aliénés par l'introduction des concepts de vie et de mort, et le déclin de leur forme originale jusqu'à leurs descendants pervertis est une triste décadence. [notre traduction]»³⁰³

En outre, cela nous permet de comprendre en quoi le monstre est à la fois une valeur repoussoir, et en même temps une partie essentielle du sentiment du sublime, lié au plaisir pris à la contemplation de l'horreur. C'est en effet l'importance du monstre, pour une appréciation correcte et complète des valeurs de la vie, qui fonde l'attitude ambivalente de la conscience humaine à son égard, partagée entre la crainte et la fascination.

Le monstre est au cœur de l'expérience du jeu de *FromSoftware*. Nous sommes jetés dans la Nuit du Chasseur pour tuer des monstres, sans plus d'information au départ. Or, nous découvrons progressivement que ces monstres ne sont que les malheureuses victimes de maladies liées au sang (le sang cendré qui a ravagé le vieux Yharnam, partie condamnée de la ville), puis de thérapies hasardeuses d'une secte puissante, l'Eglise du Remède. Les monstres nous inquiètent et nous fascinent dans le jeu pour plusieurs raisons, dont l'une tient justement à ce que Canguilhem explique : nous risquons de devenir ces monstres, de nous transformer. Notre santé et notre morphologie sont infiniment précaires. Nous voyons donc dans les monstres que nous massacrons notre avenir possible, et la distorsion à venir des formes de notre propre corps. D'où la dialectique permanente entre fascination, pour ce qui adviendra sans doute de nous, puisque nous avons effectivement subi la thérapie du sang et que nous continuons à boire du sang tout au long du jeu, et répulsion, liée à la résistance de notre forme face aux accidents auxquels elle risque d'être confrontée sous l'effet de ce sang ingurgité. Cette ambivalence est propre au monstre, mais également propre au sublime : nous regardons fascinés les monstres, car nous sommes nous-mêmes installés dans la sécurité (éphémère) d'une forme « normale », conforme du moins au modèle courant de notre espèce³⁰⁴. Nous tirons du plaisir à les contempler, malgré la crainte qu'ils nous inspirent, pour les mêmes raisons. Un monstre n'est pas fasciné par un autre monstre. La fascination craintive vient toujours d'un être qui se considère lui-même comme normal, dans une situation du moins où sa forme n'est pas immédiatement mise en péril et correspond à la règle. De la même manière, la fascination

³⁰³ « As to what triggered this change... well, the emergence of life corrupted it, it was warped by emotion and desire... », Otsuka, « Dark Souls Lore, Design Works Interview », Interview de M. Nakamura et de M. Miyazaki, *Demons*, 2012, URL : <http://soulslore.wikidot.com/das1-design-works>

³⁰⁴ Le jeu déconstruit d'ailleurs largement l'idée de normalité : les humains, avant de subir la thérapie du sang étaient déjà malades au moment d'arriver à Yharnam, et certains sur le point de mourir. Dans la ville, il n'y a en fait que peu d'habitants sains de corps et d'esprit.

craintive propre au sublime (laquelle pourrait d'ailleurs définir le fameux « *delight* » ou plaisir équivoque pris à ce sentiment esthétique) exige que nous soyons nous-mêmes en sécurité, pour que ce sentiment émerge.

Enfin, le monstre peut être compris comme le dévoilement non seulement de la manière de fonctionner de la nature, mais aussi et surtout de notre regard humain. Le monstre, de ce point de vue, n'est pas seulement un être particulier, « non-viable » ou, pour reprendre la définition du Littré, « qui présente une conformation insolite de la totalité de ses parties »³⁰⁵ ; il constitue un véritable sentiment esthétique, c'est-à-dire un sentiment qui caractérise le rapport sensible d'un sujet à un objet particulier. Le monstre peut donc tout à fait être inclus, à cet égard, dans la pensée du sublime de Burke.

2. Le monstre comme catégorie esthétique

Pour comprendre cela, nous reprendrons les analyses liminaires de la thèse de Bertrand Nouailles :

« Quelque chose du monstre n'est pas réductible à ce que nous voyons objectivement de lui et qui viendrait s'inscrire dans un discours. L'horreur du monstre recouvre une fascination qui provient de ce que nous ne voyons pas dans l'image : que le monstre, cet être d'une étrange familiarité, a la puissance de faire naître un certain regard, un regard saisi et interloqué. Il est d'abord une affaire de regard – non pas, nous y insisterons, qu'il n'aurait d'autre réalité que ce regard même – mais parce que, en apparaissant, il interroge notre propre apparaître. Ce que le regard cherche fébrilement à déchiffrer en parcourant sans fin ce monstre, c'est la fragilité de notre familière apparition, de notre familière visibilité au sein du visible. Bref, ce que nous ne voyons pas dans l'image, c'est notre propre regard posé sur lui, à la fois fasciné et abîmé. L'invisibilité, au cœur de l'image du monstre, est introduite par le regard ; ce que suscite et montre le monstre est d'abord un regard impuissant – un regard aveugle ? – qui cherche cependant à le déchiffrer. Cette véritable dialectique du regard dévoilant son aveuglement – d'où la fascination et l'horreur mêlés devant ce qui le dévoile ainsi aveuglé (...) A l'horreur, au saisissement, à la pétrification, donc à l'aveuglement du regard se mêle le désir de déchiffrer, de dévoiler, de mettre à nu. »³⁰⁶

Ici, Nouailles parle de deux jeunes frères siamois, sommés de faire une figure de gymnastique dans un intérieur bourgeois. Néanmoins, ce qu'il dit s'applique très bien au jeu de *FromSoftware*. Nous regardons le Monstre Affamé, dont les chairs sont en lambeaux et qui se

³⁰⁵ « Corps organisé, animal ou végétal, qui présente une conformation insolite dans la totalité de ses parties, ou seulement dans quelques-unes d'entre elles. », *Littré*, 1872

³⁰⁶ Bertrand Nouailles, « Le monstre, ou le sens de l'écart : essai sur une philosophie de la vie à partir des leçons sur la tératologie d'Etienne et d'Isidore Geoffroy de Saint-Hilaire », Philosophie, Université Blaise Pascal - Clermont-Ferrand II, 2012.

meut pourtant avec vigueur, avec le même regard interloqué. Le regard veut comprendre, retrouver la forme rassurante qui devrait le caractériser comme être vivant, mais toute forme familière est creusée par des accidents et des aspérités, une surabondance de détails choquant qui immobilisent le regard. Le concept de monstre, en tant qu'il exige de caractériser la disposition d'un sujet et de son regard aveugle, est donc bien un concept esthétique. Ses effets rappellent ceux de la lumière excessive décrits par Burke : la privation de visibilité résulte de l'ostension brutale de quelque chose qui se tient à l'extrême limite du représentable. Le sublime lié au monstre se situe toujours dans l'horizon de la privation, mais cette dernière passe paradoxalement par un trop plein d'ostension, comme l'écrit bien Guillaume Baychelier dans sa thèse de doctorat :

« La représentation de ces corps constitue un accès éprouvant à une chair instable terriblement troublante, captant le regard dans le déploiement angoissant de « l'ombre du corps » décrite par Pierre Ancet : « Il ne s'agit pas d'une peur de l'autre, mais bien d'une angoisse, car son objet reste obscur. Mais cette obscurité n'est pas liée à un manque de lumière. Au contraire, elle se manifeste au moment où le corps est le plus visible : tout se passe comme si d'une surabondance de détails se dégageait une sorte d'invisibilité, d'opacité dans le visible. » Tout comme les monstres biologiques, les créatures monstrueuses vidéoludiques font obstacle par leur force de saisissement du regard, par leur capacité d'adhérence due à leur excès de visibilité. Ces corps se font écran (et, par-là, dispositif) et « le regard est happé par la difformité, qui apparaît comme en relief sur le reste du corps, comme trop lumineuse, trop visible », objet de dégoût fasciné. Le dégoût, affect extrême qui « est précisément donné comme ce qui borne le champ du représentable », ouvre la perspective d'une iconographie contraignante soumettant le joueur à l'inconfrontable »³⁰⁷.

Le monstre implique une fascination qui sera mise en scène dans l'univers médical de *Bloodborne*, axé sur la dissection et l'expérimentation hasardeuse. Ce pouvoir qu'a le monstre d'arrêter le regard est dialectiquement articulé à une fascination pour l'humain et les limites de sa connaissance de la nature. Dès le début du jeu, on comprend que l'étude médicale des monstres transformés par le sang, et même toute la mythologie des Grands dont les formes monstrueuses sont poussées à l'extrême est en réalité d'abord une manière d'évoquer l'humain lui-même, même si les acteurs de cette médecine violente n'en sont pas nécessairement conscients.

³⁰⁷ Guillaume Baychelier, « Des dispositifs de contrainte : iconologie interartiale et vidéoludique des corps Monstrueux », Art et histoire de l'art. Paris 1 - Panthéon-Sorbonne, 2016, p.21

III. Tératologie ou anthropologie ?

Nous avons cité plus tôt le travail du vidéaste Charred Thermos³⁰⁸, qui assimilait le récit du jeu de *FromSoftware* à une gigantesque métaphore médicale transposant sous une forme fictionnelle romantique les avancées médicales opérées tout au long du XIX^e à Edimbourg. Ces avancées ont été éclatantes, notamment en chirurgie et en anesthésie, mais parfois réalisées aux dépens de toute déontologie, en profanant les cadavres humains et en martyrisant les corps et les esprits des vivants. Lady Maria, l'un des derniers boss, l'affirme d'ailleurs dans le DLC du jeu : « *A corpse should be left well alone* ». La connaissance médicale dans *Bloodborne* s'incarne en fait dans deux disciplines : la médecine humaine et l'étude des Grands, forme de théologie pratique lovecraftienne qui vise la communication avec ces monstres qui dominent les humains. Il est évident que la médecine humaine est le creuset de la connaissance analytique de l'humain par lui-même, de son corps et de son esprit, cette opération gnoséologique étant représentée comme extrêmement violente. L'enjeu le plus patent de *Bloodborne* est de montrer à quel point la quête de savoir de la médecine britannique du début du XIX^e réifiait patients et cadavres humains, les réduisant à l'état d'éléments naturels, d'objets dépourvus de valeur intrinsèque et de dignité, bons pour être analysés, disséqués au scalpel et décomposés à l'infini, sans tenir compte des souffrances et des humiliations que cela implique. Cette représentation de la médecine des débuts de l'ère industrielle, la mise en scène de sa violence à l'égard des malades devient d'ailleurs l'occasion du sentiment du sublime par la terreur qu'elle suscite. Toutefois, nous affirmons également que les recherches menées sur les Grands relèvent aussi de cette connaissance de l'humain et de ses limites, ce qui est beaucoup moins obvie de prime abord.

L'articulation entre la connaissance des Grands et celle de l'humain dans *Bloodborne* peut être éclairée par la pensée dialectique de Feuerbach, appliquée à la religion. Dans *l'Essence du Christianisme*³⁰⁹, il affirme que la connaissance tournée vers Dieu, dans laquelle l'homme projette ses qualités, est d'abord une opération réflexive du sujet humain sur lui-même, et constitue une étape de sa prise de conscience : « Dieu n'est *Soi* que dans le *Soi* humain –

³⁰⁸ Charred Thermos, « An agony of effort : The true story of *Bloodborne* », 2023, URL : https://www.reddit.com/r/bloodborne/comments/15r9n7v/charred_thermos_groundbreaking_lore_discovery/?share_id=4R09S3jvtaYc7k_svti94&utm_content=1&utm_medium=ios_app&utm_name=ioscss&utm_source=share&utm_term=1

³⁰⁹ L. Feuerbach, *L'Essence du Christianisme*, Gallimard, 1992

uniquement dans la faculté humaine de distinguer, dans la divisibilité intérieure de l'essence humaine. »³¹⁰

Ce qui s'applique à Dieu dans le christianisme pour Feuerbach s'applique aux Grands dans *Bloodborne*. Pour comprendre le sens de cette affirmation, il faut dépasser l'analyse purement lovecraftienne du jeu selon laquelle la connaissance viserait d'abord l'« *eldritch truth* », dans un horizon purement mystique. Ce dépassement peut s'effectuer en mobilisant l'interprétation audacieuse du vidéaste Charred Thermos sur l'origine et le sens des Grands³¹¹. Une lecture trop rapide de *Bloodborne* nous ferait réduire la quête de lucidité qui motive les personnages de *Bloodborne* à la seule quête secrète pour atteindre les plans d'existence et de réalité des Grands, supérieurs à ceux des humains. La connaissance ne viserait, d'après cette perspective réductrice, que ces monstres fascinants qui dominent l'humanité. Or, nous pensons que ces recherches sur les Grands dans *Bloodborne* doivent inscrites dans un horizon dialectique et réflexif : la connaissance scientifique dans le jeu vise d'abord à connaître ses propres conditions de possibilité et ses limites, et, pour se faire, elle étudie l'humain, même lorsqu'elle n'est pas consciente. Byrgenwerth, l'université du jeu où nous rencontrons Wilhem après avoir franchi les Bois Interdits, mêle étrangement théologie et médecine. Elle n'est pas le décalque architectural de l'université de médecine d'Edimbourg pour rien : Byrgenwerth est le lieu de la connaissance de l'humain, davantage que le théâtre d'un savoir cryptique tourné vers les seuls Grands, comme on pourrait le penser de manière trop hâtive. Cette université donne du reste sur les souterrains pthumériens, où les corps d'une ancienne civilisation disparue, jadis en contact avec les Grands, sont déterrés pour servir de cobaye et de support au progrès de la connaissance. L'ésotérisme ambiant et le vernis lovecraftien ne sont en fait que superficiels ici ; le jeu nous dit surtout qu'il n'y a de connaissance qu'humaine. L'humain, dans *Bloodborne*, est la condition de possibilité de la connaissance, en même temps que son principal objet et sa limite : il n'y a que rien d'autre que lui qui puisse être connu, même lorsque les recherches concernent en apparence les seuls Grands.

Pour nous en convaincre définitivement, nous pouvons démontrer que de nombreux boss du jeu, et plus spécifiquement ceux qui sont reconnus unanimement comme faisant partie de la catégorie des Grands, ont des formes anatomiques étrangement analogues à celles d'organes humains. C'est le cas de Kos, qui a la forme et la fonction d'un utérus, comme nous l'avons vu

³¹⁰ *Ibid.*, p.380

³¹¹ Nous nous référons ici spécifiquement aux deux épisodes suivants : « Part XII- A and Part XII-B, The hidden meaning of great ones revealed », URL : <https://www.youtube.com/watch?v=rgZjIQMkQxg&t=1s>, 2022

plus tôt. Kos est retrouvé agonisant près du village de pêcheurs, dépecé par ses habitants. En trépassant, il donne naissance à un orphelin, contre lequel il nous faudra nous battre. C'est également le cas d'Amygdala, dont la face invaginée a l'apparence d'un cerveau humain, et plus spécifiquement de la zone de l'amygdale, siège de la mémoire émotionnelle et système d'alerte responsable de notre sentiment de peur. Cette référence à la zone cérébrale se rapportant à l'évaluation de menaces éventuelles pour notre vie a son importance, comme nous le verrons dans le chapitre suivant, consacré à Kant.



Figure 24 - Amygdala³¹²

³¹² *Amygdala*, Fandom, 2023, URL : [https://villains.fandom.com/wiki/Amygdala_\(Bloodborne\)](https://villains.fandom.com/wiki/Amygdala_(Bloodborne))

Nous pouvons citer également l'impressionnante Ebrietas, dont le corps béant est similaire à la coupe anatomique d'une trachée, dont la thyroïde ouverte constitue l'extrémité. Son nom, ambivalent, renvoie autant à l'ivresse provoquée par l'ingestion du sang qu'au nom latin d'un papillon (*Ebrietas anacreon*), dont la forme mime celle de la trachée humaine justement. Les ailes osseuses et décharnées de ce boss ressemblent aux bronchioles qui alimentent les alvéoles des poumons en oxygène. On retrouve évidemment parmi ces Grands, qui sont autant d'organes humains, le grand Cerveau de Mensis (dont le nom résonne avec la traduction latine du terme « esprit »), recouvert d'yeux, dans le cauchemar éponyme. Enfin, il y a la présence lunaire, boss final du jeu, dont la forme monstrueuse reprend l'architecture complexe d'un réseau vasculaire fait d'artères et de veines.



Figure 25 - Ebrietas, Fille du Cosmos³¹³

C'est là que l'on saisit pleinement l'importance de la pensée de Feuerbach pour notre propos. Dans *l'Essence du Christianisme*, le penseur allemand distingue les objets de connaissance sensible, extérieurs au sujet, et les objets religieux, qui résident en l'homme :

³¹³ Ebrietas, Fandom, 2023, URL : https://bloodborne.fandom.com/wiki/Ebrietas,_Daughter_of_the_Cosmos

« Dans le rapport aux objets sensibles la conscience de l'objet est séparable de la conscience de soi ; mais dans le cas de l'objet religieux la conscience coïncide immédiatement avec la conscience de soi. L'objet sensible existe *extérieurement* à l'homme, l'objet religieux *en lui*, objet *intérieur* le plus intime. »³¹⁴

Les Grands font partie de la seconde catégorie : ce sont des monstres divinisés par ceux qui les vénèrent et tentent d'entrer en contact avec eux, alors même qu'ils ne sont rien d'autres que des projections humaines, décomposées en diverses formes qui sont autant d'organes ou de fonctions cognitives humaines. Le sujet humain est, plus que jamais, dialectiquement identifié, et non plus seulement articulé, à l'objet qu'il s'efforce de connaître, puisque cet objet monstrueux est en fait intérieur. Pour reprendre les mots de Feuerbach, « l'essence authentique de la religion est anthropologique »³¹⁵ ; cela se traduit dans *Bloodborne* par une ressemblance entre les corps des Grands et les principaux organes du corps humain, ces corps divinisés étant soumis à la même analyse médicale que les reste des corps monstrueux rencontrés dans le jeu. En somme, les Grands se révèlent deux fois dans *Bloodborne* : ils deviennent d'abord visibles après le lever de la lune rouge, puis se révèlent comme des projections humaines au joueur éclairé.

La lucidité, à cette aune nouvelle, n'est pas seulement, comme dans la perspective lovecraftienne, un regard mystique qui serait la vision directe et non discursive d'une vérité cachée. La lucidité (« *insight* ») est surtout l'œil l'intérieur, c'est-à-dire l'œil qui se regarde lui-même, ou plutôt se retourne et scrute l'intérieur de l'esprit qui l'anime et du corps sur lequel il se trouve. Dans la version anglaise du jeu, l'expression « *to have eyes on the inside* » est répétée tout au long du récit. La quête médicale de *Bloodborne* peut et doit donc être comprise comme une tentative pour faire de l'humain lui-même un objet privilégié d'étude scientifique, par tous les moyens possibles. L'école de Mensis, connectée à Yahar'gul et à l'Université de Byrgenwerth, rassemble des cadavres pour les disséquer, les savants de l'Eglise du Remède testent massivement les effets du sang ancien sur les malades échoués à Yharnam, et engagent des chasseurs pour endiguer l'épidémie qu'ils ont eux-mêmes provoquée avec leurs expérimentations hasardeuses.

En guise de remarque conclusive sur le lien entre le monstre et le regard humain porté sur lui, nous pouvons exclure *Bloodborne* de la pléthore des jeux qui ont fait du zombie le cœur de leur scénario. On pourrait à première vue rapprocher les monstres du jeu de cette figure du

³¹⁴ L. Feuerbach, *L'Essence du Christianisme*, Gallimard, 1992, p.129

³¹⁵ *Ibid.*, p.151

mort-vivant, devenue incontournable dans le jeu vidéo et le cinéma d'horreur. En effet, les monstres de Yharnam sont le produit d'une machination de l'Eglise du Remède, tout comme les zombies de *Resident Evil* (1996) de *Capcom* sont victimes de la cynique *Umbrella Corporation*. De la même manière, pour prendre un exemple tiré du cinéma d'horreur, les zombies de *28 Semaines plus tard* (2007) ont été contaminés par un virus produit par une multinationale malveillante. Or, le zombie correspond en fait assez mal à la définition du monstre. Il ne correspond ni au monstrueux, ni à la monstruosité, qui sont au cœur de l'expérience de *Bloodborne*. Tout d'abord, le propre du monstre est de se donner immédiatement comme visiblement anormal dans sa forme, conformément à son étymologie, qui renvoie à l'idée de monstration, d'ostension immédiate. Le zombie à l'inverse n'a rien d'ostentatoire : il ne se reconnaît souvent que de très près, lorsque l'on croise ses yeux vides. Certes, sa démarche raide et mécanique est parfois intrigante, mais il est de plus en plus représenté comme une créature rapide et agile, notamment dans les jeux vidéo, comme dans *Dying Light* (2015) ou *Days gone* (2019). Sa forme générale en tout cas est inchangée, ou correspond seulement à la décomposition naturelle d'un cadavre. C'est la deuxième distinction entre le monstre et le zombie : le monstre est un « vivant non-viable », comme le précise bien Canguilhem³¹⁶, alors que le zombie est un mort-vivant, c'est-à-dire un cadavre à demi-ressuscité, dépourvu de sentience, dont la vie a été réduite au fonctionnement minimal d'un système nerveux luttant pour sa survie. Le zombie tient plus du cadavre que du vivant. Le monstre est bien vivant, bien que son existence soit un défi lancé à la vie même, tant la disposition des parties de son corps fonctionne mal. À cause de cela, le monstre souffre : il peine à rester en vie. Il respire mal ; ses jours sont comptés. Il doit en plus endurer, du fait de sa disgrâce, le regard inquisiteur de la médecine. Tout cela est étranger au zombie, qui est incapable de souffrir.

La difficulté morale d'abattre un zombie dans les films ou les jeux qui les mettent en scène tient au souvenir de la personne décédée, toujours présente dans sa forme physique, mais totalement absente sur le plan cérébral. La difficulté morale d'abattre les monstres dans *Bloodborne*, au point que cela devienne insupportable passé un certain point du jeu, tient au fait qu'ils souffrent et qu'ils vivent comme ils peuvent, c'est-à-dire toujours difficilement. Leur agressivité spontanée à notre égard n'est pas que l'effet d'une pulsion bestiale, c'est aussi un

³¹⁶ Il écrit ainsi que l'on étend parfois métaphoriquement le concept de monstre aux choses inanimées, comme des montagnes qui impressionnent par leur taille démesurée, mais que c'est un usage peu adéquat du terme. De la même manière, on peut affirmer qu'un cadavre décomposé ne peut pas être considéré comme monstrueux, contrairement à un être vivant frappé de bicéphalie ou cyclocéphalie.

moyen de défense et l'expression d'une souffrance. La rencontre avec Djura, l'un des personnages les plus moraux du jeu, nous permet de nous en rendre compte. L'ex-chasseur exilé et renégat, posté en haut d'une tour du Vieux Yharnam avec sa mitrailleuse *Gatling*, passe sa vie à protéger les monstres martyrisés qu'abrite ce quartier perdu. Il n'hésite pas à tuer quiconque s'approche trop et porte la main sur eux. Le Père Gascoigne, ancien chasseur devenu loup-garou sous l'effet du sang, réagit en gémissant à la mélodie produite par une boîte à musique que nous offre sa fille au début du jeu. L'homme n'a rien oublié de son passé, même si sa fille ne pourrait probablement plus le reconnaître. Il cesse alors immédiatement de nous attaquer, sanglotant et en proie à une peine manifeste. Les zombies à l'inverse ne ressentent rien ; ils sont des coquilles vides.

Tous ces monstres, plus ou moins terribles, nous confrontent à une certaine conception de la nature, mais ils nous permettent également de nous mesurer à nous-mêmes, en tant que sujets doués d'idées morales, et par là supérieurs à l'ordre naturel. C'est là que le sublime kantien intervient. Nous pourrions nous en tenir à la seule acception burkienne du concept de sublime, mais, pour comprendre les enjeux moraux inhérents à *Bloodborne*, déployés dans son récit et sa mécanique de jeu, l'usage du concept kantien de sublime apparaît nécessaire.

Chapitre IX

Le sublime kantien

Kant a conféré une dimension morale et métaphysique au concept du sublime qui était étrangère à l'analyse de Burke. Il considère d'ailleurs le texte du philosophe irlandais comme une « physiologie du sublime »³¹⁷, réductrice par rapport à sa propre perspective. La théorie burkienne décrit très bien l'expérience esthétique du jeu, mais se révèle insuffisante pour la comprendre dans sa totalité, et notamment dans sa dimension morale. Le concept de sublime kantien nous permet de mieux comprendre ce qui se joue au cœur du sentiment moral particulier donné par *Bloodborne*, en nous permettant une analyse de sa mécanique de jeu très particulière.

I. La confrontation avec nous-mêmes : le sublime comme jugement réfléchissant

Si le sublime n'a pas d'objet particulier chez Kant, ce sentiment est toujours l'occasion d'une mise en rapport du sujet avec lui-même. Dans le cas du sublime, cette mise en rapport se fait à l'occasion d'une expérience sensible³¹⁸, où l'imagination est mise en défaut par les objets qu'elle s'efforce d'appréhender de manière synthétique, sous l'effet des exigences de la raison. Comme chez Burke, il ne s'agit donc pas d'identifier des objets spécifiquement sublimes, mais de déterminer la qualité d'un sentiment provoqué par un objet, en l'occurrence pour nous le jeu *Bloodborne*, chez un sujet. Néanmoins, c'est justement sur la notion de sujet que Kant s'oppose à Burke : son point de départ théorique est le sujet transcendantal, c'est-à-dire un sujet humain conditionné par un certain nombre de structures *a priori*, notamment par les Idées de la raison,

³¹⁷ Ce paragraphe tout particulièrement constitue une critique de l'entreprise de Burke : « Cette modalité des jugements esthétiques, c'est-à-dire la nécessité qui leur est attribuée, constitue un moment capital pour la faculté de juger qui révèle précisément en eux un principe *a priori* et les dégage de la psychologie empirique où, sans cela, ils resteraient ensevelis sous les sentiments de plaisir et de douleur (...), afin de ranger ces jugements, et grâce à eux la faculté de juger, dans la classe de ceux qui ont des principes *a priori*, mais aussi dans le but de les faire passer en tant que tels dans la philosophie transcendantale. » Kant, *Critique de la faculté de Juger*, Folio/Essais, 1985, p.209

³¹⁸ « Cela nous permet de comprendre que ce qui est véritablement sublime doit être recherché seulement dans l'esprit de celui qui juge, et non dans l'objet de la nature ; et c'est le fait de juger de cet objet qui provoque cette disposition de l'esprit. Qui voudrait qualifier de sublime des masses montagneuses sans forme, amoncelées les unes sur les autres dans un sauvage désordre, et leurs pyramides de glace ou la mer sombre en furie, etc... ? » *Ibid.*, p.197

et non plus seulement un sujet humain déterminé par les passions de conservation de soi et par les passions sociales. Cela donne au concept de sublime kantien une portée métaphysique et morale, absente de la pensée de Burke et nécessaire selon nous à l'analyse exhaustive de *Bloodborne*. Pour rappel, un jugement déterminant est un jugement de connaissance qui implique la subsumption, par un concept de l'entendement, d'un phénomène particulier donné dans le sensible³¹⁹. En d'autres termes, il s'agit de la détermination du particulier par l'universel contenu dans l'entendement et son appareil de concepts. Le sublime à l'inverse relève du jugement réfléchissant, où l'objet de mon expérience est directement l'occasion d'une épreuve du jeu de mes facultés, et en particulier de la raison, ce qui nous place immédiatement dans un horizon moral.

À cet égard et en allant trop vite, on pourrait rapprocher le sublime kantien de l'horreur cosmique chère à Lovecraft, plus métaphysique, mais les deux concepts diffèrent largement. Pour Lovecraft, l'horreur cosmique implique l'écrasement d'un humain isolé, plongé dans la folie du fait du caractère insoutenable d'une découverte sur la réalité du monde qui l'entoure. Pour Kant, rien de tel : il s'agit d'abord d'une confrontation du sujet transcendantal avec lui-même, en tant qu'il aspire, conformément aux exigences de sa raison, à dépasser sa nature bornée et les déterminations naturelles causales qui la conditionnent. Les deux perspectives sont donc même antagonistes ici : les écrits de Lovecraft procèdent d'un antihumanisme caractéristique du rejet des Lumières et de la modernité, là où la position kantienne est profondément humaniste³²⁰. En fait, sur ce point précis, il faut distinguer de nouveau les deux niveaux d'analyse déjà mobilisés : l'*avatar* comme personnage fait bien l'expérience, au sein du scénario, de l'horreur cosmique lovecraftienne : il réalise son insignifiance et l'indifférence des Grands à son égard, comme à l'égard de l'humanité en général. C'est le cas après la défaite de *Rom* : une lune rouge se lève et les Grands, jusque-là soustraits au regard, font leur apparition dans l'espace visible du jeu. A l'inverse, le *joueur* fait l'expérience esthétique du sublime kantien, qui souligne l'importance de la raison humaine en tant qu'instance morale. Ce sont donc deux expériences tout à fait distinctes, si tant est que l'on puisse employer ce terme pour parler de l'*avatar* dans le jeu.

³¹⁹ Il faut noter que le jugement déterminant est un jugement de connaissance qui ne relève plus d'un acte de prédication comme chez Descartes mais de subsumption du particulier sous l'universel, donné par les concepts de l'entendement.

³²⁰ Viviane Ralickas, « Cosmic horror and the question of the Sublime in Lovecraft », *Journal of the Fantastic in the Arts*, 2007, p.366

1. Le sublime comme notion esthétique et morale

Le sublime kantien est le produit d'un jugement caractérisé comme réfléchissant. Un tel jugement, contrairement à un jugement déterminant, ne subsume pas un phénomène extérieur sous un concept de l'entendement, et n'engage pas de rapport de connaissance à son égard. À l'inverse, il part du particulier donné dans le sensible pour chercher une règle. Ce faisant, il met le sujet en rapport avec lui-même et avec les facultés qui le constituent. Plus précisément, au sein de ce jugement, les idées de la raison s'imposent et lui permettent de s'élever au-delà de sa nature d'être soumis aux causes naturelles. Cet aspect de dépassement a une importance absolument décisive dans *Bloodborne*, comme nous le verrons un peu plus loin.

Le jugement réfléchissant permet le jeu des facultés qui le constituent en tant que sujet transcendantal d'une manière fort différente pour le beau et le sublime. Le beau permet le libre-jeu de l'imagination et de l'entendement ; le sublime engage le jeu de l'imagination et de la raison. En tant qu'il est intégré aux jugements réfléchissants, le sublime engage donc le rapport du sujet à lui-même autrement que dans une perspective gnoséologique, et autrement que dans le cadre du sentiment du beau. Le sublime advient à l'occasion de la rencontre sensible du sujet avec un objet qui dépasse les facultés de présentation unitaire de l'imagination, l'unité totale du sensible étant une exigence de la raison. Débordée, l'imagination est donc « poussée par la raison dans ses derniers retranchements »³²¹. Ce qui caractérise l'expérience du sublime est donc autant la mise en défaut de l'imagination que l'exigence de la raison : la première est, en somme, l'effet de la seconde.

Cette caractérisation du rôle des facultés dans l'épreuve du sublime permet de retrouver la dimension de difficulté inhérente au jeu, et de reprendre celle-ci à nouveaux frais. Comme nous

³²¹ Cette idée est bien résumée par Arnaud Azoulay : « Ce sera à l'occasion du sentiment du sublime. L'imagination atteint un maximum dans sa capacité représentative, et subit ainsi une violence qui la mène à l'extrême limite de son pouvoir. Certes la capacité d'appréhension successive du divers ne semble pas avoir de limite, dans la mesure où cet acte, qui se fonde sur la successivité et la répétition, peut être effectué à l'infini sans jamais rencontrer d'obstacle. C'est seulement dans la reproduction, à mesure qu'elle appréhende, que l'imagination peut se trouver dépassée, car elle ne peut retenir les parties antérieures, à mesure qu'elle s'en éloigne en appréhendant les parties suivantes dans la progression de la synthèse. Les parties successives de la reproduction deviennent de plus en plus vagues et confuses à mesure que la synthèse progresse, et alors un maximum de compréhension est atteint à un moment donné de la synthèse. (§ 26). C'est la raison qui nous force à réunir en un tout l'immensité incommensurable de la totalité infinie du monde sensible. L'imagination découvre que c'est la raison qui la pousse dans ses derniers retranchements en la forçant à produire une image du monde sensible dans son intégralité. L'imagination s'effondre alors sur elle-même, et doit avouer son impuissance face à son échec dans la tentative de satisfaire le désir de la raison, qui est une gageure. » Arnaud Azoulay, « le rôle de l'imagination chez Kant », Paris I Panthéon-Sorbonne, 2015, p.100-101

l'avons dit au début de ce chapitre, la grande difficulté est la cause d'une détestation de *Bloodborne* par certains joueurs, en tant qu'elle serait symptomatique d'un aristocratism assumé, ou d'un certain « élitisme de performance ». Pourquoi s'infliger de telles souffrances, lorsque l'on peut jouer à des jeux où la progression est linéaire et adaptée au niveau de chacun³²², et où l'on ne meurt que rarement ? Il faut donc nous arrêter de nouveau sur la question de la difficulté de *Bloodborne* et des *Soulsborne* en général, pour compléter notre première analyse. C'est en effet uniquement grâce à cette question du sublime kantien que nous pouvons réellement comprendre ce qui sous-tend la difficulté propre à ce jeu. Celle-ci ne tient pas seulement au fait que le jeu nous confronte à des monstres terriblement puissants, à des pièges invisibles et cruels, à des moments de terreur pour susciter la « délicieuse terreur » décrite par Burke et que nous avons analysée dans les chapitres précédents.

En réalité, en même temps qu'à un objet terrible, le jeu de *FromSoftware* nous confronte surtout à nous-mêmes, par la mise à l'épreuve de notre nature déterminée et l'invitation à la dépasser en tant que sujet moral. On nous rétorquera que c'est le cas de toute expérience esthétique, une telle expérience impliquant nécessairement un jugement de type réfléchissant. Néanmoins, ici cette part de réflexivité est beaucoup plus forte que dans l'expérience esthétique du beau par exemple. *Bloodborne* est difficile parce qu'il propose une expérience particulière, qui est l'occasion d'un dépassement de notre condition bornée et déterminée. C'est là que le paradoxe du sublime kantien apparaît : il est la découverte, au sein du sensible, de notre destination supérieure, qui s'oppose frontalement à l'intérêt privé et à l'exigence de la conservation de soi dictée par le sensible justement. L'épreuve du sublime nous révèle que nous sommes des êtres doués de raison, c'est-à-dire capables de liberté et capables d'agir moralement, en dehors de toute détermination causale naturelle, laquelle nous ferait nécessairement privilégier notre intérêt particulier. Ici, autour de la notion de sublime, s'articulent le jugement réfléchissant et le jugement moral, même si ce n'est pas que par analogie : on peut en effet à bon droit comparer les efforts de l'imagination pour répondre aux exigences impossibles de la raison à ceux de la volonté pour satisfaire celles de la vertu³²³. En ce sens, l'épreuve morale que constitue *Bloodborne* participe au sentiment du sublime.

³²² Cette adaptation peut se faire avec des modes de difficulté à choisir en début de partie, comme nous l'avons déjà mentionné précédemment, mais peut également s'adapter aux compétences du joueur de manière automatique. C'est le cas de *Resident Evil IV* (2005) par exemple.

³²³ Comme l'écrit Lyotard, il faut maintenir rigoureusement la distinction entre le fonctionnement de la raison pratique et celui de la raison dans le sublime, même si l'analogie entre les deux reste possible : « Que la raison veuille la présentation de son Idée dans le monde des phénomènes, c'est proprement ce qui la définit comme

Bloodborne fait partie des rares jeux qui nous confrontent à notre capacité à agir de manière parfaitement morale dans la mesure où il est l'un des seuls jeux vidéo proposant au joueur de faire le bien pour le bien, c'est-à-dire de manière gratuite et même contre son intérêt. Rares sont les jeux vidéo qui permettent d'agir sans espoir de récompense future. En effet, toutes les quêtes de *Bloodborne* se finissent très mal, mais cela ne nous empêche pas de nous efforcer de bien agir, c'est-à-dire d'agir non seulement conformément aux exigences de la loi morale, mais également à l'encontre de ce que nous dicte notre instinct. Nous pouvons faire le bien, mais nous y perdons souvent. Ainsi, lorsque nous aidons la jeune orpheline perdue à Yharnam, nous ne pourrons pas la sauver, quels que soient nos choix, mais nous pouvons toutefois mettre tout en œuvre pour essayer, avec pour seule rétribution la certitude d'avoir bien agi et d'avoir fait tout notre possible. De ce point de vue, la possibilité de bien agir sans promesse de gratification ultérieure heurte la plupart des mécaniques de jeu vidéoludiques, où toute bonne action est habituellement sanctionnée par une gratification quelconque, soit sous la forme d'un objet nous permettant d'augmenter les compétences de notre avatar, soit en nous offrant une fin de jeu plus heureuse, souvent proportionnelle au nombre d'actions morales réalisées. C'est le cas par exemple des *Immersive Simulations*. Dans ces jeux, le temps passé à essayer de bien agir (éviter les morts et les souffrances inutiles des PNJ) est toujours récompensé par une fin de jeu plus agréable, où nous pouvons contempler, satisfaits, les conséquences heureuses de nos bonnes actions. Ces actions morales, dans ce cas, sont toujours intéressées : pour reprendre la terminologie kantienne, c'est une action conforme au devoir, mais pas une action morale *stricto sensu*. Nous agissons alors comme le marchand intègre des *Fondements de la Métaphysique des mœurs*³²⁴, qui fait le bien dans son intérêt propre, par calcul. Ainsi, dans le jeu *Dishonored* (2012), le fait d'épargner les gardes nous offrira une fin où l'impératrice sauvée règnera sur un monde apaisé et harmonieux. Cette générosité intéressée obligera le joueur à s'investir

causalité pratique absolue. Et c'est soumise à cette obligation que la pensée présentante va « s'efforcer » (96 ; 103) de fournir la présentation la plus grande possible – qui corresponde à l'absolu de raison. S'avançant ainsi jusqu'au bord de ce qui est impossible pour elle. Les masses montagneuses, les pyramides de glace, les surplombs rocheux menaçants, les ouragans, les mers déchaînées, les volcans (95, 99 ; 101, 107), tout le « brut » qu'elle peut trouver dans la nature, sont sublimes dans la présentation parce qu'ils sont à la limite de ce qui peut être saisi en une seule intuition : « *beinahe zu gross ist* / cela est presque trop grand » (92 ; 97) répète le texte, et trop grand même pour l'appréhension, le « *Auffassungsvermögen* » (ibid.). On dira que cet effort est en effet analogue à celui de la volonté en direction de la vertu. Il l'est certes, à cela près que l'imagination appartient à la capacité de connaître, tandis que la volonté est la faculté de désirer, et que le résultat de la violence que se fait celle-ci, et qui est la vertu, est moral, mais que le résultat de la violence que se fait celle-là, le sublime, est esthétique. Le mixte de peur et d'exaltation dont est fait le sentiment sublime est de fait insoluble, non réductible, au sentiment moral. », J.F. Lyotard, *Leçons sur l'analytique du sublime*, (Kant, *Critique de la faculté de juger*, §23-29), Klincksieck, 2015, p.120

³²⁴ Kant, *Fondements de la Métaphysique des Mœurs*, Paris, Vrin, traduction Delbos, 2004, p.88

beaucoup, à dépenser du temps pour contourner les obstacles et à faire montre d'une grande discrétion. A l'inverse, si nous décidons de finir le jeu en provoquant des massacres dispensables, mais qui nous permettent d'expédier les quêtes plus rapidement, le monde sera infesté de rats, et l'impératrice se comportera en despote sanguinaire, à l'image de notre propre comportement de joueur. Dans *Bloodborne* à l'inverse, aucune récompense d'aucune sorte : en plus d'être énigmatiques et ambiguës, les trois fins proposées par le jeu sont terribles et plutôt malheureuses.

Nous nous situons pleinement dans l'horizon de l'héroïsme moral kantien, très loin des figures immorales et révoltées du romantisme noir. Nous pouvons très bien nous comporter de manière abominable, mais le jeu nous permet de faire autrement. Le héros chez Kant n'est pas seulement celui qui agit bien, mais il est celui qui agit contre son intérêt particulier en vue d'accomplir ce qu'exige de lui la loi morale. La négation de son intérêt privé constitue la preuve effective de la moralité de son geste, sans laquelle on peut toujours soupçonner la possibilité d'une action intéressée comme l'écrit Katia Hay dans la *Revue germanique internationale* :

« D'après Kant, lorsqu'il s'agit de déterminer la valeur morale des actions humaines, et si on se tient aux exemples fournis par lui, ce qui nous aide à distinguer les actes moraux de ceux qui, tout étant conformes à la loi morale, ne le sont pas, c'est que les actes vraiment moraux surgissent d'un conflit entre le devoir moral, d'un côté, et les désirs, les inclinations et les intérêts égoïstes, de l'autre côté. L'acteur de la vie morale, telle qu'elle est conçue par Kant, est constamment scindé, mêlé à une lutte avec soi-même. Une lutte assez particulière, car ce n'est qu'à partir de cette lutte ou de ce conflit qu'on pourra décider si l'action était incitée par la raison ou si, au contraire, il y avait une motivation en dehors du devoir moral, un simple intérêt égoïste plus ou moins recelé, mais toujours impitoyablement contraire aux « lois de la liberté ». De cela Kant semble tirer la conclusion complémentaire (...) selon laquelle *l'absence du conflit nous indique que le sujet ne suivait pas le devoir*, et donc que ce n'était ni la raison ni la loi morale qui déterminaient sa volonté, – ce qui revient à dire que son agir n'avait aucune valeur morale. En ce qui concerne la morale, le conflit est selon Kant absolument incontournable : la réalisation du bien, l'accomplissement du devoir est toujours un acte héroïque. »³²⁵

On pourrait arguer que tous les jeux laissent la possibilité de bien agir si le cœur nous en dit. Néanmoins, en affirmant cela, nous manquerions la singularité de *Bloodborne*, qui nous propose des quêtes perdues d'avance où nous pouvons bien agir, ce qui est, une fois encore, extrêmement rare dans l'univers vidéoludique.

Bloodborne implique en outre un dépassement de notre condition d'être naturel à un autre niveau : il nous oblige à aller contre notre instinct de survie. Le jeu nous force en effet à agir à rebours de notre réflexe premier : celui de prendre la fuite et d'éviter le combat, et donc

³²⁵ Katia Hay, « Le philosophe en tant que héros tragique : réflexions sur la nature de l'écriture de la philosophie chez Schelling », *Revue germanique internationale* [En ligne], 18 | 2013, URL : <http://journals.openedition.org/rgi/1439>

d'agir en tant qu'être naturel occupé à survivre. Ce dépassement possible fait signe vers notre vraie condition de sujet aspirant à l'infini, celle d'un être capable de se hisser au-dessus de cet instinct de survie originaire. En ce sens, il se distingue très largement d'autres jeux d'horreur, de type *Survival*, qui tendent à favoriser cette attitude fuyante. Dans de nombreux jeux de type *Survival*³²⁶, nous ne sommes pas armés, et le but est de maintenir notre avatar en vie en nous cachant et en échappant au danger. La mécanique du jeu de *Bloodborne* fonctionne à rebours de cet objectif : la mort n'est certes pas l'objectif, mais elle y est nécessaire, en tant que moteur d'apprentissage et surtout en tant que ressort du sublime.

2. Le sublime comme confrontation à notre nature déterminée et sensible

La première confrontation avec nous-mêmes dans *Bloodborne* a lieu dès le début du jeu, à cause de sa difficulté immédiate. Nous sommes d'ailleurs jetés dans le monde de Yharnam et tués immédiatement par un Loup-garou. Cette mort inaugurale est un véritable *leitmotiv* des jeux de *FromSoftware*, jusqu'au dernier *Elden Ring*, où un ennemi arachnéen nous exécute dès les premières secondes. Le premier *Dark Souls* (2011) était vendu avec le sous-titre, non dépourvu d'ironie : « *Prepare to die* ». Tout au long des *Soulsborne*, chaque ennemi, aussi anodin soit-il, peut nous occire, et nous ne pouvons pas nous permettre de mépriser un seul adversaire. La mort ici n'est pas qu'un levier pour l'apprentissage du joueur. Elle est aussi une étape psychologique à franchir, et le moment symbolique où nous abandonnons notre condition d'être déterminé pour nous dépasser, en vertu d'idées morales supérieures qui doivent guider notre action, même si notre avatar devra mourir encore et encore, et que nous devons recommencer après chaque échec.

Dans *Bloodborne*, le sublime kantien s'éprouve dans les combats contre les boss. Ces duels nous placent dans une situation analogue à ce qu'un alpiniste ressent devant les cimes des Alpes qui le surplombent, sport romantique par excellence, ou à ce qui se joue chez un marin qui s'apprête à prendre le large sur une mer agitée, pour reprendre les exemples donnés par Kant. Le combat dans *Bloodborne* n'est jamais seulement un combat contre un boss, il est toujours d'abord contre un combat contre nous-mêmes : il faudrait parler ici d'un affrontement du joueur avec lui-même par la médiation du jeu. Plus précisément, nous nous confrontons à nos propres

³²⁶ Les jeux les plus célèbres dont la mécanique de jeu est sous-tendue par la survie sont *Outlast* (2013), particulièrement éprouvant, et *Amnesia : The dark descent* (2010).

organes à travers les boss, matérialisations de notre condition d'être soumis aux causes naturelles. L'exemple d'Amygdala, que l'on peut rencontrer en clôture de La Frontière du Cauchemar ou dans le Faubourg de la cathédrale, en est l'exemple le plus frappant. Comme nous l'avons dit dans le chapitre précédent, son nom, dérivé de l'amygdale, renvoie explicitement à la partie la plus archaïque de notre cerveau humain, qui constitue le centre de régulation de la peur et du stress, c'est-à-dire la part la plus animale de notre personne. La forme de ce boss, dont la tête est faite de boyaux grisâtres et noueux, dont la texture semble spongieuse, est une référence évidente à cette zone de notre cerveau, responsable de nos accès de panique. Nous affrontons donc littéralement notre propre désir instinctif de fuite lorsque nous affrontons Amygdala.

Avant d'aller plus loin, il nous faut prévenir une objection. On pourrait comprendre cette incitation du jeu à ne jamais fuir devant l'adversité à l'inverse de ce que nous faisons, c'est-à-dire comme une motivation à nous comporter comme des prédateurs, à agresser systématiquement plus qu'à prendre la fuite. En somme, le jeu nous inviterait à agir en bête assoiffée de sang et dépourvue de tout instinct d'autoconservation, conformément à la transformation progressive de notre avatar en monstre, sous l'effet tératogène des potions de sang ingurgitées. Cela est du reste très cohérent avec la mécanique de jeu très offensive de *Bloodborne*, et avec l'écran qui s'affiche à chaque boss défait : « proie abattue ». Cette interprétation est juste, mais très partielle : le jeu nous met aux prises avec des problèmes moraux, il est une invitation permanente à comprendre le monde cryptique qui nous entoure, et surtout à nous dépasser en permanence. La mécanique de jeu qui sous-tend *Bloodborne* ne fonctionne pas seulement sur le mode de l'agressivité, mais sur celui de l'échec répété, de la mort et de la difficulté. Il exige du joueur une implication totale. Ainsi, il existe d'autres jeux qui sanctionnent positivement l'agressivité³²⁷, mais ce qui frappe avec *Bloodborne* est son absence totale de bienveillance envers le joueur. Le jeu est aussi froid et indifférent qu'une cime enneigée ou une mer agitée ; il ne s'adapte pas au niveau du joueur.

Bloodborne constitue donc bien un affrontement avec notre nature d'être déterminé par des causes naturelles, par notre instinct de survie et notre peur. Il ne faut jamais fuir devant un boss, même si nous en avons très envie, d'abord parce qu'on ne le peut pas (une sorte d'écran liquide nous bloque et transforme le niveau en arène close sur elle-même, sans issue de secours), et, de surcroît, parce que c'est le plus sûr moyen de se faire tuer rapidement. Il faut accepter le corps

³²⁷ On songe ici par exemple à la célèbre série des *God of War* (2005-2022) à la mécanique de jeu frénétique.

à corps avec un monstre dont la taille dépasse toute mesure permise par notre entendement, quitte à mourir de nombreuses fois, tout en essayant d'être attentif à sa manière d'attaquer, pour y repérer une régularité, un *pattern*. Cela suppose une forme de valse macabre avec lui, basée sur la répétition de mouvements, et une attitude toujours offensive de notre part.

Cela implique aussi de se rapprocher physiquement de monstres gigantesques et très mobiles. Or, ce gigantisme caractéristique du bestiaire supérieur de *Bloodborne* que nous avons déjà évoqué a exactement le même sens que les exemples pris par Kant. Il n'est pas anodin que le philosophe évoque l'océan (et non la mer), la très haute chaîne des Alpes, et, lorsqu'il évoque un édifice humain, la Basilique St-Pierre, dont l'architecture frappe l'imagination par sa démesure. Ces objets rendent impossible le travail de l'imagination, qui ne parvient pas à les appréhender dans leur totalité. Or, l'appréhension de la totalité est une exigence, nécessairement déçue dans l'expérience du sublime, de la raison. Du fait de leur gigantisme, les boss de *Bloodborne* tiennent en échec l'imagination, qui ne parvient pas à répondre à l'exigence de totalité imposée par la raison. Ils sont trop immenses et trop mobiles pour cela, nous ne pouvons guère apprécier la cohérence et l'économie d'ensemble de leur organisme. À cet égard, ils sont assez semblables aux différents colosses qui habitent le monde dépeuplé de *Shadow of the Colossus* (2005), caractérisés par leur taille démesurée³²⁸.

Les boss du jeu sont ainsi très comparables au « vaste océan », « soulevé par des tempêtes » et « odieux » évoqué par Kant³²⁹. Comme cet océan, ils ne sont pas sublimes en eux-mêmes ; ils sont seulement l'occasion de l'apparition de ce sentiment, en tant qu'ils nous confrontent à la mort de notre avatar, et mettent en échec les capacités de notre imagination. Du fait de leur taille mais aussi du danger qu'ils représentent, ces monstres démesurés nous mettent en effet

³²⁸ « Comment ne pas hésiter lorsqu'on sait qu'il faut s'attaquer à ce titan ? Une fois le premier coup asséné, la musique explose dans une orchestration épique ; l'on ressent alors l'immensité du monde et de ces créatures s'abattre sur nous, sentiment d'écrasement, de fascination et de terreur. L'on comprend ce qu'est le « trop grand », le monumental et ici, pas de power-up, pas d'arme ultime, pas de techniques spéciales qui viennent rassurer le joueur. Comme pour l'exemple de *Mass Effect 3* (2012), il faut affronter le colosse sans être sûr de pouvoir se défendre et chaque coup amorcé par la créature est terrifiant. C'est dans ces moments-là que le joueur prend conscience de sa petitesse, face à un monstre qui repousse les frontières de l'imaginable. »
Bucciarelli Francesco, « Les Potentialités Esthétiques Du Jeu Vidéo : L'Exemple De L'Expérience Néo-Sublime. », Université de Lausanne, 2018, p.49

³²⁹ « Car aucune forme sensible ne peut receler ce qui est véritablement sublime, puisqu'il ne s'adresse qu'aux idées de la raison qui, bien qu'aucune présentation adéquate n'en soit possible, sont rappelées dans l'esprit et provoquées précisément par cette inadéquation dont il est possible de donner une présentation sensible. C'est ainsi qu'on ne peut qualifier de sublime le vaste océan soulevé par des tempêtes. Sa vue est odieuse ; et, si elle doit conduire l'esprit à un sentiment lui-même sublime, il faut qu'on ait déjà dans l'esprit bien des idées puisque celui-ci doit être incité à quitter la sensibilité pour s'occuper d'idées dont la finalité est supérieure. »
Kant, *Critique de la faculté de Juger*, Folio/Essais, 1985, § 23, p.183

immédiatement face à la possibilité de la mort de notre avatar. L'adjectif sublime s'applique donc bien à l'expérience esthétique du jeu, en tant qu'elle est éprouvée par un sujet sensible aux exigences de la Raison, et n'est pas un prédicat de l'objet perçu, en l'occurrence ici de tel ou tel boss particulier. Dans son travail sur la représentation de la tempête chez Kant, Baldine St-Girons l'affirme dans une formule ramassée :

« D'un côté, il (Kant) sépare le sentiment du sublime de l'occasion qui l'a motivé : l'océan, soulevé par la tempête est « simplement hideux » et nous ne le croyons sublime que par « subreption », dans la mesure où le respect pour l'objet ne fait que dissimuler le respect, bien plus profond, que nous éprouvons pour l'Idée de l'humanité présente en nous comme sujets.

Mais, de l'autre côté, il relie le sublime à l'affrontement d'un danger réel et non au jeu avec un danger simplement fictif, en soutenant que le guerrier qui brave la mort paraîtra toujours plus sublime que celui qui se maintient à l'abri. Le sublime esthétique croîtrait donc à proportion du risque et de son effectivité. »³³⁰

De ce point de vue, on comprend bien que Kant, comme Burke, mais pour des raisons encore différentes, ne reprend pas l'analyse du *Suave Mari Magno* faite par Hume. La mort possible de notre avatar ne nous fait pas jouir par effet de contraste avec notre propre sécurité. Bien au contraire, il s'agit d'une véritable épreuve, et non d'un relâchement. C'est l'héroïsme du joueur, dont l'avatar va au-devant d'une mort certaine, qui va susciter chez lui l'expérience du sublime. C'est une expérience paradoxale dans la mesure où elle est une expérience conforme à notre nature humaine, en tant qu'il est dans son essence de viser son propre dépassement. C'est ce caractère paradoxal qui explique que des personnes en état de souffrance psychologique vont aller mieux en jouant aux *Soulsborne*, pourtant tout à fait désespérants de prime abord. Une pléthore de vidéos de joueuses et de joueurs témoignent du dépassement d'une dépression, opérée en partie grâce à ces jeux sombres et difficiles³³¹. Si ces affirmations peuvent prêter à sourire et peuvent être considérées comme l'effet de l'estime démesurée que porte une communauté de fans pour les œuvres de *FromSoftware*, force est de constater que ce sont presque les seuls jeux auxquels on prête de telles vertus. C'est d'autant plus étrange que des jeux vidéo ayant des objectifs thérapeutiques affichés existent bien³³², et que ce n'est certainement pas le cas des jeux *FromSoftware*. Les effets positifs constatés par les joueurs sur

³³⁰ Baldine St-Girons, « Du Sublime de la tempête », in Jack Pigeaud, *L'eau, les eaux*, Presses universitaires de Rennes, 2006, p.129-145

³³¹ Après une recension exhaustive faite sur *YouTube*, nous en comptons quinze, toutes accompagnées de commentaires enthousiastes de joueurs ayant connus des améliorations semblables de leur état mental. Ces joueurs se retrouvent autour d'un encouragement, lancé par l'un de PNJ du jeu pour nous inciter à aller au bout de notre effort : « *Don't you dare go hollow !* »

³³² Ces jeux thérapeutiques, assimilés à des *serious games*, sont toutefois moins dédiés à la guérison d'une dépression qu'à l'accompagnement de maladies neuro-dégénératives comme Parkinson ou Alzheimer. On songe par exemple à *Toap Run* (2016) ou *X-Torp* (2012). Ces jeux sont centralisés sur la plate-forme Curapy. URL : <https://www.curapy.com/>

l'amélioration de l'image de soi et sur la motivation seraient donc accidentels, mais peuvent selon nous s'expliquer justement par l'expérience du sublime kantien, qui tient beaucoup à la difficulté du jeu, ainsi qu'à la mise en relation avec la communauté de joueurs présents pour nous aider à en venir à bout. L'expérience, dépassée collectivement et de manière solidaire, d'une difficulté est en effet extrêmement gratifiante et bénéfique lorsqu'on doit affronter un état de détresse et un effondrement général de notre capacité d'action dans la vie réelle. Le jeu n'est pas bienveillant en lui-même, mais la communauté de joueurs est là pour accompagner la joueuse ou le joueur dans son combat intérieur, qui passe par une exposition permanente à la difficulté et à la mort de l'avatar.

Il existe une différence significative entre la mécanique de jeu de *Bloodborne* et celle des *Dark Souls* sur ce point précis : dans toute la série des *Souls*, on se bat avec une lame et un bouclier, ce qui permet d'aborder les ennemis de manière défensive, en se tenant sur ses gardes. *Bloodborne* à l'inverse ne valorise jamais la défense et nous invite à faire montre de la plus grande témérité possible. Il s'agit d'un *gameplay* très offensif, basé sur l'attaque permanente, ce qui nous oblige à mourir souvent³³³. Le joueur ainsi est invité à esquiver les attaques en se déplaçant latéralement, ou à les arrêter au moment où elles se préparent, plus qu'à les parer une fois déclenchées. Ainsi, dès le début du jeu, on nous propose par exemple d'arrêter une attaque ennemie en préparation par un coup de feu (c'est d'ailleurs le vrai sens de la présence des armes à feu dans le jeu, qui sont trop faibles pour tuer directement), afin de produire une attaque viscérale : l'ennemi désarçonné par le coup expose son ventre à notre lame. Surtout, s'il est touché, on lui intime de contre-attaquer pour porter le coup fatal. En effet, si notre avatar est touché mais que nous rendons assez vite le coup reçu, les dégâts encaissés sont moindres : *Bloodborne* survalorise donc par sa mécanique de jeu la prise de risques. Un joueur qui s'expose beaucoup et qui sera très offensif sera ainsi largement récompensé. On peut souligner la remarque ironique qui accompagne la présentation du malheureux bouclier de bois que nous trouvons dans le Faubourg de la Cathédrale, au début du jeu : « Bouclier en bois brut utilisé par les masses populaires qui ont rejoint la chasse. Les chasseurs n'utilisent généralement pas de bouclier, inefficaces face à la puissance des monstres. Les boucliers peuvent être pratiques, tant qu'ils ne suscitent pas la passivité. ». Ce petit mot, au ton légèrement condescendant, a le mérite d'être clair : ne comptez pas sur la défense (plus ou moins assimilée à une forme de lâcheté) pour avancer. Mieux vaut s'armer d'une arme à feu, comme nous l'avons dit, ou d'une torche :

³³³ Matthew Reynolds, « *Bloodborne's health Regain system makes combat more offensive than Souls* », *DigitalSpy*, 2014

la première nous permet de porter le premier coup, la seconde nous incite à avancer dans les ténèbres.

Sur ce même point, on remarque que le jeu de la caméra dans *Bloodborne* n'est pas semblable à celui des jeux d'horreur de type *Survival Horror*, qui ont tendance à favoriser la contre-plongée. Les ressorts formels sont similaires à ceux du cinéma dans leurs effets : la contre-plongée produit une sensation d'écrasement de l'avatar et insiste lourdement sur sa vulnérabilité. Le tout premier jeu d'horreur en 3D, *Alone in the Dark* (1992), a exploité d'emblée ce type de caméra pour générer un sentiment d'oppression, tout comme les quatre premiers opus de *Silent Hill* (1999-2004), qui affectionnent les plans larges au sein desquels notre avatar semble fragile et dominé. La caméra dans *Bloodborne* se rapproche davantage de celle des jeux d'action, qui privilégient toujours une caméra située à hauteur de personnage, voire parfois avec une légère contre-plongée.

L'attitude et la marche de notre avatar est également intéressante à cet égard : son pas n'est pas hésitant ou craintif, mais assuré et conquérant, que ce soit lors de la marche ou de la course. Certaines de nos armes lourdes traînent même au sol en faisant du bruit, ce qui annonce notre présence. La marche de l'avatar indique en effet souvent la disposition dans laquelle il nous faut être pour avancer dans un jeu. Dans un jeu où la furtivité est au centre du *gameplay*, comme dans *Splinter Cell* (2002), le personnage est souvent silencieux, courbé et lent. Or, dans *Bloodborne*, tout est fait pour favoriser l'héroïsme du joueur : il faut nous comporter de manière assurée face au trépas de notre avatar, malgré la tentation systématique de fuir, afin que « (...) dans la proximité de la mort, l'infinité de notre destination morale donne sa vraie mesure. Donc : non pas plutôt mourir que de renoncer à la liberté, mais plutôt défier toujours la mort pour donner la vraie mesure de notre grandeur morale. »³³⁴

II. La proximité de la mort

La possibilité d'affronter la mort souligne notre dignité, et notre supériorité morale et métaphysique d'être humain. Défier la mort permet de défier le déterminisme naturel dont on ressent le joug dès que notre instinct de survie se manifeste. Cet acte permet de donner la pleine

³³⁴ Jacques Darriulat, « Kant. L'Analytique du sublime », 2007, URL : <http://www.jdarriulat.net/Introductionphiloesth/PhiloModerne/Kant/KantAnalSublime.html>

mesure de notre destination morale, supérieure à l'ordre naturel, où la conservation de la vie prime sur le reste. Pour Kant, même la guerre peut être sublime, en tant qu'elle nous confronte à des dangers auxquels il nous faut faire face, même si cette affirmation est nuancée par certaines conditions :

« Lorsqu'elle est conduite avec ordre et dans le respect sacré des droits civils, la guerre elle-même est en quelque manière sublime, et elle rend du même coup la manière de penser du peuple qui la conduit ainsi d'autant plus sublime qu'il s'est exposé à de nombreux dangers auxquels il a dû faire face courageusement ; en revanche, une longue paix fait régner le simple esprit mercantile et avec lui l'égoïsme bas, la lâcheté, la veulerie ; d'ordinaire elle avilit la manière de penser du peuple. »³³⁵

Il ne s'agit pas pour Kant d'être réellement confronté à la mort, car la sécurité est une condition nécessaire à l'avènement du sublime³³⁶. On pourrait à cet égard, en allant trop vite, rapprocher Burke et Kant, puisque tous deux font de la sécurité la condition *sine qua non* du sublime. Néanmoins, ils ne le font pas pour les mêmes raisons. Pour Burke, si l'on souffre réellement soi-même, le sublime disparaît et cède le pas à une douleur pure et sans mélange, toujours plus forte que le plaisir chez lui. Pour Kant, si l'on souffre réellement, le sublime de peut pas advenir non plus, car nous ne serions pas dans la disposition adéquate en tant que sujet capable d'exercer un jugement esthétique. De la même manière qu'un sujet non désintéressé, c'est-à-dire dominé par ses penchants, ne pourra juger du beau mais seulement de l'agréable, un sujet totalement dominé par la peur ne pourra juger du sublime, et prétendre à une forme d'universalité dans l'exercice de son jugement³³⁷. Le désintéressement est la condition nécessaire à un jugement sur le beau, et sur l'universalité sans concept qui le sous-tend ; la sécurité est la condition nécessaire d'un jugement portant sur le sublime. Ce qui n'empêche pas le sublime de survenir à l'occasion d'une certaine proximité avec la mort.

Dans *Bloodborne*, il nous faut surmonter la frustration de voir notre avatar périr mille fois, avant d'avancer enfin. Néanmoins, nous ne mourons que par procuration. Nous sommes bien en sécurité, derrière notre écran. La médiation de l'avatar permet de nous confronter à

³³⁵ Kant, *Critique de la faculté de Juger*, Folio/Essais, 1985, §28, p.205

³³⁶ « Le surplomb audacieux de rochers menaçants, des nuées orageuses s'amoncelant dans le ciel et s'avançant parcourues d'éclairs et de fracas, des volcans dans toute leur violence destructrice, des ouragans semant la désolation, l'océan sans limite soulevé en tempête, la chute vertigineuse d'un fleuve puissant, etc., réduisent notre faculté de résistance à une petitesse insignifiante comparée à leur force. Mais leur spectacle n'en devient que plus attirant dès lors qu'il est plus effrayant, à la seule condition que nous soyons en sécurité (...) » *Ibid*, p. 203

³³⁷ « Celui qui a peur ne peut porter aucun jugement sur le sublime de la nature, pas plus que ne peut juger le beau celui qui est la proie de son penchant ou est dominé par un appétit. Il fuira le spectacle d'un objet qui lui inspire l'effroi ; et il est impossible de trouver une satisfaction dans une terreur réellement ressentie. » *Ibid*, p. 203

l'horreur sans en pâtir directement. Les conditions sont donc réunies pour que le jugement esthétique du sublime puisse advenir, notamment face à la représentation de la nature, représentée dans le jeu comme une force menaçante.

III. Le sublime dynamique

Chez Kant, on distingue classiquement au sein du sublime deux catégories : le sublime mathématique, relatif à l'idée d'infini, et le sublime dynamique, relatif à la nature considérée comme force et « objet de crainte »³³⁸. C'est ce second sens du sublime qui intervient dans *Bloodborne*, notamment à travers les adversaires représentés comme des forces naturelles, à la fois indifférentes et terribles. *Rom*, l'Araignée stupide, illustre très bien à cette idée. Le qualificatif « stupide » ne renvoie pas ici à la bêtise ou à l'ignorance éventuelle du monstre en un sens humain, mais à son absence d'intention particulière, ou même de conscience réflexive. Ce monstre est un être naturel : tout en étant extrêmement dangereux, il est parfaitement indifférent. Sa violence à notre égard n'a rien de personnel, comme celle de tout prédateur naturel face à une proie.

À cet égard, l'expression « monstre divinisé » semble plus adéquate que celle de Dieux pour qualifier les Grands, c'est-à-dire le bestiaire supérieur de *Bloodborne*. Ceux-ci n'ont en effet rien de divin ou de véritablement transcendant. Ils ne vivent pas dans un arrière-monde, et le monde n'est pas leur création. Ils ne précèdent ni la nature ni la matière ; ils leur appartiennent tout entier, et subissent leurs lois comme tout être vivant. Malgré leur puissance exceptionnelle, ils ne peuvent d'ailleurs pas se reproduire, et en souffrent beaucoup, d'où l'existence de Mergo, issu de l'union exogamique, et condamnée d'avance à l'échec, d'un Grand et d'une humaine. Ils sont donc définis autant par leurs limites que par leur puissance, et leurs pouvoirs sont circonscrits dans les limites des lois de la nature.

Certains de ces monstres divinisés constituent les boss des derniers niveaux du jeu. Ils sont monstrueux au sens où, comme tous les objets susceptibles de faire naître en nous le sentiment du sublime, ils sont gigantesques. Ils correspondent assez bien à l'idée que Kant donne du sublime, lorsqu'il écrit qu'est « sublime ce qui est absolument grand » ou « ce en

³³⁸ « Ainsi, pour la faculté de juger esthétique, la nature peut être considérée comme une force, donc comme sublime dynamiquement, dans la seule mesure où elle apparaît comme objet de crainte. » *Ibid.*, p.202

comparaison de quoi tout le reste est petit », en sachant bien que c'est d'abord de nous-mêmes, en tant que sujet moral, qu'il s'agit lorsque Kant parle de grandeur. Sinon, l'expression « ce qui est absolument grand » serait dépourvue de sens : une grandeur physique est en effet toujours relative, jamais absolue. Il s'agit de la grandeur de la loi morale inscrite en nous, dont le sublime permet l'épreuve, à l'occasion d'une expérience sensible où l'on rencontre un objet terrible. En effet, tous ces boss aux proportions colossales nous forcent à surmonter notre peur première, instinctive, et nous permettent de faire montre de notre capacité à risquer notre vie. Ces monstres monumentaux provoquent systématiquement le sentiment paradoxal que nous ne sommes rien à côté d'eux, que nous sommes totalement insignifiants du fait de notre petitesse, et qu'en même temps nous leur sommes infiniment supérieurs, car nous échappons à tout déterminisme naturel, contrairement à eux³³⁹.

Cette application du concept de sublime chez Kant à *Bloodborne* connaît néanmoins certaines limites, qu'il nous faut exposer à présent. Le sublime kantien porte d'abord sur des objets naturels, plus que sur des œuvres d'art. Seule la cathédrale Saint-Pierre de Rome est citée parmi les œuvres humaines capables de générer ce jugement esthétique, et ce uniquement dans la mesure où cette œuvre architecturale est gigantesque, et met en défaut les capacités de l'imagination par la démesure de ses dimensions³⁴⁰. Or, *Bloodborne* est un jeu vidéo, c'est-à-dire une œuvre humaine, qui représente d'ailleurs moins la nature qu'un environnement urbanisé. C'est un jeu qui a pour théâtre principal une ville décadente du début du XIX^e, aux ruelles sales, tortueuses et mal famées, pleine de demeures victoriennes et d'édifices religieux

³³⁹ Nous pouvons, à cette occasion, rappeler la conclusion de la *Critique de la raison pratique* : « Deux choses remplissent le cœur d'une admiration et d'une vénération toujours nouvelles et toujours croissantes, à mesure que la réflexion s'y attache et s'y applique : le ciel étoilé au-dessus de moi et la loi morale en moi. Ces deux choses, je les vois devant moi, et je les rattache immédiatement à la conscience de mon existence. La première commence à la place que j'occupe dans le monde extérieur des sens, et étend la connexion où je me trouve à l'espace immense, avec des mondes au-delà des mondes et des systèmes de systèmes, et, en outre, aux temps illimités de leur mouvement périodique, de leur commencement et de leur durée. La seconde commence à mon invisible moi, à ma personnalité, et me représente dans un monde qui possède une infinitude véritable, mais qui n'est accessible qu'à l'entendement, et avec lequel je me reconnais lié par une connexion universelle et nécessaire. La première vision anéantit pour ainsi dire mon importance, en tant que je suis une créature animale, qui doit restituer la matière dont elle fut formée à la planète, après avoir été douée de force vitale pendant un court laps de temps. La deuxième vision, au contraire, rehausse ma valeur, comme intelligence, par ma personnalité dans laquelle la loi morale me révèle une vie indépendante de l'animalité, et même de tout le monde sensible. » Kant, *Critique de la raison pratique*, Folio/Essais, 1989, p.390

³⁴⁰ « On expliquera aussi de la même manière le trouble ou l'espèce d'embarras qui saisit, à ce qu'on raconte, celui qui entre pour la première fois dans l'église de Saint-Pierre de Rome. C'est ici en effet le sentiment de l'incapacité de notre imagination à se former une exhibition des idées d'un tout ; elle a atteint son maximum, et en s'efforçant de l'étendre elle retombe sur elle-même, ce qui produit une certaine satisfaction qui nous émeut. » Kant, *Critique de la faculté de Juger*, Folio/Essais, 1985, p.192

néo-gothiques. Nous sommes loin des paysages ouverts qui constituent la plupart des exemples choisis par Kant.

En effet, *Bloodborne* nous donne souvent l'impression d'étouffer dans le dédale des rues étroites qui courent à travers Yharnam. Or, le sublime kantien suppose une forme d'ouverture vers l'infinité de notre destination morale, qui s'incarne de manière sensible dans certains objets : c'est la raison pour laquelle les nuées, le ciel et la mer sont souvent cités. L'architecture oppressante du jeu, son *level design* tourné vers le sentiment d'écrasement et la suffocation, entrent parfois en contradiction avec l'importance de l'ouverture vers la transcendance des idées de la raison inscrite en nous, et qui est propre au sublime chez Kant.

Cette limite ne s'applique d'ailleurs pas seulement à l'usage kantien du concept de sublime, mais aussi à son usage burkien. En effet, de la même manière que le sublime kantien s'applique mal à certains éléments du jeu, le sublime burkien connaît certaines limites dans son application à *Bloodborne*, puisque la terreur qui naît de la désorientation et de l'obscurité cède le pas à une connaissance incorporée et lumineuse de l'architecture du jeu et de ses différents niveaux.

Le sublime est ainsi le sentiment esthétique initial du jeu. Puis, le sublime se résout et un autre sentiment nous habite, lequel prend une forme de familiarité et d'assurance. C'est là que l'autre plaisir du jeu émerge : comprendre l'organisation qui sous-tend le dédale inquiétant de la ville, les *patterns* des monstres et la mécanique de combat en général. Une forme de connaissance empirique, incorporée dans nos mains de joueurs, émerge de dizaines, voire de centaines d'heures de jeu, et va faire que le sentiment du sublime, très présent au commencement de notre partie, s'estompera progressivement, même s'il réapparaît à chaque nouveau niveau du jeu. Le jeu récompense en effet la connaissance incorporée : on ne peut progresser que lorsque l'on a parcouru suffisamment le niveau dans lequel on évolue, pour comprendre son agencement et vaincre les ennemis qu'il abrite.

Surexploiter le concept de sublime reviendrait en fait à nous faire sombrer dans ce que Kant décrit si bien dans sa *Logique* comme étant l'essence même de la bêtise: le mauvais jugement, c'est-à-dire la subsomption inadéquate d'un objet sous la légalité d'un concept³⁴¹. Dans *Bloodborne*, on passe toujours du sublime à l'appropriation de l'espace, et il faut savoir limiter l'usage de ce premier concept. Du plaisir équivoque de la terreur, on glisse

³⁴¹ On sait que si l'ignorance trouve son remède dans le savoir, la bêtise semble, quant à elle, incurable aux yeux de Kant : « si l'individu persiste dans son erreur, assurément il est absurde, mais en ce cas on ne peut plus rien faire pour lui. Il s'est ainsi rendu également incapable et indigne de toute correction et réfutation. »³⁴¹ Kant, *Logique*, Vrin, 1997, Introduction, VII

progressivement vers la joie profonde de comprendre l'agencement spatial du monde construit par les *level designers*.

Il y a donc bien un dépassement du sublime qui s'opère niveau après niveau, et qui est la récompense du joueur à l'issue de son laborieux apprentissage. Il s'agit d'une connaissance corporelle et incarnée des lieux, de l'espace, jusque-là perçu comme inorganisé, hostile et inchoatif. C'est la seconde spécificité de *Bloodborne* : la création d'un espace à explorer, destiné à notre appropriation tâtonnante, et qui est construit pour produire une certaine perception affective joyeuse chez le joueur.

II

Le jeu vidéo comme compréhension de l'espace : L'émergence du sens

« Il n'existe nulle coïncidence entre le plan d'une ville dont nous consultons le dépliant et l'image mentale qui surgit en nous, à l'appel de son nom, du sédiment déposé dans la mémoire par nos vagabondages quotidiens. »

Julien Gracq, *La forme d'une ville*, 1985

Introduction

La familiarité avec l'espace du jeu n'est pas contradictoire avec l'expérience du sublime : un point se situe entre les deux pôles de cette expérience : l'*Unheimliche*, telle que Freud l'a définie³⁴². Ce sentiment inquiet suppose qu'une connaissance suffisante des lieux du jeu soit intégrée par le joueur, afin d'y injecter, sans qu'il y soit préparé, une forme d'étrangeté qui va déstabiliser cette connaissance incorporée. La compréhension de l'espace, second pôle de l'expérience de *Bloodborne*, n'est donc jamais définitive, et jamais totalement exclusive du sublime ; c'est ce que nous verrons dans le premier chapitre.

Reste à définir précisément ce qu'est cette compréhension de l'espace : il incombera à la seconde partie de cette thèse d'expliquer ce que recouvre cette expression, sous-tendue par la notion de narration environnementale. Pour cela, il nous faut poser un ensemble de distinctions préalables, qui feront l'objet des second et troisième chapitres. L'objectif n'est pas, rappelons-le une dernière fois, d'essentialiser le jeu vidéo en général en lui assignant la narration environnementale comme son mode de narration obligé, mais d'étudier les tenants et aboutissant de cette notion, établie et perfectionnée par les studio *FromSoftware* et leur travail de *level design*.

La narration environnementale se distingue d'abord de la narration linéaire, classique en littérature. La narration vidéoludique implique toujours une part de choix de la part du joueur, laquelle est absente en littérature, sauf exception, ainsi qu'une temporalité différente, fondée sur les scansions de la mort de l'avatar, et donc sur une répétition des actions à accomplir³⁴³. De manière moins évidente, il faut ensuite distinguer la narration vidéoludique en général de la narration environnementale spécifique aux *Soulsborne*. La première est une narration par embranchements, c'est-à-dire un récit qui se déploie dans une succession de choix opérés par le joueur (celui de prendre une direction plutôt qu'une autre par exemple)³⁴⁴. C'est d'ailleurs bien le cas dans *Bloodborne*, comme dans presque tous les jeux vidéo, pourtant nous ne pouvons pas caractériser l'expérience singulière de ce jeu en nous en tenant à ce concept trop large ; si la narration environnementale est effectivement une modalité de cette narration

³⁴² S. Freud, « L'Inquiétant », dans *Œuvres complètes*, XV, Paris, PUF, 2002

³⁴³ La collection *Les livres dont vous êtes le héros* propose un mode de narration non-linéaire et tributaire des choix du lecteur, assimilé à un joueur.

³⁴⁴ H. Jenkins, « Le design de jeu comme architecture narrative », Cambridge, MIT Press, 2004, trad. Maxime Cervulle, <http://www.ageron.net/wp-content/uploads/2021/01/>

vidéoludique architecturale, elle est très spécifique : le fait de choisir une direction, ce qui implique des embranchements qui sont autant de possibilités narratives, n'est en effet pas ce qui caractérise de manière singulière la narration environnementale. Cette dernière passe d'abord par des liens de sens entre des lieux, établis par la répétition de nos passages au sein de ces derniers, par des discussions sur le *lore* au sein des forums dédiés au jeu, et enfin surtout par une histoire qui est *déjà passée*, du moins en grande partie. En effet, l'écrasante majorité des événements a déjà eu lieu dans *Bloodborne* lorsque nous commençons la partie et que nous nous réveillons après notre transfusion sanguine, perdus dans Yharnam. L'enjeu dans *Bloodborne* n'est pas de changer le cours des choses et de parvenir à la fin la plus heureuse possible, contrairement à ce que proposent la plupart des jeux vidéo. Comme nous l'avons dit dans la partie précédente sur le sublime, tout est déjà perdu, la catastrophe est arrivée et il n'y a pas de retour en arrière possible. Aucun salut. Que reste-t-il ? Il nous reste à découvrir par nous-mêmes le sens de ce qui s'est passé : c'est tout l'objet de la joie que nous procure la narration environnementale : comprendre.

Pour donner tout son sens au verbe « comprendre », il sera nécessaire de distinguer la narration environnementale et la narration visuelle. Presque tous les jeux vidéo³⁴⁵, et les jeux de *FromSoftware* en font partie, racontent leur histoire en image. Néanmoins, dire cela revient à enfoncer une porte ouverte et à caractériser l'expérience narrative vidéoludique de manière bien trop générale. Si beaucoup de jeux vidéo utilisent la narration visuelle, la narration environnementale, qui implique l'exploration pour établir des liens de sens entre des lieux, s'en distingue fortement : elle ne raconte pas par l'image, elle implique une exploration active des lieux, leur incorporation par le joueur, et l'établissement progressif de liens entre les sens qui les relient. En effet, la narration environnementale implique de comprendre un espace, considéré comme vécu, c'est-à-dire polarisé par des affects, et comme organisé de manière logique, cohérente, faisant sens. La polysémie du vocable est précieuse pour nous : comprendre implique d'abord d'établir des liens spatiaux entre les lieux : je comprends que tel quartier de Yharnam donne sur tel autre, et souvent le jeu nous offre ces connexions spatiales comme des révélations. Outre cette dimension d'épiphanie, qui constitue le second pôle de l'expérience esthétique de *Bloodborne* dans lequel l'espace vécu est peu à peu incorporé et devient familier, il y a des liens de sens logiques : pourquoi le village invisible de Yahar'gul est-il si proche de la cathédrale ? Qu'est-ce que cela implique comme liens politiques entre les deux ? De surcroît,

³⁴⁵ Nous excluons ici quelques jeux à destination de personnes malvoyantes, à l'instar d'*A Bling legend* (2015), réalisé par les studios lyonnais DOWiNo

la narration environnementale, en tant qu'elle se distingue de la simple narration visuelle, implique d'étudier les rapports complexes entre jeu vidéo et cinéma, les relations faites des rapprochements et des tensions que ces deux mediums nourrissent entre eux.

Ensuite, nous distinguerons la narration environnementale et l'immersion, terme à la mode, très vague et confus, souvent utilisé pour caractériser la spécificité supposée de l'expérience vidéoludique. Le jeu vidéo nous jetterait dans un monde : il nous immergerait comme dans un milieu aquatique enveloppant. Là encore, le problème de ce terme n'est pas tant qu'il soit faux, mais qu'il est terriblement indéterminé et trop général. L'immersion devient une norme, qui s'inspire de certaines logiques vidéoludiques s'imposant très largement aujourd'hui : c'est un problème à la fois pour le jeu vidéo, et pour les expositions muséales qui l'exploitent. La narration environnementale n'est pas l'immersion ; le second chapitre sera consacré à cette distinction décisive et à ses nombreux enjeux.

Enfin, dans les trois derniers chapitres, il faudra expliquer positivement ce qu'est la narration environnementale telle que *Bloodborne* la développe, et qui constitue le second pôle de l'expérience esthétique dont cette œuvre est l'occasion, fondé sur la répétition, l'incorporation de l'espace, la collection d'objets et la discussion avec les personnages. Nous concluons en analysant la forme la plus poussée de cette compréhension de l'espace : le beau jeu.

Chapitre I

Das Unheimliche

Quand la terreur surgit au sein du familial

Les deux pôles de l'expérience esthétique, le sublime et la compréhension de l'espace, ne sont pas nécessairement opposés ni exclusifs l'un de l'autre. Ils cohabitent même parfois ; c'est notamment le cas avec le sentiment de l'*Unheimliche* décrit par Freud dans son célèbre article éponyme³⁴⁶, et qui est largement exploité par le jeu de *FromSoftware*. Nous n'emploierons pas l'expression, devenue classique, d'« inquiétante étrangeté », consacrée par la traduction de Bonaparte, car elle ajoute une dimension supplémentaire au concept freudien, qui n'est pas présente dans le texte du psychanalyste. Nous utiliserons à la place le terme original allemand ou le vocable français « inquiétant », suggérée par Freud lui-même comme traduction possible, comme nous l'indique Jean Laplanche³⁴⁷. Ce court texte de 1919 sur l'*Unheimliche* résonne beaucoup avec un second ouvrage publié l'année suivante, dont les analyses seront également précieuses pour ce chapitre sur l'*Unheimliche* : *Au-delà du Principe de plaisir*³⁴⁸.

Dans son travail sur l'inquiétant, le neurologue autrichien affirme dès les premières lignes mettre un pied dans le champ de l'esthétique³⁴⁹, en essayant de prolonger ce champ

³⁴⁶ S. Freud, « L'Inquiétant », dans *Œuvres complètes*, XV, Paris, PUF, 2002

³⁴⁷: « La traduction généralement admise depuis M. Bonaparte, « inquiétante étrangeté », a, selon nous, l'inconvénient d'introduire une notion supplémentaire, celle de l'étrangeté (*Fremdartigkeit*) qui n'est que latente dans le terme allemand *unheimlich* (...). Parmi les termes français recensés par Freud lui-même comme susceptibles de traduire *unheimlich* : « inquiétant, sinistre, lugubre, mal à son aise », inquiétant est l'équivalent qui nous paraît le plus approprié : il appartient au même champ sémantique que l'angoissant et l'effrayant, et permet d'entendre le *un-* privatif de *unheimlich*. » Jean Laplanche, *Traduire Freud*, Paris, PUF, 1989, p.190

³⁴⁸ S. Freud, « *Au-delà du principe de plaisir* », dans *Œuvres complètes*, XV, Paris, PUF, 2002, pp. 273-338

³⁴⁹« Le psychanalyste n'éprouve que rarement l'impulsion à mener des investigations esthétiques, et ce, même lorsqu'on ne réduit pas l'esthétique à la doctrine du beau, mais qu'on la décrit comme ma doctrine traitant des qualités de notre façon de sentir. Il travaille dans d'autres strates de la vie de l'âme et a peu affaire aux motions de sentiment inhibés quant au but, amorties et dépendante de tant de constellations concomitantes, qui sont le plus souvent le matériau de l'esthétique. Ici et là, il arrive pourtant qu'il lui faille s'intéresser à un domaine déterminé de l'esthétique, et alors, il s'agit habituellement d'un domaine situé à l'écart et négligé par la littérature spécialisée de l'esthétique. L'inquiétant est un de ces domaines. Il ne fait pas de doute qu'il ressortit à l'effroyable, à ce qui suscite l'angoisse et l'horreur, et il est tout aussi certain que ce mot n'est pas toujours employé dans un sens qu'on puisse déterminer avec rigueur, de sorte que, le plus souvent, il coïncide tout simplement avec ce qui suscite l'angoisse. Mais on est en droit d'attendre qu'il y ait là un noyau particulier justifiant l'utilisation d'un terme conceptuel particulier. On aimerait savoir quel est ce noyau commun permettant de différencier, à l'intérieur de l'angoissant, un « inquiétant ».» *Ibid.*, p.151

d'étude au-delà du principe de plaisir, et en adressant au passage à l'esthétique une critique que l'on peut juger injuste :

« Or, sur ce point, on ne trouve pour ainsi dire rien dans les présentations détaillées de l'esthétique, qui préfèrent en général s'occuper des modes de sentiments beaux, grandioses, attirants, c'est-à-dire positifs, ainsi que de leurs conditions et des objets qui les provoquent, plutôt que des modes opposés, repoussants et pénibles. »³⁵⁰

Ce jugement hâtif manque justement toutes les analyses esthétiques consacrées aux sentiments équivoques et paradoxaux, comme le sublime burkien ou kantien, lesquels impliquent une part de négativité irréductible.

Freud ouvre son article sur une critique de l'analyse du concept d'*Unheimliche* déjà existante chez Jentsch. Ce dernier rabat l'inquiétant sur l'inconnu, qu'il nomme « incompréhension intellectuelle ». De ce point de vue, les analyses de Jentsch font écho à celles de Burke dont nous nous sommes nous-mêmes largement servis : la peur dans *Bloodborne* provient en effet largement de l'incertitude intellectuelle, de l'obscurité qui dérobe au regard, des pièges invisibles qui rendent chaque nouveau lieu hostile et imprévisible. On songe également à la citation devenue célèbre de Lovecraft, qui va dans le même sens : « L'émotion la plus ancienne et la plus forte chez l'homme est la peur, et la peur la plus ancienne et la plus forte est la peur de l'inconnu. »³⁵¹

Or, pour Freud, c'est une analyse seulement partielle de ce sentiment, qui est en réalité plus complexe, tant il dépend de structures psychiques héritées de l'enfance. Nous suivrons l'ordre du texte de Freud, qui permettra d'éclairer différents éléments du jeu et de montrer comment ce dernier parvient à nous inquiéter. Certains de ces éléments ont déjà été analysés plus tôt dans la première partie consacrée au sublime ; ils le seront sous un jour nouveau, à la lumière de ce concept difficile.

I. La peur de voir et celle de perdre la vue

Comme Jentsch, Freud s'intéresse beaucoup aux *Contes d'Hoffmann*, qui comporte des éléments d'analogie troublants avec *Bloodborne*, puisqu'ils puisent dans les mêmes peurs,

³⁵⁰*Ibid.*, p.151

³⁵¹ H.P. Lovecraft: *Epouvante et surnaturel en littérature*, Paris, Christian Bourgois Editeur, 1969, p.35.

enracinées selon Freud dans des croyances, peurs et désirs infantiles qu'on retrouve beaucoup dans les contes romantiques allemands. Il y a d'abord l'omniprésence des yeux, que nous avons déjà évoquée : les yeux dans *Bloodborne* sont souvent dissociés des corps. Ils correspondent aux galets récupérés auprès des corbeaux. Ils sont souvent cachés sur les visages par des bandes maculées de sang, et vecteurs en même temps, conformément aux idées de Lovecraft, de lucidité et de folie : si on craint de les perdre, on craint également la lucidité dont ils sont le symbole. Cette peur est illustrée dans les *Contes* par « l'homme au sable », personnage destiné à terrifier les enfants qui rechignent à aller se coucher, à qui l'on arrache les yeux en leur jetant des poignées de sable.

Sans forcément reprendre à notre compte la cause attribuée par Freud à cette terreur de l'énucléation, (qui correspond chez lui à une peur de la castration), on peut rattacher cette peur à celle de voir quelque chose de terrible qu'on aurait préféré ignorer, en même temps qu'à celle de la cécité, les deux peurs étant très fortes dans *Bloodborne*. L'omniprésence des yeux dans le jeu de *FromSoftware*, souvent absents des visages des PNJ, est l'un des moteurs de l'*Unheimliche*. La particularité ici est que le sentiment du sublime, lié à la terreur, prend vie sur le fond d'une familiarité contrariée. On voudrait reconnaître dans les visages amis autour de nous des visages humains, mais l'absence de regard rend cette identification impossible. C'est ce même sentiment que l'on retrouve d'ailleurs sur les tableaux de Bacon que nous évoquions plus tôt. Les visages peints deviennent tous étranges dans la mesure où les yeux, qui permettent de les reconnaître et de les identifier comme nos semblables, en sont absents.

Le revers de cette absence dans le jeu est que les marionnettes se trouvent pourvues d'yeux bien vivants, semant la confusion entre les êtres animés et les êtres inanimés. Pour Jentsch, il s'agit d'une peur infantile des automates et des poupées, qui provient d'une confusion animiste où l'on prête volontiers une âme (au sens d'animation) aux objets qui s'en trouvent dépourvus. Or, cette volonté de provoquer un amalgame entre le vivant et le non-vivant est très présente dans *Bloodborne*. La poupée est l'objet familier par excellence, un signe qui nous renvoie à l'enfance, un objet transitionnel. Ce même objet est pourtant capable de provoquer une véritable terreur, ce qui semble contradictoire si l'on se refuse à comprendre le phénomène de l'*Unheimliche*. La poupée dans le rêve du chasseur de *Bloodborne*, lieu perdu dont on ne sait s'il est bien réel, en est l'illustration. Les yeux de cette poupée sont mobiles et très vivants, et les modeleurs 3D ont pris le temps de les modéliser, de sorte qu'ils nous suivent à la trace lorsque nous bougeons devant eux. Cet élément est absent du visage des autres personnages de *Bloodborne*, lesquels ont d'ailleurs un modèle 3D identique. Seule la Poupée fait

exception³⁵². Lorsque nous sommes dépourvus de lucidité (encore une fois cette qualité est symbolisée par l'œil dans le jeu), nous ne pouvons pas interagir avec elle : elle est une simple marionnette, un morceau de bois peint et sculpté dont la vie s'est retirée. Les références auxquelles on peut rattacher cette Poupée viennent donc autant du mythe de Pygmalion³⁵³ que d'Olympia, la poupée au centre des *Contes d'Hoffmann*, surtout quand on connaît l'intérêt prononcé de Miyazaki pour la période romantique.

II. Le double

L'un des moteurs de l'inquiétant relevée par Freud est la figure du double. Dans *Bloodborne*, le double est omniprésent. De nombreux personnages ont des doubles. Comme nous l'avons dit, la Poupée qui hante le Rêve du chasseur est en fait le double d'une personne vivante, Lady Maria, que nous découvrirons dans le DLC du jeu, c'est-à-dire dans son extension. Nous songeons également à Iosefka, l'un des seuls personnages parfaitement bons, et avec qui nous interagissons dès le début de la Partie, puisque nous nous réveillons, après une nuit de cauchemars, dans sa Clinique. Iosefka est une soignante qui tente d'endiguer le fléau du sang contaminé qui s'abat sur Yharnam. Lorsque nous revenons à la Clinique au cours de la partie, Iosefka a été remplacée par un double maléfique (en étant très attentif, on peut entendre une légère inflexion dans sa voix), qui nous intime de lui envoyer des réfugiés perdus dans la ville pour les mettre à l'abri. En réalité, elle s'en servira pour faire des expériences à base de transfusions sanguines. On découvre donc peu à peu, à force d'allers-retours entre la ville et la clinique, que Iosefka a été remplacée par un *Döppelgänger*, et que nous avons condamné les réfugiés égarés, malgré nous, à être les victimes d'expériences sordides.

La figure du double émerge également dans le jeu via des lieux, qui se dédoublent pour susciter ce sentiment effrayant. On peut revenir sur le cas du Cauchemar du chasseur, déjà cité plus tôt dans ce même chapitre et bien distinct du Rêve du chasseur, qui fonctionne comme un véritable double maléfique de la Chapelle Oedon. Ce lieu horrifique perdu porte bien son nom,

³⁵² Cette remarque nous vient de Domerian, pseudonyme d'une modéleuse 3D, commentatrice du travail des modéleurs 3D dans le jeu vidéo.

³⁵³ Dans le DLC de *Bloodborne*, on apprend en effet que la poupée a été construite par Gherman, Le Premier Chasseur, sur le modèle de Lady Maria, ancienne élève qu'il vénérait, et qu'il a tenté de reproduire sous la forme d'une poupée après son départ. Il s'est peu à peu désintéressé de cette poupée car elle ne ressemblait pas suffisamment à son élève disparue.

le cauchemar étant l'un des moments privilégiés où le sentiment de l'*Unheimliche* se manifeste pour Freud. La Chapelle Oedon dans *Bloodborne* est l'un des rares lieux où nous sommes à l'abri des combats. Dans le Cauchemar du Chasseur, nous nous retrouvons dans un lieu à la configuration similaire, mais cette fois dans une situation de grande vulnérabilité et d'affrontement avec des ennemis puissants. Cette situation est particulièrement susceptible de susciter un sentiment d'*Unheimliche*, surtout dans les premières secondes où nous découvrons ce lieu infernal. Le lieu paisible de la Chapelle Oedon, où nous relâchons habituellement notre garde (ce qui arrive très peu dans *Bloodborne*, qui ne tolère pas le relâchement de la joueuse ou du joueur), devient hostile dans le Cauchemar du Chasseur.

On pense également au Vieil Atelier abandonné, double de l'Atelier qui existe déjà dans le Rêve du chasseur. Cet inquiétant sosie de l'Atelier familial du Rêve est dissimulé dans les arcanes de l'Eglise du Remède, dans la fente d'un mur plongé dans l'obscurité. Il se dérobe au regard de celui qui avance trop vite ou sans torche. On peut le découvrir au milieu de la partie, après avoir déjà passé des heures entières dans le Rêve du chasseur, lequel a eu le temps de devenir pour nous un espace domestique, privé, apaisant et connu. La logique de dédoublement provoque alors ce sentiment d'*Unheimliche*. L'Atelier dans le Rêve du chasseur est lumineux, un feu de cheminée y crépite sans cesse, comme dans une maison chaleureuse et rassurante au cœur de l'hiver. Nous pouvons y renforcer nos armes, et utiliser une remise pour celles que nous n'utilisons plus. Il y règne une atmosphère de quiétude. Le Vieil Atelier est en tout point identique, mais il est plongé dans le froid et l'obscurité. Les bougies sont éteintes. De la même manière, on peut entendre dans l'Atelier du Rêve du chasseur un morceau de violon un peu traînant (comme nous l'avons dit, c'est le seul espace doté de musique extradiégétique, avec les arènes où nous affrontons les boss de fin de niveau), alors que le Vieil Atelier est entièrement silencieux. L'absence de son s'y fait beaucoup plus sentir que dans les autres niveaux du jeu, car nous avons un horizon d'attente construit par la fréquentation de l'Atelier dans le Rêve du chasseur, toujours sonorisé. Enfin, l'Atelier dans le Rêve du chasseur est ordonné et harmonieux, alors que le Vieil Atelier est en désordre. Des feuilles illisibles jonchent le sol, et les meubles sont renversés.

Cela questionne la nature de ce Rêve du chasseur où nous nous réfugions toujours, et de l'atelier qui s'y trouve : n'est-il qu'une hallucination reproduisant ce Vieil Atelier abandonné ? Cela produit une confusion dérangeante entre l'original et la copie : on ne sait pas quel est le véritable atelier, et lequel est le modèle de l'autre. Dans ce Vieil Atelier abandonné, on retrouve une nouvelle fois la Poupée familière du Rêve du chasseur, mais cette fois sans vie et disloquée

sur le sol. Lorsqu'on récupère une barrette sur ce mannequin de bois étendu par terre et que nous l'offrons à la Poupée animée du Rêve du chasseur, celle-ci semble troublée. Un pan de sa mémoire lui revient, sans que l'on en sache plus.

Ce dédoublement d'un lieu familier voué à la corruption rappelle le poème en prose de Baudelaire, *La Chambre double*, inscrite dans le romantisme noir. Le poète décrit une chambre paradisiaque, à l'étoffe incertaine, peu à peu rattrapée par la réalité de la chambre où il séjourne. Les parfums capiteux s'évanouissent et cèdent le pas au tabac froid, tout est sale et morne. Une fiole de laudanum trône sur le bureau³⁵⁴.

Il n'y a guère d'ennemi dans ce Vieil Atelier abandonné, mais nous y éprouvons néanmoins un sentiment de danger sourd. Tout y est menaçant. On retrouve là le même sentiment que dans une maison hantée. Or, cette peur de la maison hantée est justement évoquée par Freud dans son article comme le cas le plus éloquent de l'*Unheimliche*³⁵⁵. Antoine Lefèvre en a fait une analyse récente en s'intéressant à d'autres jeux vidéo d'horreur, et notamment *Resident Evil*. Il qualifie ces maisons hantées, très fréquentes dans le jeu vidéo de type *Survival horror*, d'« anti-foyer » :

« Avant d'être une maison hantée, la maison hantée n'est rien de plus confortable et familier qu'une maison. Elle a bien souvent sa salle à manger, ses chambres, son salon, sa salle de bains et tout ce qui fait l'habitat d'une ou plusieurs personnes ordinaires. Dans un article intitulé « Qu'est-ce qu'habiter ? », Nadège Leroux (2008, p.1) revient sur l'importance humaine et sociale du logement et explique qu'habiter un lieu, c'est avant tout entretenir une relation privilégiée avec ce dernier en tant que frontière entre l'espace public et l'espace privé. Dans le cas de la maison hantée, cette relation est mise à mal par une dissolution des frontières entre le dedans et le dehors d'abord, puis par une renégociation de la condition d'habitation. (...) L'intervention du dehors dans le dedans donne lieu ici à quelques phases de jeu au cours desquelles le joueur est amené à se débarrasser des plantes pour se frayer un chemin comme il

³⁵⁴ « Ici, tout a la suffisante clarté et la délicieuse obscurité de l'harmonie. Une senteur infinitésimale du choix le plus exquis, à laquelle se mêle une très-légère humidité, nage dans cette atmosphère, où l'esprit sommeillant est bercé par des sensations de serre-chaude. (...) Horreur ! je me souviens ! je me souviens ! Oui ! ce taudis, ce séjour de l'éternel ennui, est bien le mien. Voici les meubles sots, poudreux, écornés ; la cheminée sans flamme et sans braise, souillée de crachats ; les tristes fenêtres où la pluie a tracé des sillons dans la poussière ; les manuscrits, raturés ou incomplets ; l'almanach où le crayon a marqué les dates sinistres ! Et ce parfum d'un autre monde, dont je m'enivrais avec une sensibilité perfectionnée, hélas ! il est remplacé par une fétide odeur de tabac mêlée à je ne sais quelle nauséabonde moisissure. On respire ici maintenant le ranci de la désolation. » C. Baudelaire, *Le spleen de Paris : petits poèmes en prose*, « La chambre double », Hatier, Paris, 2013, p.15-17

³⁵⁵ « Nous avons d'ailleurs vu que nombre de langues modernes ne peuvent pas du tout rendre notre expression « une maison *unheimlich* » autrement que par la périphrase : une maison qui est hantée. Nous aurions pu à vrai dire commencer notre investigation par cet exemple d'inquiétude peut-être le plus marquant de tous (...) », S. Freud, « L'inquiétant », dans *Œuvres complètes*, PUF, XV, 2002, p.175-176

le ferait dans une forêt par exemple. L'hôtel n'a plus rien d'hospitalier et se présente comme un environnement difficile à maîtriser et à parcourir pour le joueur. »³⁵⁶

Dans *Bloodborne*, la même idée est mise en pratique avec l'Atelier du Rêve du chasseur. On peut noter enfin qu'au terme de l'histoire, c'est le Rêve du chasseur lui-même, où nous étions jusqu'alors préservés des combats et où nous pouvions nous régénérer, qui servira d'Arène pour affronter Gehrman, puis la Présence Lunaire. L'Atelier du chasseur, lieu rassurant et familier, est en proie aux flammes, et devient un lieu hostile : notre dernier refuge est détruit. Cette figure du double exploitée par le jeu semble être une occurrence particulière de l'*Unheimliche*, générée de manière plus générale par la répétition.

III. L'intime au cœur de l'étrange : le statut équivoque de la répétition

La répétition est l'une des structures psychiques qui a permis à Freud de nuancer certaines de ses propres positions, selon lesquelles tout se résoudrait dans un principe de plaisir. Après l'expérience terrible de la Première Guerre mondiale, dans *Au-delà du Principe de Plaisir* notamment, il s'intéresse aux cas des hommes qui reviennent traumatisés par leur expérience du front : ces derniers souffrent d'obsessions, de cauchemars qui reviennent chaque nuit, au point de rendre ces vétérans insomniaques. Ces névroses traumatiques ne sont pas pour Freud le simple effet d'une lésion organique infligée au système nerveux, mais relèvent bien de la répétition d'un trauma inassimilable³⁵⁷, qui empêche le rêve d'œuvrer à sa mission d'intégration et de dépassement de ce trauma. Ces cauchemars et répétitions compulsives sont comparables pour Freud à de petites « religions privées », du fait du caractère ritualisé de ces habitudes et cauchemars récurrents. Elles sont normales chez les enfants et pathologiques chez les adultes. Surtout, elles ne relèvent pas du principe de plaisir, dans la mesure où elles ne trahissent pas pour Freud un vœu inconscient, déguisé par une forme symbolique, qui chercherait à

³⁵⁶ Antoine Lefevre, « Les ressorts ludiques de l'espace de la maison hantée dans les jeux vidéo », Sciences de l'information et de la communication, Université de Lorraine, 2021, hal-03424397, p.24

³⁵⁷ « La guerre effroyable qui vient juste de terminer son cours a fait naître un grand nombre d'affections de ce type (du type des névroses traumatiques) et a du moins mis un terme à la tentation de les ramener à un dommage organique infligé au système nerveux par l'action d'une violence mécanique. Le tableau de la période d'état de la névrose traumatique se rapproche de l'hystérie par sa richesse en symptômes moteurs analogues, mais, en règle générale, il la surpasse par les signes de souffrance subjective fortement marqués, un peu comme dans une hypocondrie ou une mélancolie, et par les preuves d'un affaiblissement et d'un délabrement généraux bien plus étendus des opérations animiques. » S. Freud, « *Au-delà du principe de plaisir* », dans *Œuvres complètes*, XV, Paris, PUF, 2002, pp. 282

s'accomplir, comme il l'affirmait dans l'*Interprétation du rêve*³⁵⁸. Dans le cauchemar éternellement répété, il ne s'agit donc pas de voir un désir secret se réaliser³⁵⁹. La répétition serait en ce sens plus originaire encore que la recherche du plaisir comme structure psychique, et rendrait possible l'émergence de l'*Unheimliche*.

Avant d'aller plus avant, il faut préciser que nous ne parlons pas ici de la répétition en général. Freud lui-même reconnaît que la répétition est susceptible de produire une grande diversité d'effets, qui peut aller jusqu'au comique (le fameux comique de répétition)³⁶⁰, lequel va complètement à l'encontre de l'inquiétant. Néanmoins, un certain nombre de conditions accompagnant la répétition vont permettre à ce sentiment très singulier d'émerger, et c'est au lien entre la répétition et l'inquiétant que nous nous intéressons ici.

De la même manière, la répétition dans *Bloodborne* a un statut équivoque : elle peut être le vecteur d'une plus grande familiarité avec le monde qui nous entoure, et peut servir à nous rassurer. Nous le verrons justement tout au long de la seconde partie de cette thèse : la familiarité, avec les lieux du jeu, avec ses normes et ses règles, procure un sentiment grandissant de sécurité. Elle neutralise largement la peur inhérente au sublime, qui cède le pas à un autre plaisir : la gratification d'avoir appris quelque chose, trouvé un objet caché ou exploré un espace jusque-là inconnu.

³⁵⁸ S. Freud, « L'interprétation du rêve », dans *Œuvres complètes*, IV, Paris, PUF, 2003

³⁵⁹ « Dans les névroses traumatiques il en va autrement, ici les rêves aboutissent régulièrement à un développement d'angoisse. J'estime que nous ne devons pas craindre d'avouer que, dans ce cas, la fonction du rêve fait défaillance. [...] Dans des circonstances déterminées, le rêve ne peut imposer sa visée que très imparfaitement ou doit même l'abandonner totalement ; la fixation inconsciente à un trauma semble être au premier rang de ces empêchements à la fonction du rêve. Alors que le dormeur doit nécessairement rêver parce que le relâchement nocturne du refoulement rend active la pulsion vers le haut de la fixation traumatique, l'activité de son travail de rêve, qui voudrait transformer les traces mnésiques de l'événement traumatique en un accomplissement de souhait, fait défaillance. Dans ces circonstances, il arrive alors qu'on devienne insomniaque, renonçant au sommeil par angoisse devant le ratage de la fonction du rêve. La névrose traumatique nous montre là un cas extrême... » S. Freud, « La nouvelle suite des leçons d'introduction à la psychanalyse », dans *Œuvres complètes*, XIX, Paris, PUF, 2004, p. 110-111

Cette même idée est déjà présente dans l'article de 1919 qui nous intéresse :

« En effet, dans l'inconscient psychique règne, ainsi qu'on peut le constater, un « automatisme de répétition » qui émane des pulsions instinctives, automatisme dépendant sans doute de la nature la plus intime des instincts, et assez fort pour s'affirmer par-delà le principe du plaisir. Il prêle à certains côtés de la vie psychique un caractère démonique, se manifeste encore très nettement dans les aspirations du petit enfant et domine une partie du cours de la psychanalyse du névrosé. Nous sommes préparés par tout ce qui précède à ce que soit ressenti comme étrangeté inquiétante tout ce qui peut nous rappeler cet automatisme de répétition résidant en nous-mêmes. » S. Freud, « L'inquiétant », dans *Œuvres complètes*, XV, PUF, 2002, p.172

³⁶⁰ « Le retour involontaire de l'identique, qui nous a fourni des effets si manifestes de ce sentiment, préside cependant à toute une série d'autres cas faisant un effet très différent. Nous en avons déjà rencontré un de ce genre, où la répétition sert à provoquer le sentiment du comique, et nous pourrions accumuler quantité d'exemples de ce genre. » *Ibid.*, p.181

Dans le cas de l'*Unheimliche*, c'est la familiarité même, en tant qu'elle est générée par la répétition, qui se trouve être la condition de possibilité de la peur. Comme l'écrit Martine Ménès, qui choisit de conserver la traduction de Bonaparte, « l'inquiétante étrangeté, c'est quand l'intime surgit comme étranger, inconnu, autre absolu, au point d'en être effrayant. »³⁶¹ Tout est connu, et de l'intérieur de cette connaissance, qui est moins une connaissance intellectuelle qu'une familiarité issue de la fréquentation d'un lieu, jaillit une terreur liée à une itération inquiétante. Nous l'avons déjà dit avec le cas des doubles, mais c'est aussi le cas avec la répétition des signes.

Freud fait mention dans son article d'une rue arpentée en rêve, pleine de maisons closes, et dont il essaie en vain de s'échapper³⁶². Il mentionne également un chiffre, 62³⁶³, dont la répétition, dans des situations déconnectées les unes des autres, va provoquer un sentiment d'*Unheimliche*. Ce dernier produit selon Freud, pour qui n'est pas armé intellectuellement contre les croyances irrationnelles, un penchant pour la superstition, c'est-à-dire une tendance à établir des liens de causalité entre des phénomènes qui sont sans rapport les uns avec les autres.

Le jeu de *FromSoftware* nous invite, par son scénario cryptique au sein duquel les détails fonctionnent comme un obscur système de signes, à pratiquer une exégèse permanente. Il va donc nous rendre attentifs à tous les éléments visuels et sonores redondants, qui donneront à l'expérience du jeu dans son ensemble une impression d'*Unheimliche*. On peut penser aux statues du château de Cainhurst. Dans cette zone optionnelle, où les symboles renvoient à une forme de royauté déchue, on retrouve les capuches qui rappellent les pénitents du Centre de

³⁶¹ M. Ménès, « L'inquiétante étrangeté », *La lettre de l'enfance et de l'adolescence*, 2004/2 (n° 56), p. 21-24.
DOI : 10.3917/lett.056.0021. URL : <https://www.cairn.info/revue-lettre-de-l-enfance-et-de-l-adolescence-2004-2-page-21.htm>

³⁶² « Aux fenêtres des petites maisons on ne voyait que des femmes fardées et je m'empressai de quitter l'étroite rue au plus proche tournant. Mais, après avoir erré quelque temps sans guide, je me retrouvai soudain dans la même rue où je commençai à faire sensation et la hâte de mon éloignement n'eut d'autre résultat que de m'y faire revenir une troisième fois par un nouveau détour. » S. Freud, « L'inquiétant », dans *Œuvres complètes*, PUF, 2002, p.170

³⁶³ « Nous le voyons aussi sans peine dans une autre série de faits : c'est uniquement le facteur de la répétition involontaire qui nous fait paraître étrangement inquiétant ce qui par ailleurs serait innocent, et par là nous impose l'idée du néfaste, de l'inéluctable, là où nous n'aurions autrement parlé que de « hasard ». Ainsi, par exemple, c'est un incident certes indifférent qu'on vous donne à un vestiaire un certain numéro - disons le 62 - ou que la cabine du bateau qui vous est destinée porte ce numéro. Mais cette impression se modifie si ces deux faits, indifférents en eux-mêmes, se rapprochent au point que l'on rencontre le chiffre 62 plusieurs fois le même jour ou si l'on en vient, par aventure, à faire l'observation que tout ce qui porte un chiffre, adresses, chambre d'hôtel, wagon de chemin de fer, etc., ramène toujours le même chiffre ou du moins ses composantes. On trouve cela étrangement inquiétant et quiconque n'est pas cuirassé contre la superstition sera tenté d'attribuer un sens mystérieux à ce retour obstiné du même chiffre, d'y voir par exemple une allusion à l'âge qu'il ne dépassera pas. » *Ibid.*, p.171

Yharnam, que l'on rencontre dès le début du jeu. En outre, si le fait de revenir en permanence sur ses pas à différents moments du jeu peut provoquer une forme de satisfaction et même de joie, comme nous le verrons plus tard, cela peut également provoquer le sentiment d'être piégé dans une boucle dont on ne parvient pas à sortir. La sortie des Bois Interdits, qui nous ramène par un souterrain jusqu'à la Clinique de Iosefka, lieu où nous avons débuté le jeu, produit cette impression désagréable.

Toutes ces raisons font qu'encore une fois, *Bloodborne* est autant un jeu d'action qu'un jeu d'horreur : la répétition, dans le cadre de l'action, permet certes l'incorporation de l'espace et l'internalisation des normes du jeu, mais, dans le cadre de l'horreur, elle fait surtout surgir la terreur au sein même du familier.

A présent, il nous faut comprendre cette dialectique du familier et de l'inconnu de manière inverse, pour parvenir à une compréhension plus exhaustive de la proposition de *Bloodborne*. Au fur et à mesure que l'on progresse dans le jeu, le sentiment d'horreur initiale s'émousse, la terreur délicate s'estompe. L'espace devient peu à peu familier, car maîtrisé et dominé, au moins en partie. L'incorporation du jeu, ainsi que les tentatives pour venir à bout de son scénario fondé sur la narration environnementale, nous permettent de parvenir à un sentiment de joie profonde, qui constitue l'autre pôle de l'expérience esthétique de *Bloodborne*.

Chapitre II

Ce que la narration environnementale n'est pas

Tout d'abord, une remarque liminaire s'impose ici : nous avons bien conscience que tous les jeux vidéo ne sont pas dotés d'un récit, même sommaire ou élémentaire. *Tetris*, pour reprendre l'exemple canonique du jeu non-narratif, n'a pas de récit à proprement parler : il y a bien un objectif ludique, puisque le but est d'aligner les lignes de briques sans être débordé par le rythme que nous impose la machine, mais aucun récit ne se déploie : pas d'histoire, ni de personnage, ni de situation initiale, ni de dénouement *stricto sensu*, sinon l'inéluctable défaite qui attend le joueur au moment où ce dernier est débordé par la vitesse des briques en train de choir.

Il s'agira pour nous de distinguer, au sein des jeux narratifs, c'est-à-dire sous-tendus par un récit, ce qui caractérise la narration si particulière de *Bloodborne*.

I. La singularité du récit vidéoludique : contre la perspective ludologique radicale

Même si cette séparation est bien moins pertinente aujourd'hui, les *Game Studies* se sont longtemps partagées en deux tendances rivales : une école narratologique, qui analyse le jeu comme le déploiement d'un récit, et un mouvement thuriféraire de la ludologie, champ de recherche spécifiquement dédié au jeu vidéo en tant que jeu, c'est-à-dire en tant que système formel de règles d'où émerge un certain plaisir ludique. Les chantres les plus radicaux³⁶⁴ de cette seconde tendance pointent d'ailleurs les insuffisances de l'analyse narratologique, qui apparenterait le jeu vidéo à un medium fictionnel comme un autre. Le jeu vidéo, à l'aune de la critique adressée par la ludologie à la narratologie, ne présenterait plus qu'une différence de degré avec le roman ou le cinéma, et l'on passerait à côté de ce qui le constitue comme jeu, c'est-à-dire sa mécanique ludique, son *gameplay*. Certains théoriciens ludologues, sur lesquels nous reviendrons dans le sous-chapitre consacré aux relations conflictuelles entre le cinéma et le jeu vidéo, affirment que le jeu vidéo n'est pas du tout un medium favorable au déploiement

³⁶⁴ Nous songeons ici particulièrement à Jesper Juul et à son ouvrage *Half-real*, et de Espen Aarseth, éditeur de la revue *Game Studies*. Pour une synthèse complète de la perspective ludologique, visant donc à étudier le jeu vidéo d'abord comme un système de règles, on consultera avec profit la publication suivante : Julien Rueff, « Où en sont les « *Game studies* » ? », *Réseaux*, 2008/5 (n° 151), p. 139-166. URL : <https://www.cairn.info/revue-reseaux1-2008-5-page-139.htm>

d'un récit. Nous pouvons reprendre quelques citations de différents représentants de cette tendance pour nous en convaincre ; elles sont extraites de l'article le plus célèbre de Jenkins sur la création vidéoludique conçue comme architecture narrative :

« L'interactivité est quasiment l'inverse de la narration : la narration est canalisée par l'auteur, tandis que la force motrice de l'interactivité dépend du joueur », « L'opposition entre les exigences narratives et ludiques est ouvertement conflictuelle. Tout écart de la trajectoire narrative est susceptible d'altérer la qualité du récit et toute restriction de la liberté d'action du joueur est susceptible d'altérer la qualité du jeu », « Les jeux vidéo ne constituent pas de récits (...), le récit tend plutôt à y être isolé, voire à œuvrer contre leur caractère vidéo-ludique »³⁶⁵

De telles assertions sont très réductrices et « inutilement polémiques »³⁶⁶, pour reprendre les termes de Jenkins. Elles étaient déjà fausses au moment de la rédaction de son article en 2004, qui dénonçait les nombreux « points aveugles »³⁶⁷ de cette perspective très restreinte. Tout d'abord, comme il le rappelle, le jeu vidéo n'est pas le premier médium à intégrer des éléments de performance qui pourraient théoriquement gêner le déroulement linéaire d'une intrigue, mais qui participent au contraire à la faire ressentir plus intensément. Parmi d'autres exemples, le théâtre, avec la part d'improvisation qu'il propose, implique une dialectique subtile entre le cadre de l'intrigue et la marge de jeu laissée aux acteurs, notamment dans le cas de la *Commedia dell'arte*³⁶⁸.

En outre, cette perspective ludologique ne sied pas du tout à notre perspective esthétique, qui s'intéresse largement à la *réception* de l'œuvre. Adams propose une opposition schématique et radicale entre la conception d'une œuvre narrative, pour lui nécessairement littéraire ou cinématographique, et sa réception. Ce dernier indexe même la valeur d'un récit sur un rapport de proportion inversée entre l'activité de son auteur et celle de son lecteur ou de

³⁶⁵ Les ludologues cités sont, dans l'ordre, Ernest Adams, Greg Costikyan, et Jesper Juul. Les citations sont extraites de l'article de Jenkins dirigé contre leur perspective militante exclusivement ludologique.

H. Jenkins, « Le design de jeu comme architecture narrative », Cambridge, MIT Press, 2004, trad. Maxime Cervulle, URL : <http://www.ageron.net/wp-content/uploads/2021/01/>

³⁶⁶ *Ibid.*, p.3

³⁶⁷ *Ibid.*, p.3

³⁶⁸ « Dans la *Commedia dell'arte* par exemple, les masques définissent les relations entre les personnages et nous informent sur leurs motivations et désirs. Les masques posent le cadre et les limites de l'action, bien que l'ensemble des performances soient improvisées. Les acteurs ont appris à maîtriser la gestuelle ou les *lazzi* associés à chaque personnage, tout comme un joueur apprend à maîtriser la combinaison de touches qui permettent de déclencher certaines actions. Aucun auteur n'indique aux acteurs ce qu'ils doivent faire une fois sur scène, la forme du récit émerge du vocabulaire de base des actions possibles et des paramètres établis par cette tradition théâtrale. Certains des *lazzi* peuvent contribuer au développement de l'intrigue, mais la plupart d'entre eux consistent en de simples mises en scène d'oppositions basiques (le valet trompe son maître ou se fait battre). Le plaisir que ces genres centrés sur le spectacle ou la performance nous permettent d'éprouver tout au long de la trajectoire narrative surpasse parfois en intensité le dénouement lui-même » *Ibid.*, p.8

son spectateur³⁶⁹ : une bonne œuvre séduirait et manipulerait un lecteur purement passif, ce qui serait impossible dans le jeu vidéo, le joueur étant actif par définition. On retombe sur les vieux concepts d'« activité » d'un pôle productif et de « passivité » de la réception, qui ne sont pas des concepts opératoires : ils visent la disqualification et la hiérarchisation (la valorisation de l'activité créatrice aux dépens d'une supposée passivité de la réception) bien plus que l'analyse, et à ce titre nous gênent plus qu'ils ne nous éclairent, comme l'explique bien Rancière à propos du cinéma³⁷⁰. Or, sans même évoquer le jeu vidéo, c'est une manière très contestable de comprendre l'activité d'un lecteur par exemple. Ainsi, dans le roman, l'implication interprétative du lecteur est cruciale pour comprendre le phénomène de narration dans son intégralité, et son sens n'appartient pas à l'auteur. C'est encore plus vrai encore dans le cas de la poésie. Sans aller jusqu'à parler de « mort de l'auteur »³⁷¹, on peut rappeler ici le geste radical de Paul Valéry affirmant qu'« il n'y a pas de vrai sens d'un texte. Pas d'autorité de l'auteur. Quoi qu'il ait voulu dire, il a écrit ce qu'il a écrit. Une fois publié, un texte est comme un appareil dont chacun peut se servir à sa guise et selon ses moyens : il n'est pas sûr que le constructeur en use mieux qu'un autre. »³⁷²

Dans le cas du jeu vidéo, le caractère inadéquat de cette perspective opposant jeu et récit, et, partant, production et réception de l'œuvre, est également flagrant. Le principe même de ce medium est certes l'action du joueur, physique et interprétative, mais cela n'empêche pas le récit de se déployer correctement. Jean-Louis Weissberg a jugé bon de forger un néologisme pour caractériser la situation du joueur et dépasser l'impasse théorique posée par la ludologie : le « spectateur »³⁷³. Il s'agit pour lui de rendre compte de cette figure ambivalente de l'expérience vidéoludique (et des dispositifs interactifs en général), dont on exige une performance pour que l'œuvre existe, bien qu'il n'en soit pas le créateur à proprement parler.

³⁶⁹ « Sous sa forme la plus riche, la narration signifie la soumission du lecteur à l'auteur. L'auteur prend le lecteur par la main et le conduit dans son univers imaginaire. Le lecteur a un rôle à jouer, mais c'est un rôle relativement passif : être attentif, comprendre, parfois penser... mais pas agir ». Voir Ernest Adams, *ibid.*, p.1

³⁷⁰ « Ces oppositions – regarder/savoir, apparence/réalité, activité/passivité, sont tout autre chose que des oppositions logiques entre termes bien définis. Elles définissent proprement un partage du sensible, une distribution *a priori* des positions et des capacités et incapacités attachées à ces positions. Elles sont des allégories incarnées de l'inégalité. » Jacques Rancière, *le spectateur émancipé*, Paris, La fabrique, 2008, p.18

³⁷¹ « (...) la naissance du lecteur doit se payer de la mort de l'auteur. », Roland Barthes, « La mort de l'auteur », *Œuvres complètes*, t. III, Le Seuil, 1993, pp. 40-45.

³⁷² P. Valéry, *Variété III* (1936), *Au Sujet du Cimetière marin* (1933), p. 1507, éd. Pléiade, tome I

³⁷³ « Vous avez forgé le concept de spectateur, qui fusionne, jusqu'à les rendre indiscernables, les figures du spectateur et de l'acteur. De la sorte, vous tentez de qualifier l'inédite posture assignée par les dispositifs interactifs, dont l'une des spécificités essentielles serait de réunir ces deux situations traditionnellement antithétiques. » Armand Amato Etienne, Jean-Louis Weissberg. « Le corps à l'épreuve de l'interactivité : interface, narrativité, gestualité. », in *Interfaces, Anomalie digital_arts*, n°3, 2003, sous la direction de Aktypi Madeleine, Lotz Susanna et Quinz Emanuele, p.41-51., édition HYX, ISBN 2-9518811-0-X, p.40

Inapte à articuler l'implication du joueur, fondée sur l'interactivité et l'action, et le travail des développeurs dans la constitution du récit, la perspective exclusivement ludologique se borne à affirmer que les deux aspects sont contradictoires. Or, dans *Bloodborne*, considérer l'histoire sans évoquer le travail d'exploration du *lore* opéré par les joueurs est totalement dépourvu de sens : le récit est *tout entier* dans l'exploration spatiale par le joueur, qui rend possible le travail d'interprétation du monde nécessaire à son déploiement.

Cette position radicale, enfin, ne convient pas du tout à l'analyse de *Bloodborne* spécifiquement. Les ludologues cités affirment que l'opposition entre le jeu et le récit est cristallisée autour de la temporalité. Pour asseoir cette affirmation, ils défendent l'idée que dans le jeu vidéo, il n'y aurait pas d'écart entre le temps de la chose racontée et celui du récit, pour reprendre la terminologie de Genette, ce qui est très discutable³⁷⁴. D'après Juul, les événements qui scandent l'intrigue s'y déroulent nécessairement en temps réel, c'est-à-dire pendant que le joueur joue, puisque nous pouvons influencer leur cours :

« Lorsque l'on joue à un jeu vidéo d'action comme *DOOM II*, il est difficile de déceler une distance entre les temps de l'histoire, de la narration, et celui du lecteur/spectateur [*reading/viewing time*]. [...] Il est clair que les événements représentés à l'écran ne sauraient être *passés* ou *préexistants* [*prior*], puisqu'en tant que joueurs nous avons une emprise sur eux. »³⁷⁵

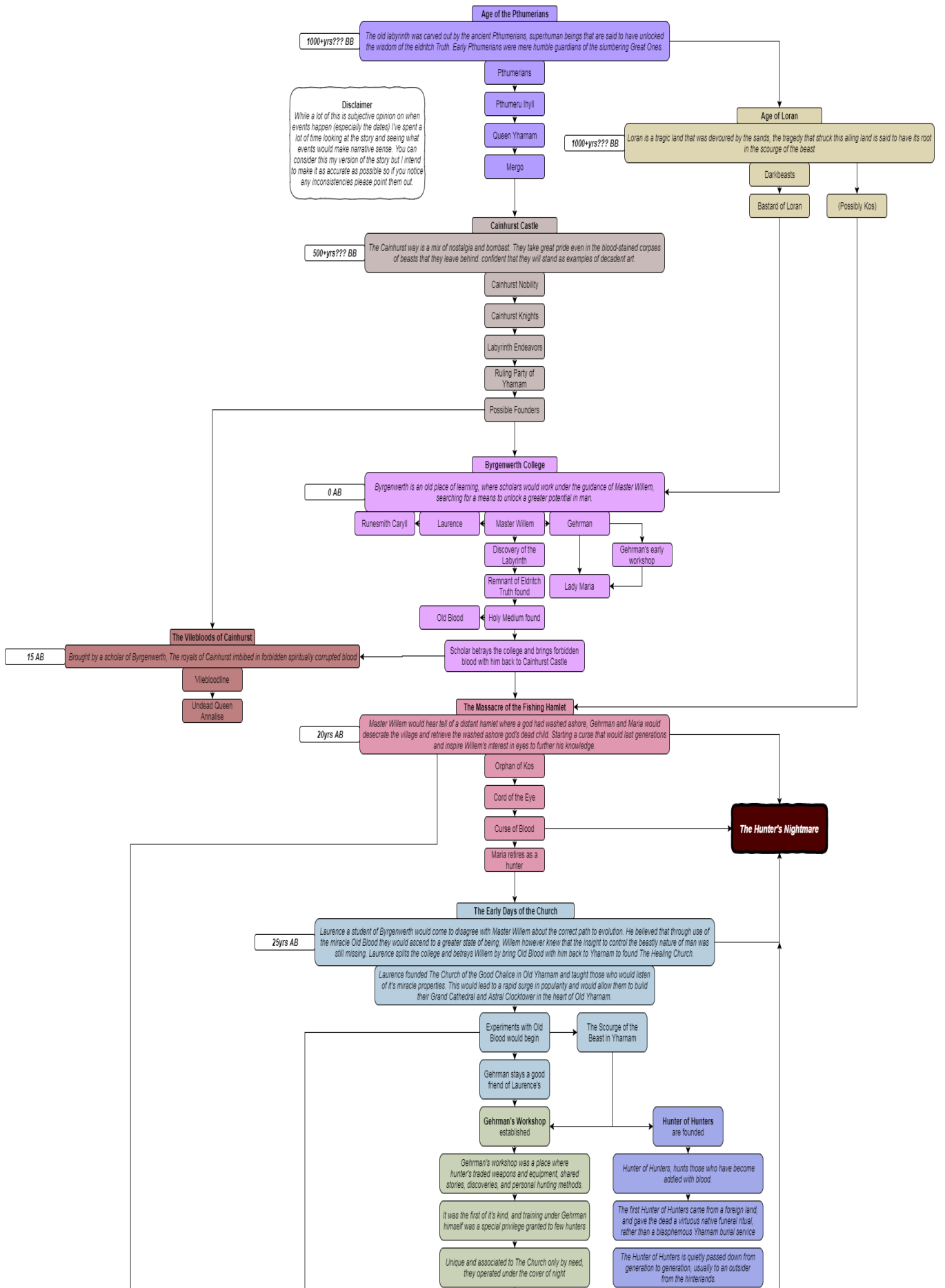
Or, dans *Bloodborne*, comme nous l'avons beaucoup répété, la plupart des événements ont déjà eu lieu. Nous arrivons après la chute de la Ville de Yharnam, et nous tentons de comprendre ce qui s'est passé en explorant ses ruines : l'exploration spatiale des lieux nous permet d'interpréter les signes venus d'un passé parfois très lointain. Il nous incombe en tant que joueur d'établir une chronologie probable des événements, en recoupant des indices. En somme, il y a bien un temps de la « chose racontée » (l'histoire, c'est-à-dire les événements qui se sont produits avant notre arrivée) et un « temps du récit », qui est dans le cas du jeu une narration spatialisée pour comprendre cette histoire. Toute narration environnementale est donc en même temps une narration archéologique, qui explore le passé et ses traces, lesquelles fonctionnent comme autant de signes pour parvenir à le rendre intelligible. Pour nous en

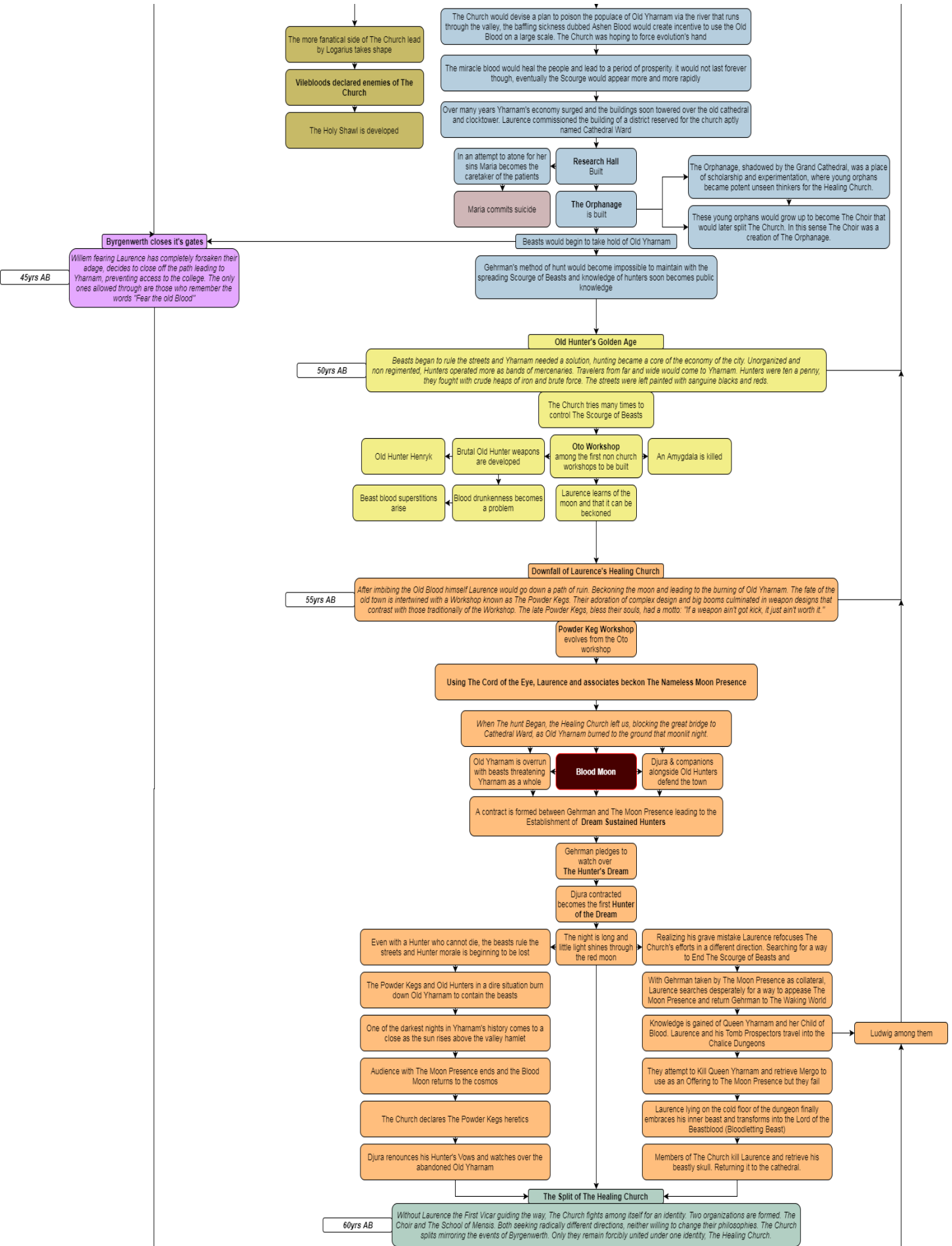
³⁷⁴ G. Genette, *Figure III*, Paris, Seuil, 1972

³⁷⁵ J. Juul, « Games Telling Stories? », *Handbook of Computer Game Studies*, Cambridge, MIT Press, trad. Rémi Cayatte, 2001, p.222

Cette idée est reprise également par Marc Martin dans un article synthétique : « Les effets et représentations temporelles dans le jeu sont moins évidents à délimiter, car aux moments actifs de la partie, il y a une simultanéité entre la chose racontée et le temps du récit (...) » Marc Marti, « Narratologie vidéoludique / Narratology of Videogames », *Glossaire du RéNaF*, mis en ligne le 30 août 2021, URL: <https://wp.unil.ch/narratologie/2021/08/narratologie-vidéoludique-narratology-of-videogames/>

convaincre de manière définitive, nous plaçons ici un schéma réalisé par un réalisateur de bande-dessinée en train d'adapter *Bloodborne*, corrigé et revu par la communauté des joueurs sur le forum Reddit. Ce dernier a reconstitué de manière aussi précise que possible la trame chronologique des événements du jeu. La datation de certains événements fait parfois l'objet de discussions collectives, mais l'ordre général de leur enchaînement fait à peu près autorité. Ce qui est très frappant, hormis ces quelques flottements et imprécisions constitutives de la narration environnementale, est que notre partie débute au terme des événements décisifs qui jalonnent l'histoire, dans la dernière partie en bleu, à la troisième page du schéma suivant (100 years AB, After Byrgenwerth) :





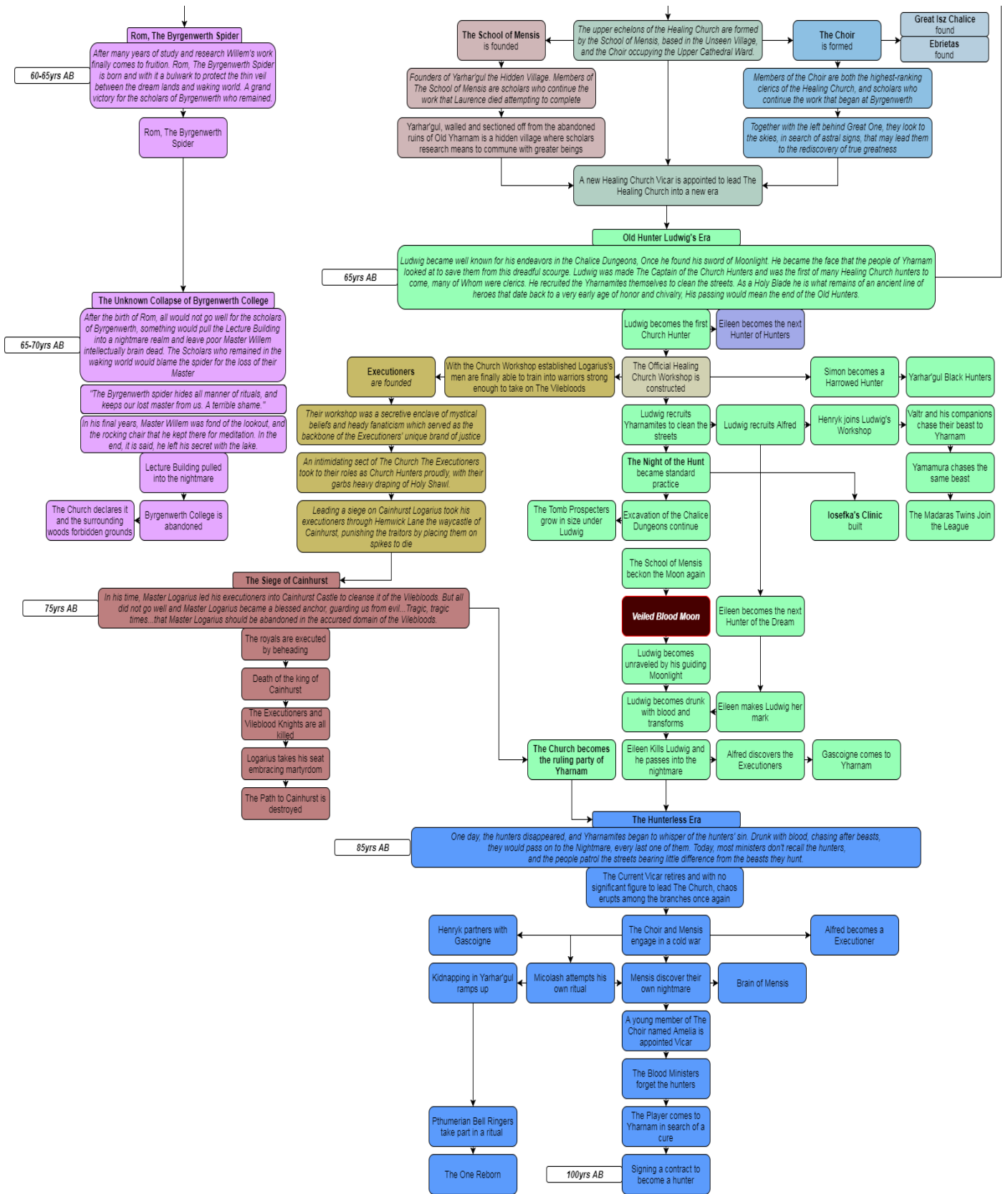


Figure 26 - Chronologie de Bloodborne³⁷⁶

³⁷⁶ Shadowfangs99, « Bloodborne Timeline, Events of the entire backstory of the game », Reddit, 2017

Enfin, on peut affirmer que les approches narratologique et ludologique se complètent tout à fait, et il n'y a guère besoin d'entretenir une concurrence stérile entre les deux³⁷⁷. À cet égard, les notions *ad hoc* comme la « dissonance ludo-narrative », déjà évoquée plus tôt, très à la mode il y a quelques années et déjà tombée en désuétude, n'ont que peu de valeur. Néanmoins, on peut souligner que si la narratologie a pu s'imposer dans le champ des *Game studies*, c'est bien parce que les jeux empruntent de plus en plus d'éléments formels à des mediums encore reconnus comme plus légitimes qu'eux, et en particulier au cinéma. C'est vrai au moins depuis le début des années 1990. En effet, pour des jeux comme *Pong* (1972) ou *Space Invaders* (1978), la nécessité d'une analyse de la diégèse ou des personnages ne se fait pas particulièrement sentir.

Cette critique de Jenkins à l'égard de la perspective ludologique radicale est articulée à une définition positive du design de jeu vidéo qui nous semble également très pertinente : ce medium, ou du moins une grande partie des jeux, propose moins des contes que des « architectures narratives ». Le terme est très juste, puisqu'il implique une certaine spatialisation du récit, et il sera en outre d'emblée adossé à la notion de narration environnementale. Ainsi, il invite à ne pas concevoir les développeurs de jeu vidéo comme des conteurs, tenant captif leur auditoire par un jeu de séduction rhétorique, mais comme des « architectes narratifs »³⁷⁸. Nous reviendrons dans les deux derniers chapitres de cette partie sur la manière dont cette définition idoine, posée cinq ans avant la parution de *Demon Souls* (2009), prélude à la série des *Soulsborne*, doit être complétée et actualisée.

La limite de la perspective ludologique doit nous conduire à l'affirmation suivante : le jeu vidéo n'est pas *incapable* de raconter une histoire ; il le fait simplement d'une manière qui lui est propre. C'est d'ailleurs encore trop peu d'affirmer cela : comme nous le répétons depuis l'introduction, il y a différentes manières de raconter des histoires pour le jeu vidéo, relatives à différentes mécaniques de jeu et régimes d'expérience. À cette aune, un jeu de gestion comme *Age of empires* (1997) n'est pas comparable à un *Soulsborne*. Dans tous les cas, le caractère ludique et interactif de la narration n'est pas contradictoire avec la notion de récit, elle exige simplement de la reprendre à nouveaux frais. Un jeu vidéo, où le joueur peut essayer diverses

³⁷⁷ Vinciane Zabban, « Retour sur les *Game studies*. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo », *Réseaux*, 2012/3-4 (n° 173-174), pp. 137-176. DOI : 10.3917/res.173.0137. URL : <https://www.cairn.info/revue-reseaux-2012-3-page-137.htm>

³⁷⁸ H. Jenkins, « Le design de jeu comme architecture narrative », Cambridge, MIT Press, 2004, trad. Maxime Cervulle, p.12

options, sauvegarder avant de choisir un chemin, puis charger sa partie précédente pour en tester une autre, ne ressemble certes pas *Aux illusions perdues* de Balzac, roman où le jeune Lucien, angoumoisais naïf, va aller se frotter à la mondanité parisienne. La trame, dans ce cas, est tout à fait linéaire. *Bloodborne* est le contraire d'un jeu linéaire : non seulement nous recommençons sans cesse du fait de la mort de notre avatar (ce qui est commun à la plupart des jeux vidéo³⁷⁹), mais nous revenons en plus sur les différents lieux arpentés plusieurs fois dans la partie pour mieux les comprendre. Enfin, de nombreuses zones du jeu sont totalement optionnelles : elles sont cruciales dans le récit mais peuvent être manquées, faute d'attention suffisante portée au *lore*. Pour autant, sa mise en récit par narration environnementale, axée sur le *lore* et la joie profonde de le comprendre, est bien l'une des raisons principales de son succès, en complément de l'occasion du sublime qu'il permet lorsque nous découvrons le jeu.

Cette première distinction doit être articulée à une seconde séparation, entre narration environnementale et narration visuelle, qui n'implique d'ailleurs pas de poser une frontière étanche entre cinéma et jeu vidéo ni d'essentialiser ces deux médiums. Cette seconde distinction vise à singulariser le mode de narration propre à *Bloodborne*. En effet, le jeu vidéo peut très bien utiliser la narration visuelle en tant qu'il est lui aussi un médium d'images. Néanmoins, la narration environnementale diffère fortement de la narration visuelle, même si elle lui ressemble de prime abord. À la limite, la première pourrait même se développer dans un jeu destiné aux non-voyants. Pour mettre en exergue ces différences, il nous faut revenir un moment sur les rapports riches et complexes entre jeu vidéo et cinéma.

II. La narration environnementale contre la narration visuelle

Le jeu vidéo emprunte beaucoup au cinéma et à son mode de narration, notamment depuis le début des années 2000, avec le développement technique des machines et les potentialités graphiques nouvelles qu'elles proposent. On pourrait discuter de la chronologie et nous objecter que beaucoup de jeux vidéo, depuis les années 1960, fonctionnaient déjà de manière narrative, à rebours du préjugé selon lequel les vieux jeux seraient purement ludiques

³⁷⁹ « Cette originalité du temps narratif vidéoludique suppose une « situation du jeu [qui] consiste à rendre le joueur lui-même leibnizien, à l'intégrer progressivement dans la logique du programme, à le conduire à retrouver l'enchaînement optimal » (Tricot 2011 : 60) », Marc Marti, « Narratologie vidéoludique / *Narratology of Videogames* », *Glossaire du RéNaF*, mis en ligne le 30 août 2021, URL: <https://wp.unil.ch/narratologie/2021/08/narratologie-videoludique-narratology-of-videogames/>

et presque non-scénarisés, à l’instar de *Tetris* (1978) ou de *Space Invaders* (1978). Ce sont les fameux « livres dont vous êtes le héros » ou livres-jeux. Les *visual novels* sont le nom générique donné à ces livres électroniques destinés à être lus sur écran. La série des *Fighting fantasy* est la plus célèbre d’entre elles. Néanmoins, cette objection ne nous semble pas du tout pertinente. Tout d’abord, ces *visual novels* des années 1960 n’ont connu qu’un succès très relatif et une faible renommée. En outre, ces jeux ne proposent pas de narration visuelle, puisqu’ils ne fonctionnent qu’à partir d’un texte. Or, c’est cette manière particulière de porter le récit par l’image qui nous intéresse, en tant qu’elle est réalisée à la fois par le cinéma et les jeux vidéo depuis les vingt dernières années. Ainsi, c’est quand la puissance de calcul des machines a permis au jeu vidéo de proposer des graphismes que le jeu vidéo commence réellement à ressembler à une œuvre de cinéma, avec une trame scénaristique étoffée, quoique toujours non linéaire, et, surtout, avec des personnages à la psychologie travaillée. Pour montrer en quoi *Bloodborne* propose une narration singulière, il faut souligner en quoi elle diffère des modes de narration empruntés au cinéma, et repris aujourd’hui par de nombreux jeux vidéo.

1. La domination du cinéma et l’hétéronomie persistante du jeu vidéo

Nous nous pencherons d’abord rapidement sur deux aspects de la domination du cinéma, qui correspondent en fait à deux époques. Dans un premier temps, nous reviendrons sur les années 1970 aux Etats-Unis, qui voient se développer le jeu vidéo, peu de temps après sa naissance, comme produit dérivé du cinéma. Dans un second temps, nous envisagerons la période qui commence au début de la décennie 2010 jusqu’à aujourd’hui ; il sera question d’interroger la tendance dans le monde de la production vidéoludique, qui concerne autant les Triple A que les jeux d’auteur, à chercher un succès d’estime en s’opposant de manière presque militante au caractère intrinsèquement ludique du jeu vidéo, pour mieux se rapprocher du cinéma, soit dans son caractère narratif, ce qui donne lieu à des jeux s’apparentant à de véritables films interactifs, soit dans son caractère contemplatif, ce qui engendre des jeux expérimentaux aux graphismes et aux bandes-son extrêmement stylisés.

A. Le jeu vidéo : un medium dérivé

L'histoire du jeu vidéo est étroitement liée à celle des grands studios de cinéma américains. L'ouvrage d'Alexis Blanchet, *Des Pixels à Hollywood*³⁸⁰, en propose une revue exhaustive. Deux dates sont surtout à retenir à ses yeux : le début du nouvel Hollywood au début des années 1970, avec des productions cinématographiques qui se veulent de vraies « performances commerciales »³⁸¹, lesquelles exigent, entre autres, la vente de produits dérivés autour des films. Le succès commercial de *Jaws* (1975) de Spielberg marque le début de cette recherche de profits. Les produits dérivés autour de ce film, qui a permis d'enregistrer 100 millions de dollars de recettes, permettent d'augmenter encore la marge commerciale réalisée par *Universal*, et l'un de ses produits dérivés phare sera le jeu vidéo. Quelques mois après la sortie du film, *Shark Jaws* (1975) voit le jour sur les bandes d'arcade : le joueur, un plongeur armé d'un harpon, doit débarrasser le monde d'un requin malfaisant.

Le second événement qui scelle ce lien du jeu vidéo au cinéma est le rachat, à l'automne 1976, d'ATARI par la Warner, conglomérat d'industries spécialisées dans le divertissement. ATARI est la première entreprise américaine à avoir produit le tout premier jeu vidéo à succès : le fameux *Pong* déjà cité, une simulation de tennis. Après son rachat, elle enchaîne les titres à succès, qui sont parfois des adaptations assumées de films : c'est le cas de *Star Wars* en 1983, *E.T.*, *King Kong* ou *Superman*, ou qui s'en inspirent de façon marquée, reproduisant des situations de films à succès : duels au pistolet entre cowboys qui renvoient à l'imaginaire du Western, batailles spatiales et combat de science-fiction qui sont autant de variations autour de *Star Wars*, *Star Trek* ou *Flash Gordon*... Blanchet, dans son ouvrage, résume la chose ainsi : « Les jeux d'action, d'aventure comme celui des gangsters sont ainsi des appellations qui mettent en évidence l'importance de la dimension narrative empruntée aux modèles littéraires et/ou cinématographiques préexistants. »³⁸²

L'hétéronomie du jeu vidéo ne se résume pas au fait qu'il soit dérivé du cinéma et second chronologiquement par rapport à lui. Plus éloquente encore est pour nous la tendance

³⁸⁰ Dans cet ouvrage, Blanchet propose une analyse plus générale de ce qu'il nomme des « échanges » entre les deux mediums. Le cinéma emprunte effectivement beaucoup au jeu vidéo, comme nous le verrons plus tard. Néanmoins, pour la période qui nous intéresse, c'est-à-dire depuis la fin des années 1970 jusqu'au début des années 2000, ce sont surtout les jeux vidéo qui sont des adaptations de blockbusters hollywoodiens, et qui fonctionnent comme des produits dérivés. A. Blanchet., *Des pixels à Hollywood*, Pix'n love, 2010

³⁸¹ L'expression de Blanchet est reprise à Justin Wyatt, dans « From Roadshowing to Saturation Release : Majors, Independents And Marketing/Distribution Innovations », *Ibid.*, p.79

³⁸² *Ibid.*, p.109

des jeux vidéo depuis le début des années 2000, propre aux *blockbusters* triple A mais présente également dans les jeux que l'on pourrait qualifier d' « auteur », de s'inspirer formellement du cinéma pour raconter leur histoire. On pourrait penser qu'avec le temps, le jeu vidéo développe des logiques de plus en plus spécifiques et singulières, mais cela n'est que partiellement vrai : certains jeux vidéo empruntent même au contraire de plus en plus au cinéma et à ses modes de narration visuelle.

Ce phénomène est partiellement lié à un symptôme résiduel, bien qu'encore tangible en 2023, de défiance persistante à l'égard du jeu vidéo. Ses diverses condamnations, réitérées à chaque événement violent, poussent les développeurs de ce medium à chercher une forme de reconnaissance institutionnelle. Nous pouvons rapidement souligner les deux ressorts principaux qui motivent encore la condamnation du jeu vidéo : la nature de leurs images, à la fois virtuelles et aujourd'hui capables de photoréalisme, et la fragilité supposée des joueurs auxquels elles se destinent. Les images de synthèse vidéoludiques, performées par un joueur, retiendraient ce dernier captif. Le joueur est en effet souvent perçu *a priori* comme jeune et fragile. Il correspond en fait étrangement à la figure du destinataire naturel de toute image, c'est-à-dire au spectateur influençable, soumis à ses affects et sourd aux appels de la raison. Il est le spectateur de la caverne par excellence, le prisonnier d'un monde d'illusions qu'il finirait par confondre avec le réel. Ainsi, pour être accepté, le jeune medium doit puiser dans la grammaire du septième art, aujourd'hui bien légitimé, bien qu'il ait essuyé les mêmes critiques à ses débuts³⁸³. Cela se traduit notamment par la figure prestigieuse de l'acteur, qui s'installe dans le jeu vidéo.

B. La légitimité culturelle du cinéma

Avant même d'aborder ces questions relatives à la narration et à la contemplation comme substituts au *gameplay*, on peut remarquer que les cérémonies annuelles récompensant les meilleures productions vidéoludiques sont une reproduction presque identique des festivals qui consacrent les chefs d'œuvres du cinéma. Les *Game Awards*, qui se tiennent chaque année à Las Vegas depuis 2014, sont d'ailleurs appelés par la presse les « Oscars du jeu vidéo » : on

³⁸³ « Le cinéma est un divertissement d'ilotes, un passe-temps d'illettrés (...) » G. Duhamel, *Scènes de la vie future*, Paris, Fayard, 1942, p.29, également cité de manière détournée par Mathieu Tricot dans *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La découverte, 2017, p.82

parle des jeux vidéo depuis le cinéma. Le palmarès décerné est éloquent. On y récompense brièvement les jeux par type de *gameplay* : il y a un RPG de l'année, un meilleur FPS, un meilleur jeu de sport... Néanmoins, les récompenses les plus prestigieuses sont : meilleure direction artistique, meilleure narration, meilleure bande originale, et même meilleure performance, prix distinguant le jeu d'acteurs réels utilisés dans les jeux vidéo. Le prestige d'acteurs célèbres issus du cinéma déteint ainsi sur celui du jeu vidéo. L'exemple le plus frappant est sans doute celui de *Beyond : Two souls* (2013), qui utilise les visages des vedettes hollywoodiennes Ellen Page et Whilem Dafoe pour donner vie aux personnages principaux du jeu, Jodie Holmes et Nathan Dawkins.

L'introduction d'actrices et d'acteurs a été rendu possible par l'augmentation des moteurs graphiques des machines d'une part, et par la *Performance Capture* d'autre part. En effet, pour qu'un acteur soit reconnu et animé correctement, il faut une puissance graphique que seuls les consoles de la dernière génération (PS4 ou XBOX One, ou plus récemment PS5 et Xbox Série S) et les PC compétitifs peuvent proposer. Avant cela, les yeux étaient vides et les personnages inanimés. Il ne s'agit pas de réalisme _ce concept est trop chargé de sens et polysémique pour être employé de manière rigoureuse ici_ mais de photoréalisme. De nouveaux jeux donnent enfin à voir des visages humains convaincants, et proposent des gros plans, ce qui ne se faisait que très rarement avant. Jusque-là, les *game designers* cherchaient le plus possible à éviter de confronter le joueur au visage de son avatar, dont le regard vide et les traits figés étaient souvent décevants pour lui. Mais depuis, les jeux vidéo ont acquis les capacités techniques qui leur permettent d'emprunter à la grammaire cinématographique, et d'introduire de vrais acteurs dans leur programme, dont les visages sont remarquablement restitués. Le jeu *Hellblade : Senua's sacrifice*, sorti en 2017, en est la démonstration éclatante³⁸⁴. Ce jeu propose une caméra qui ne cesse de zoomer sur le visage de l'héroïne, et laisse la possibilité au joueur de regarder son avatar sous n'importe quel angle.

Ces acteurs apparaissent également dans le cadre de la *performance capture*. Jusque-là, seule la *motion capture*, technologie qui provenait d'ailleurs du cinéma, premier medium à utiliser les images de synthèse, était employée³⁸⁵. La *performance capture* est une *motion*

³⁸⁴ Une analyse poussée des ressorts cinématographiques de ce jeu a été menée par Jean-Luc Canot, scénariste spécialisé dans le jeu vidéo, dans la Série ARTE Gaming. L'épisode s'intitule « Silence ! On tourne. », 2017, URL : https://www.arte.tv/fr/videos/078750-018-A/art-of-gaming/?t=%7Bseek_to_second_number%7D

³⁸⁵ Dans un studio vide, des acteurs en combinaison noire et recouverts de capteurs, que filme une caméra uniquement sensible à la lumière, se meuvent dans l'espace de manière à permettre la construction la plus photoréaliste possible d'un avatar virtuel. Leurs mouvements sont retranscrits avec exactitude en images de

capture augmentée, où le son, le visage et ses émotions, ainsi que le mouvement du corps entier sont enregistrés en même temps, et directement inscrits dans le décor du jeu. Cela permet d'évaluer la qualité de la prestation de l'acteur ou de l'actrice en contexte, dans un niveau déjà programmé par le *level designer*. Associée aux nouveaux moteurs graphiques, la *performance capture* sert à reproduire la singularité d'une émotion sur un visage, et permet surtout la retranscription simultanée de la voix, qui n'a plus besoin d'être enregistrée par-dessus. C'est un saut technique qui correspond, dans le cinéma, à l'utilisation de caméras qui permettent l'enregistrement simultané du son et de l'image. Son utilisation pour les jeux *Death Stranding* (2019) ou *Hellblade : Senua's sacrifice* montre ce qui se joue derrière cette logique photoréaliste : apparenter le jeu vidéo à un film, avec des personnages très incarnés, à la physiologie et à la psychologie très étudiés. Cette technique de la *performance capture*, par l'enregistrement précis et simultané des mouvements et de la voix, permet alors de reproduire certains éléments de la grammaire cinématographique : de véritables plans séquences sont tournés et peuvent être filmés et retranscrits tels quels, sans *cut* (grâce à la suppression des temps de chargement entre les niveaux) et avec une caméra très mobile, reproduisant ainsi un effet de linéarité très similaire à ce que certains films proposent, comme *l'Arche Russe* de Soukourov (2003), qui met en scène une déambulation ininterrompue dans l'Hermitage.

Tout cela influe nécessairement sur la production des jeux vidéo eux-mêmes, qui misent autant sur la qualité d'un acteur, l'écriture d'un scénario que sur une expérience narrative proche de celle d'un film, pour être reconnus. En témoignent les films interactifs, développés à partir des années 2010 par les studios français de *Quantic Dream*, dirigés par David Cage.

C. Scénario contre *gameplay*

a. Les films interactifs

Ce nom de « film interactif » pourrait passer pour une critique voilée adressée à ces jeux vidéo, trop cinématographiques et oublieux de leur nature ludique, mais ce sont les producteurs eux-mêmes qui s'en réclament, donc nous l'utiliserons ici. Même si la narration de *Bloodborne*,

synthèse, afin de reproduire la fluidité d'un mouvement réel sur le personnage du film ou du jeu : combat à l'épée, course à pied, roulades... Pour les jeux vidéo, cela servait d'abord la mécanique de combat et, par extension, la mécanique du jeu tout entière.

fondée sur la spatialisation, est aux antipodes de ces jeux, l'objectif de cette thèse ne sera pas de disqualifier le mode de narration que ces films narratifs proposent en leur reprochant de s'écarter d'une prétendue essence du jeu vidéo³⁸⁶. Les premiers titres des studios *Quantic Dream* ont jeté les bases de ce genre, avec *Heavy Rain : The Origami Killer*, sorti en 2010, et *Beyond : Two souls*, sorti trois ans plus tard. Le premier est un jeu policier : un père part seul à la recherche de son fils dans une ville où il ne fait presque jamais jour et où il pleut sans discontinuer. Le second est un jeu où l'on incarne une jeune lycéenne télépathe, dans une esthétique qui pastiche celle des *Teen Movies*. La référence au cinéma y est encore plus prégnante, puisque, comme nous l'avons dit, ce sont les acteurs Hellen Page et Whilhem Dafoe qui prêtent leurs traits aux personnages principaux du jeu. La forme de ces deux premiers jeux est particulièrement éloquente : on y joue des personnages à la psychologie travaillée, pris dans une trame serrée où la marge de manœuvre du joueur est réduite à des choix multiples, dans des situations bien définies au sein du scénario, et l'action circonscrite à un *Quick Time Event*³⁸⁷. La structure de ces jeux s'apparente donc beaucoup à celles des « livres dont vous êtes le héros », ouvrages proposant au lecteur des choix multiples à chaque situation critique rencontrée par le personnage, et le renvoyant à une page bien précise selon sa décision.

Les QTE requièrent moins d'habileté dans l'usage de la manette. Les touches ne sont pas associées à un mouvement physique défini du personnage incarné (saut, course, tir...), mais correspondent à une injonction du jeu signalée à l'écran, dans une situation où le temps se fige pendant quelques secondes³⁸⁸ : l'urgence y est moindre que dans les jeux qui mobilisent nos réflexes. Pour les jeux qui suspendent indéfiniment le cours de la partie, comme *Beyond : Two Souls*, il n'y a même pas de véritables actions à proprement parler, du moins si l'on définit l'action comme un moment à saisir, placé sous le signe du *kairos* ou, *a minima*, d'une temporalité contraignante. À plus forte raison, c'est une négation du *play*, car il n'y a aucun espace de liberté au sein de cette trame narrative très serrée. Si le jeu propose des fins multiples, la seule liberté du joueur est de s'y inscrire, sans possibilité de s'en écarter en s'occupant de quêtes annexes, et surtout sans pouvoir vaquer dans les rues des villes ou les forêts du jeu. Cette

³⁸⁶ Nous pouvons revenir brièvement ici sur les critiques d'obédience ludologique adressées à David Cage. Certaines nous semblent tout à fait pertinentes, notamment lorsque ce dernier suspend le potentiel émotionnel d'un jeu à la résolution de ses graphismes. Néanmoins, ces critiques sont parfois essentialisantes, et posent une norme *a priori* de ce que serait un vrai jeu, ce qui nous semble discutable.

³⁸⁷ « Un *quick time event* (abrégé QTE) est, dans le jeu vidéo, un élément de *gameplay* de type action contextuelle consistant en une phase particulière où l'exécution des indications affichées à l'écran dans un temps imparti conditionne une issue pré-calculée. Elle consiste à limiter le contrôle du personnage par le joueur à seulement quelques touches qui s'affichent à l'écran dans un ordre imposé. », Gamekult (2008)

³⁸⁸ S'il faut agir relativement vite dans *Heavy Rain*, ce n'est pas le cas dans *Beyond Two souls*.

négligence de la place du joueur a été décrite avec virulence, donnant lieu à des parodies réalisées par des joueurs frustrés de ne pas pouvoir agir davantage sur le jeu, ou alors de manière trop superficielle. Ce fut le cas pour une scène de *Heavy Rain*, où le père affolé se réveille d'une crise d'épilepsie dans un parc désert où jouait son fils, lequel a mystérieusement disparu. Il ne reste au père qu'à crier son désespoir, sans possibilité d'agir réellement sur le cours des choses. Le joueur peut choisir de faire crier au père le nom de son enfant perdu, ce qui ne change absolument rien au scénario et à la possibilité de retrouver le fils égaré en question. Le fait de proposer délibérément une action vaine, c'est-à-dire une action qui n'engage aucune conséquence, a irrité beaucoup de joueurs, qui en ont produit des parodies³⁸⁹. Cela provoque en outre un brouillage des rapports, classiques dans le jeu vidéo, entre les phases de *gameplay*, où le joueur contrôle son avatar, et les cinématiques, phases non jouées qui fonctionnent comme des respirations pour le joueur, lequel peut reposer sa manette pendant un temps.

b. Le rôle cardinal des cinématiques

L'alternance entre cinématique et phase de *gameplay* est devenue un élément narratologique incontournable pour construire un rythme structurant l'expérience du joueur et pour faire progresser le récit. Ce rythme diffère en fonction des jeux : certains proposent en effet des cinématiques longues et fréquentes, d'autres beaucoup moins. Or, les films interactifs, du fait de leur forme même, remettent en cause ce rythme. Ils sont tout entiers de grandes cinématiques, qui ne s'arrêtent jamais, où l'on demande de temps en temps au joueur d'intervenir. Cela produit un changement de paradigme : la cinématique passe du statut de moment de repos au service du *gameplay*, au statut d'élément cardinal. L'enjeu de notre analyse, encore une fois, n'est pas de produire une condamnation de cet état de fait, mais de souligner que le processus de patrimonialisation et de reconnaissance institutionnelle du jeu vidéo passe par une imitation du medium cinématographique et de sa grammaire : de nombreuses œuvres vidéoludiques cherchent bien une reconnaissance en se rapprochant d'œuvres de fiction littéraire ou cinématographique. Le fait que le jeu ait un « désir de cinéma »³⁹⁰ n'implique pas un lien de subordination mécanique à son égard, il contribue notamment à enrichir ses modes narratifs.

³⁸⁹ Un exemple de parodie parmi d'autres : Dead Workers Party, « Press X to Jason », 2010
URL, https://www.youtube.com/watch?v=_56257iS77A

³⁹⁰ H. Jenkins, « Le design de jeu comme architecture narrative », Cambridge, MIT Press, 2004, trad. Maxime Cervulle, p.3

En somme, la transmédialité est un chemin emprunté par de nombreux mediums, et le jeu vidéo n’y déroge pas. Reste à comprendre précisément ce qui fait le cœur de cette narration visuelle empruntée au cinéma, pour comprendre en quoi elle se distingue de la narration environnementale.

Tout le principe de la narration visuelle cinématographique repose sur l’injonction « show, don’t tell ! », qui distingue la littérature de tous les mediums visuels, notamment le cinéma, la peinture et la photographie. En somme, il s’agit de la capacité d’un film, d’une photo ou d’une toile à faire saisir une idée par l’image, c’est-à-dire sans médiation verbale³⁹¹. On peut remarquer que cette narration visuelle est très exploitée dans le jeu vidéo. Nous songeons, parmi d’autres jeux, à la célèbre série des *Call of Duty*, FPS qui empruntent beaucoup à la grammaire du septième art. La mission « battle for Washington D.C. » de *Modern Warfare II* est éloquent à cet égard : toute la mécanique de jeu est suspendue à la narration visuelle. La lumière nous permet de voir que tout va mal : les blessés et les cadavres sont éclairés, la chambre du commerce, éclairée par des spots à la sortie d’un tunnel sombre, est en flammes. L’image apocalyptique des Etats-Unis livrés à la guerre est l’objectif visuel de tout le niveau.

On remarquera que cette forme narrative axée sur l’image est beaucoup plus délicate à mettre en œuvre dans le cadre du jeu vidéo que d’un film, bien qu’elle soit de fait très exploitée. Cela est dû notamment au fait que la plupart des jeux vidéo permettent au joueur de contrôler la caméra, qui a pour fonction première de servir la mécanique de jeu, c’est-à-dire le déplacement et la vision de notre avatar. Or, si le joueur décide de regarder autre chose que ce que les développeurs ont prévu de lui montrer, c’est son droit le plus strict. Il incombe aux développeurs d’un jeu de diriger le joueur de manière subtile, pour éviter qu’il ne rate ce qu’on cherche à lui montrer. Néanmoins, cela arrive souvent. Ainsi, on songe à *Ace Combat 7* (2019), un jeu de combat aérien produit par Bandai Namco. Dans l’une des scènes principales du jeu, l’un des avions ennemis perd son bouclier, ce qui nous offre la possibilité de le vaincre. La séquence est accompagnée par une musique épique. Or, dans la majorité des parties, le joueur ne verra presque rien puisque les nuages obstruent sa vue. Le spectacle n’est visible que s’il place la caméra exactement au bon endroit. Dans le cas contraire, la musique glorieuse se lèvera dans le vide ; la scène aura été produite en vain. C’est d’ailleurs la raison pour laquelle la cinématique, que nous évoquions plus tôt, est tellement utilisée : elle permet aux développeurs

³⁹¹ Nous reprenons ici l’analyse proposée par le vidéaste The Great Review, « Qu’est-ce que le cinéma a appris au jeu vidéo ? », 2023, URL : https://www.youtube.com/watch?v=ucX_WCNSbpo&t=6s

du jeu de garder la main sur la caméra puisque, pendant son déroulement, le joueur ne joue pas et ne peut donc pas détourner le regard.

Peut-on dire que *Bloodborne* utilise la narration visuelle ? Partiellement seulement : des cinématiques y sont présentes et participent au déploiement du récit, mais elles obscurcissent parfois son sens général et ne nous donnent pas la clef de son interprétation. Toutefois, de nombreux détails visuels nous aident effectivement à comprendre l'histoire : Maître Wilhem, dans l'Université de Byrgenwerth, est totalement muet. D'un geste du doigt, il nous montre le chemin à suivre pour avancer, et désigne dans le même mouvement la lune encore blanche, sur le point de devenir rouge, dirigeant ainsi notre regard. Ce moment précis sera le début de révélations cauchemardesques et du fond lovecraftien du jeu. D'une certaine manière, on peut dire qu'une large part de l'analyse donnée dans notre partie consacrée au sublime relève de la narration visuelle. Le concept de narration visuelle n'est donc pas inadéquat, mais il est très partiel, dans la mesure où il ne nous permet pas de rendre compte de la mise en récit spécifique à la narration environnementale, qui fonctionne sur l'exploration plus que sur l'ostension. Nous ne sommes plus seulement dans le « show don't tell » mais dans le « play and seek, don't tell ». Si la narration environnementale n'est pas la seule possible dans un jeu vidéo, ce medium en est sans conteste l'un de ses supports privilégiés.

Avant d'aller plus avant et de définir positivement tous les ressorts de la narration environnementale vidéoludique, il faut analyser un autre phénomène en cours concernant les rapports entre jeu vidéo et cinéma. En effet, on pourrait opposer à tout ce qui précède qu'en ce moment, ce sont surtout les jeux vidéo qui inspirent les autres mediums, du fait de leur succès commercial phénoménal. Cela est tout à fait juste : l'importance de la narration visuelle dans les jeux vidéo ne doit pas masquer le pendant inverse du phénomène que nous venons de décrire. Aujourd'hui, de nombreux blockbusters d'Hollywood s'inspirent des jeux Triple-A.³⁹² Les jeux vidéo, medium encore relativement méprisé, deviennent ainsi paradigmatiques pour les films associés à la culture de masse. Néanmoins, ce qui est plus paradoxal est que le jeu vidéo s'impose également dans le domaine de la médiation culturelle : musées d'art, patrimoine architectural, et tourisme culturel en général.

En effet, de manière improbable, cette hétéronomie des jeux, qui s'inspirent donc de plus en plus du cinéma, est articulée dialectiquement à une tendance du jeu vidéo à s'ériger comme

³⁹² La chaîne *Crossed* du vidéaste Karim Debbache, sur laquelle nous reviendrons plus tard dans la seconde partie de la thèse, propose un inventaire exhaustif de ces adaptations, d'une qualité très médiocre pour la plupart.

norme. Là, c'est le jeu vidéo qui donne le ton : les films destinés à la culture de masse s'inspirent de plus en plus des mécaniques de jeu en vogue, notamment celles issues des FPS (*First Person Shooters*). Plus remarquable encore, ce sont les musées qui s'emparent de manière plus ou moins consciente des logiques vidéoludiques, en mettant au centre de leur préoccupation les soucis d'« immersion » du visiteur, critère mal défini faisant aujourd'hui autorité pour reconnaître la valeur d'un jeu vidéo. Cela nous oblige à nous arrêter sur la notion d'immersion, souvent confondue avec celle de narration environnementale, pour poursuivre notre travail de distinction.

III. La situation actuelle paradoxale du jeu vidéo : un medium condamné devenu instrument obligé de médiation culturelle

De nombreux films, en particulier des blockbusters, s'inspirent ouvertement des jeux vidéo, en les adaptant ou en reproduisant plus ou moins fidèlement leur forme. Cela est dû au fait que la reconnaissance institutionnelle du jeu vidéo a beau être encore faible, elle est inversement proportionnelle à l'importance lucrative de son industrie, qui a dépassé le cinéma depuis longtemps. Ainsi, rien que pour le marché français, on peut donner quelques chiffres éclairants. Alors qu'en 1999, la population française comptait en moyenne 20% de joueurs, en 2019 c'est 51% de la population qui joue, dont 46% sur console de salon, c'est-à-dire sur la machine qui nous intéresse tout particulièrement dans cette thèse. Le chiffre d'affaire généré par cette industrie est passé, en 1999, de 862 millions d'euros à 4.8 milliards vingt ans plus tard.³⁹³ Cette augmentation exponentielle ne semble pas cesser, et elle rend réciproque le système de référencements au sein des œuvres : si les jeux vidéo continuent d'intégrer à leurs scénarios des références au cinéma, et même à la littérature classique³⁹⁴, on voit de plus en plus de long-métrages qui, s'ils ne sont pas des adaptations de jeux, intègrent cependant à leur grammaire visuelle des éléments empruntés au monde vidéoludique.

On peut analyser par exemple le cas de *1917* (2020) de Sam Mendes, qui intègre de manière explicite des éléments de la mécanique de jeu propre au FPS, ce qui permet aux joueurs

³⁹³ Derniers chiffres provenant de *SELL TV*, « Le marché du jeu vidéo en quelques chiffres », 04 mars 2019

³⁹⁴ Nous avons peu évoqué ce point, mais des références littéraires émaillent souvent les jeux. Nous pouvons en rapporter ici quelques-unes pour nous en convaincre : *la Divine Comédie* est mobilisée dans *Final Fantasy X* (2001), la série des jeux *God of War* intègre des passages d'Homère. Dans un registre moins classique, certains jeux sont des adaptations d'œuvres de science-fiction ayant connu un certain succès, comme *Metro Exodus 2033* (2020).

coutumiers des classiques *Call of Duty* ou *Medal of Honor*, de se retrouver en terrain familier³⁹⁵. D'abord, la caméra colle souvent à la nuque du héros, de manière à reproduire cette impression de voir à travers les yeux de notre avatar. Si cette manière de filmer en caméra subjective existait bien avant la sortie de *1917*, elle est de plus en plus fréquente (on peut citer de nouveau le *Fils de Saül* (2015) qui reprend également cette forme), et se trouve ici couplée à d'autres éléments qui rappellent le *gameplay* du FPS. Ainsi, toujours dans *1917*, on retrouve le principe de la *Map*, carte fermée truffée de bâtiments abandonnés qui sont autant d'abris ou spots de tirs, où se déroule le combat. Le village du Pas-de-Calais d'Écoust-Saint-Mein, central dans le film, présente ainsi une configuration très proche des nombreuses *Map* qu'on peut trouver dans un *Call of Duty*. En outre, le scénario lui-même rappelle celui d'un jeu vidéo, toujours au service d'un *gameplay* donné : ici, il s'agit de tuer ou de contourner des ennemis, de venir à bout d'une course d'obstacles (la scène dans la tranchée allemande en est l'illustration la plus parlante), couplée à une course contre la montre : il s'agit d'éviter un piège mortel tendu par l'Allemagne avant que le colonel anglais Mackenzie ne donne l'assaut qui, sans l'intervention salutaire du héros, virerait au massacre. La course contre la montre est un classique des mécaniques de jeu vidéoludiques.

Ce film n'est qu'un exemple parmi d'autres, mais on pourrait également citer les adaptations de plus en plus fréquentes de jeux vidéo en films, voire en série. On peut ainsi penser à *Sonic* (2022), ou même à la série à succès *The Witcher* (2019), produite par *Netflix* avec un budget colossal. La preuve de l'hégémonie des jeux vidéo sur la culture populaire n'est donc plus à faire.

Néanmoins, ce qui nous intéresse davantage est la transposition de la grammaire vidéoludique au cinéma, comme dans *1917*, car elle est toujours au service d'un concept, devenu omniprésent, qu'il nous faut à présent interroger : l'immersion. L'immersion est en effet devenue le critère dominant aujourd'hui pour juger de la qualité d'un jeu vidéo, ce qui est en

³⁹⁵ Néanmoins, beaucoup de grands journaux et revues spécialisées sont passés à côté de cet aspect. Une revue de presse exhaustive nous apprend que seule *France Culture* et, rapidement, *Libération*, ont évoqué cette imitation très littérale du FPS par le film de Sam Mendes : M. Serell, « Comment *Call of Duty* a inspiré *1917* ? », *France culture*, 22 janvier 2020.

Nous citons *Libération* : « Ce qu'on voudrait intellectualiser à propos du film - ce qu'il dirait mollement de la guerre, de l'héroïsme, du passé lésionnel de ses personnages - paraît faire entrer à toute force de la pensée dans un dispositif sur rail qui, tout à ses ambitions de prouesse technique, en assoit finalement peu, tendu vers une quête monolithique pour la survie, jalonnée d'obstacles pareils aux paliers d'un jeu vidéo où les interventions des personnages secondaires ressemblent à de luxueuses cinématiques. » Sandra Onana, « *1917*, tu t'es vu quand t'obus ? », *Libération*, 14 janvier 2020

soi déjà problématique, mais ce critère s'est étendu à d'autres médiums, et même à la médiation culturelle elle-même.

On pourrait facilement expliquer la parenté formelle entre les derniers *blockbusters* venus d'Hollywood et les jeux AAA, tout comme l'augmentation des adaptations de jeux en films et des références au monde vidéoludique, par une appartenance commune de ces œuvres, films à gros budgets et séries, à une culture dite populaire. Néanmoins, si c'était vraiment le cas, l'influence des jeux vidéo serait limitée à cette seule culture populaire. Or, cela touche également la médiation culturelle, et en particulier la muséologie. Plus précisément encore, cela concerne les expositions de peinture, sommées de proposer des immersions dans les tableaux exposés, parfois au mépris de la matérialité des œuvres. Le lien entre le jeu vidéo et l'exposition des toiles, aujourd'hui très patent, exige une critique approfondie, et une distinction entre deux modes de spatialisation : l'immersion sensorielle et la narration environnementale.

À cet endroit intervient le paradoxe qui sous-tend le propos de ce chapitre : le jeu vidéo est en passe de devenir un outil incontournable de la médiation culturelle pour des œuvres dites légitimes³⁹⁶, pour parler comme Bourdieu. Un pur divertissement, souvent méprisé et auquel on refuse encore parfois le statut d'œuvre d'art, devient le médiateur de tout un patrimoine considéré comme plus légitime que lui. Le jeu vidéo, contrairement à ce que l'on pourrait imaginer, ne sort pas du tout valorisé de cette situation. Il reste d'abord conçu comme un simple moyen en vue d'une fin qui lui est étrangère.

Il existe un second paradoxe lié à cette situation, qui réside dans le fait que c'est la condamnation du jeu vidéo qui motive sa surexploitation dans le domaine de la médiation culturelle. C'est en effet exactement pour les mêmes raisons que le jeu vidéo est condamné et qu'il s'est imposé comme un instrument incontournable en muséologie. Son potentiel séducteur, démontré par son succès commercial, est perçu à la fois comme particulièrement inquiétant pour les jeunes fragiles, et terriblement efficace pour rendre les expositions virtuelles plus immersives et attractives. Pour appuyer cette idée, on peut penser aux travaux de Florence Belaën, pour qui l'immersion se situe toujours à mi-chemin entre la médiation et la séduction :

« Les musées tentent de renouveler leur offre muséologique en proposant des expositions spectaculaires basées sur le principe d'émotions fortes et d'expériences mémorables. Ainsi ont-ils de plus en plus recours aux techniques d'immersion parce qu'elles activent fortement le potentiel émotionnel du visiteur. »³⁹⁷

³⁹⁶ P. Bourdieu, « Les trois états du capital culturel », *Actes de la recherche en sciences sociales*, n° 30, 1979

³⁹⁷ F. Belaën, « L'immersion dans les musées de science : médiation ou séduction? », *Culture & Musées*, n°5, 2005, pp. 91-110.

Or, le jeu vidéo n'est pas un medium plus immersif qu'un autre. Surtout, les régimes d'expérience esthétique spatialisée les plus intéressants qu'il propose sont très loin des expériences immersives qui se multiplient aujourd'hui et qui s'en inspirent de manière maladroite. *Bloodborne* déploie son récit à travers l'exploration du *lore* ; cela implique un travail de recherche et d'interprétation d'indices de la part du joueur, exigeant un engagement intellectuel important de sa part, contrairement aux expositions qui laissent flotter le visiteur dans une plongée sensorielle, d'où est absente la notion même de signification.

Si les expositions muséales et les jeux vidéo ont en commun un certain rapport à l'espace, il faut rappeler à quel point la mise en espace du récit vidéoludique de *FromSoftware* diffère de l'impression de flottement qu'on nomme immersion. Dire de *Bloodborne* qu'il est « immersif » revient à ne rien dire, tant ce terme est confus : renvoie-t-il à la tension nerveuse que ce jeu procure ? Est-ce un adjectif qui caractérise une expérience essentiellement sensorielle, ou une plongée dans un monde fictif très élaboré ? D'autre part, qualifier ce jeu d'immersif reviendrait à dissimuler derrière un terme trop vague l'expérience très singulière de l'espace dont il est l'occasion, qu'il faut continuer de spécifier.

Chapitre III

La narration environnementale contre l'immersion

I. Le problème de l'immersion : entre interactivité et enveloppement

L'expérience esthétique du jeu vidéo, ou du moins ce à quoi elle se trouve traditionnellement réduite, semble s'imposer à différents mediums, qui empruntent largement à la grammaire de licences célèbres du jeu vidéo : pour *1917*, caméra épaulement qui se rapproche de la vue subjective, plans-séquence imitant l'absence de coupure propre à la mécanique de jeu vidéoludique, combats dans des cartes réduites et oppressantes... On parle même à ce propos de « gamification » des arts³⁹⁸. Ce phénomène se cristallise dans un terme, devenu omniprésent pour caractériser cette forme d'expérience : l'immersion. L'immersion, comme ses connotations aquatiques le laissent supposer, est définie comme une plongée sensorielle dans un nouveau milieu visuel et sonore qui nous couperait totalement de notre milieu habituel.

Plus précisément, ce n'est pas le jeu vidéo lui-même, ni ses structures médiumniques réelles qui servent de paradigme à l'immersion, mais tout le système marchand qui l'accompagne, et qui se concentre aujourd'hui très largement sur l'immersion, terme vague aux contours mal définis, et employé à des fins essentiellement marketing. Un bon jeu vidéo est en effet toujours vendu comme immersif, tout comme doit l'être aujourd'hui un bon film, ou même une bonne exposition de peinture. A l'Atelier des Lumières, on redécouvre Klimt dans une déambulation hallucinée, au sein d'un espace rempli tout entier par les tableaux du peintre autrichien, reproduits numériquement et projetés sur les murs. Au Louvre, on découvre *La Joconde* de De Vinci à travers un casque virtuel. Cette injonction plus ou moins explicite ne s'applique d'ailleurs pas à l'ensemble des jeux vidéo, médium qui propose un spectre très large d'expériences esthétiques différentes, mais plus spécifiquement aux jeux dits AAA, *blockbusters* du médium vendus comme toujours plus immersifs, grâce notamment aux potentialités nouvelles des derniers moteurs graphiques.

Le marketing mobilisé pour vendre les jeux vidéo, très axé sur l'immersion sensorielle, n'influence donc pas seulement le cinéma et la vidéo, mais également la muséologie, et plus

³⁹⁸ Mathilde Serell, « Comment *Call of Duty* a inspiré *1917* ? », *France culture*, 22 janvier 2020

spécifiquement les expositions de peintures : on voit de plus en plus les œuvres de peintres de la Renaissance et de la Modernité exposées via des dispositifs rappelant, de près ou de loin, les mécaniques de jeu populaires du médium vidéoludique. Ici, nous chercherons d'abord à comprendre ce qui se cache derrière cette injonction nouvelle, puis à éclairer les enjeux qui s'y trouvent rattachés. En somme, la manière dont on *vend* le jeu vidéo influence de plus en plus la manière dont on *présente* les œuvres picturales ; reste à comprendre ce que cela signifie, pour les peintures, mais aussi pour le jeu vidéo lui-même, en tant qu'art de l'espace.

Nous nous trouvons alors en face d'un premier paradoxe : le jeu vidéo devient un outil de médiation culturelle obligé pour des œuvres picturales reconnues comme plus légitimes que lui. Même s'il commence à être reconnu, il est encore rarement conçu comme digne d'une exposition qui lui serait intégralement consacré. Même si des changements sont en cours sur ce point, le jeu vidéo au musée, en 2023, reste encore surtout un moyen pour donner à voir d'autres œuvres, et constitue rarement l'objet spécifique d'une exposition, même temporaire.

Cette situation étrange pose d'abord un certain nombre de problèmes pour la peinture exposée au sein de tels procédés. En effet, la surexploitation de dispositifs vendus comme ludiques et immersifs implique une destruction de la matérialité des tableaux, et, par extension, de leur signification. Ces expositions passent très souvent par une négation de la matérialité et de la forme des tableaux ; ces œuvres en deux dimensions se changent soudainement en des espaces virtuels dans lesquels nous pouvons pénétrer, ce qui n'est pas sans conséquence pour l'expérience esthétique et le sens de ces dernières, les deux étant étroitement liés. Les techniques picturales employées pour suggérer la profondeur perdent leur sens dans un espace numérique en trois dimensions, la lumière du tableau qui éclaire le tableau de l'extérieur est transformée par le rétroéclairage de l'écran.

D'autre part, le jeu vidéo lui-même n'en sort pas valorisé du tout, bien au contraire. C'est là que le paradoxe se fait le plus sentir. Sa reconnaissance comme œuvre à part entière semble décorrélée de son exploitation comme médiation vers des tableaux célèbres. On peut même affirmer que ces dispositifs renforcent l'idée que le jeu vidéo ne saurait être autre chose, pour le musée, qu'un outil de médiation. De surcroît, ce sont souvent les pires aspects du jeu vidéo qui sont exploités quand ce médium se retrouve assigné à cette fonction de truchement : mécanique d'accumulation d'objets, vue subjective, cadence standardisée difficilement compatible avec le rythme très individualisé d'une visite au musée... Ces procédés sont en outre essentialisant pour le jeu, lequel se trouve réduit à ses mécaniques de jeu les plus pauvres.

La crise sanitaire récente a largement renforcé cette situation, mais celle-ci remonte en fait assez loin. Une généalogie du problème fait apparaître un second paradoxe, complétant le premier : le jeu vidéo rencontre un succès commercial impressionnant, et fait en même temps encore l'objet d'une condamnation sévère comme objet dangereux de séduction. En témoignent les unes de grands médias depuis plusieurs années, qui ont fait de la condamnation de l'image vidéoludique un véritable marronnier³⁹⁹ : s'y trouvent soulignés tour à tour les risques d'addiction qu'elle provoque chez les plus jeunes, les hypothétiques comportements violents qu'elle engendrerait⁴⁰⁰, le brouillage des frontières qu'elle opèrerait entre le virtuel et le réel (le premier faisant écran et se substituant au second) pour les joueurs les plus fragiles... Néanmoins, ce n'est pas vraiment là que se tient le second paradoxe. Ce qui doit nous étonner n'est pas que le jeu soit en même temps voué aux gémonies par certains médias, souvent conservateurs, et qu'il connaisse en même temps un grand succès, mais bien qu'il y a un lien causal profond entre ces deux états de fait : la condamnation morale du jeu participe en fait largement à son aura et à son succès.

C'est en effet là que le second paradoxe se dévoile vraiment : cette condamnation très vive du jeu vidéo est précisément l'une des raisons de sa surexploitation dans la muséologie : grâce aux nouveaux moteurs graphiques et au casque de Réalité Virtuelle, on pourrait voir les tableaux « comme en vrai », ce qui est tout à fait illusoire. On prête ainsi au jeu vidéo, comme à une idole à combattre, des pouvoirs dangereux qu'il n'a pas, et l'on mise en même temps sur son pouvoir d'envoûtement pour rendre les expositions de peinture plus séduisantes. Le jeu vidéo est, en somme, au cœur du paradoxe classique de tout iconoclasme : la condamnation de l'image fait émerger, en creux, la crainte irrationnelle du pouvoir dont elle serait dépositaire. Ce pouvoir est craint, mais constamment exploité comme un potentiel de séduction, de manière

³⁹⁹ Un article du *Monde* permet de prendre la mesure de la responsabilisation systématique du jeu vidéo par une partie de la presse, dont les analyses confinent parfois au ridicule : « En 1993, déjà, un article du *Figaro* attribuait la prise d'otages de la maternelle de Neuilly aux aventures de Mario dans *Super Mario Bros.* » : « Comme dans *Super Mario 2*, l'acteur se protège dans son parcours par des "vies" – celles des enfants – des "superpouvoirs" – ceux procurés par ses explosifs – et cherche à gagner des pièces d'or », écrivait alors le quotidien. », William Augureau, « Le jeu vidéo, bouc émissaire idéal ? » *Le Monde*, 20 mars 2017

⁴⁰⁰ Nous remettons ici les conclusions d'une méta-analyse menée par Bushman, chercheur en psychologie comportementale qui travaille depuis longtemps sur les effets potentiels des jeux vidéo sur les individus : « Nous ne pouvons pas dire que jouer à des jeux vidéo violents est une des causes qui conduira un jeune à faire un massacre. Les facteurs principaux sont le rejet social, la pauvreté, et enfin la facilité d'accès à des armes à feu. », Anderson, Craig, and Brad J. Bushman. "Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature.", in. *Psychological science*, 2001, 353–359.

On peut citer d'autres études plus récentes dont les conclusions vont dans le même sens : David Ewoldsen, "Effect of playing violent video games cooperatively or competitively on subsequent cooperative behavior." In. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 2012, 277–280.

maladroite ou totalement cynique. C'est ainsi que le jeu se retrouve utilisé systématiquement comme outil de médiation culturelle pour des œuvres reconnues comme plus légitimes que lui : on retrouve le premier paradoxe. Les craintes que le jeu vidéo suscite et les espoirs qu'il fait naître chez certains curateurs sont en fait les deux faces d'une même pièce.

Au fondement de ce second paradoxe et des problèmes qu'il pose se trouve un malentendu originel : le jeu vidéo est d'emblée compris comme ce qu'il n'est pas, à savoir une expérience mettant en scène des « images immersives ». Il nous faut d'emblée proposer une critique de l'usage qui est fait de l'immersion, dans le lexique vidéoludique comme en muséologie, puisque ce terme est devenu omniprésent. De surcroît, au fur et à mesure de l'extension de son usage, il est devenu de moins en moins clair. La définition canonique de l'immersion a été consacrée par J. H. Murray comme « la sensation d'être entouré d'une réalité totalement différente, aussi différente que l'air peut l'être de l'eau, qui capte toute notre attention, tous nos sens perceptifs »⁴⁰¹. L'immersion est donc définie au départ par une navigation sensorielle dans un espace autre que celui de la réalité. Toutefois, l'immersion est aujourd'hui surtout un argument marketing, très présent dans le domaine vidéoludique, qui s'est étendu à d'autres champs culturels. L'emploi de ce terme, associé implicitement à une qualité de l'objet et destiné en premier lieu à le faire vendre, n'aide pas à le définir rigoureusement. On ne sait pas très bien ce qui caractérise l'immersion à l'aune de cet usage commercial : capacité à maintenir l'attention éveillée ? Capacité, comme l'explique Murray, à nous immerger dans une réalité sensible étrangère ? Capacité à nous plonger, par l'imagination, dans un univers fictif, à l'instar de la littérature et du théâtre ? L'immersion est donc un terme aux contours très mal défini, dont l'usage est beaucoup plus large que la plongée sensorielle décrite par Murray.

Il existe un élément d'analogie évident entre le jeu vidéo en trois dimensions et la muséologie : un rapport à la création d'espace et au mouvement au sein de cet espace. On se déplace, dans les expositions, d'œuvres en œuvres ; on parcourt l'architecture numérique d'un jeu par la médiation de notre avatar. Si l'objectif et la disposition du visiteur de musée diffèrent de celle d'un joueur, le dénominateur commun de ces deux expériences a été trouvé :

⁴⁰¹ J. H. Murray., *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, The MIT Press, 1998, p. 98

l'immersion. Le recours à l'immersion comme gage de qualité d'un bon jeu vidéo⁴⁰² ou d'une bonne exposition⁴⁰³ s'est systématisé.

Tout d'abord, il peut donner lieu à une injonction à l'interaction. Il faut que le public ait affaire à une exposition dont il soit l'acteur, comme dans un jeu vidéo. En effet, le principe même du jeu vidéo est l'action ; celui-ci exige le concours actif du joueur, et un engagement intellectuel et physique important de sa part. On retrouve l'idée de Weissberg du « spectateur »⁴⁰⁴, pour rendre compte de cette figure ambivalente de sujet de l'expérience vidéoludique, dont on exige une performance pour que l'œuvre existe, bien qu'il n'en soit pas l'auteur à proprement parler. Cela se traduit au sein des expositions immersives dites interactives, dans lesquelles le visiteur peut effectuer toute une gamme d'actions sur son environnement muséal.

C'est le cas notamment dans les musées destinés à la vulgarisation scientifique. La Villette, le musée d'Histoire naturelle ou le musée de l'Homme intègrent par exemple directement des interfaces numériques et des jeux vidéo à leur scénographie. Ils multiplient les écrans, lesquels fonctionnent comme des interfaces permettant d'accéder à un certain contenu de connaissance, écrans qui peuvent être tactiles ou exiger l'usage de manettes et de boutons. Ces musées ont mis en place des *serious games* mis en libre accès permettant de vérifier nos connaissances nouvellement acquises, ou de déconstruire nos préjugés via des puzzles à compléter ou des questions de culture générale. On peut penser au cas du musée de l'Homme qui, à l'occasion de la réhabilitation de l'homme de Néandertal, a mis en place, à la fin de son exposition

⁴⁰² S'appuyant sur l'argumentaire utilisé par Sébastien Genvo dans sa thèse, *Le game design de jeux vidéo* (L'Harmattan, 2006), Mathieu Triclot écrit ainsi la chose suivante sur ce point : « Le vocabulaire s'est notamment imposé dans les discussions autour des jeux vidéo où l'immersion est mobilisée de manière récurrente comme une des qualités attendues du produit. » M. Triclot, « L'immersion n'existe pas », dans Tirloni V., *L'image virtuelle*, L'Harmattan, « Transversales philosophiques », 2012, p.2

On pourrait ajouter à cette affirmation une revue de presse des critiques de certains jeux sur *Gamekult* ou *Jeuxvidéo.com* : l'immersion y est toujours consacrée comme la qualité majeure d'un jeu lorsque ce dernier est considéré comme bon. Ainsi, pour le jeu *Breakdown* (2004), jeu d'aventure en vue subjective, *Gamekult* salue « l'intensité de son immersion ».

⁴⁰³ Les expositions définies comme immersives ou explicitement vendues comme telles se multiplient. Durant la seule année 2020, on n'en compte pas moins de sept : « Monet, Renoir... Chagall. Voyages en Méditerranée », « Yves Klein, l'infini bleu » à l'Atelier des Lumières de Paris, la « Jam Capsule » à la Grande Halle de la Villette, « Gustave Klimt, d'or et de couleurs » et « Paul Klee, peindre la musique » aux Bassins de Lumières, à Bordeaux, « Dali, l'énigme sans fin » et enfin « Gaudi, architecte de l'imaginaire » aux Carrières de Lumières aux Baux-de-Provence.

⁴⁰⁴ « Vous avez forgé le concept de spectateur, qui fusionne, jusqu'à les rendre indiscernables, les figures du spectateur et de l'acteur. De la sorte, vous tentez de qualifier l'inédite posture assignée par les dispositifs interactifs, dont l'une des spécificités essentielles serait de réunir ces deux situations traditionnellement antithétiques. » Etienne Armand Amato à Jean-Louis Weissberg, « Le corps à l'épreuve de l'interactivité : interface, narrativité, gestualité. », in *Interfaces, Anomalie digital_arts*, n°3, 2003, sous la direction de Aktypi Madeleine, Lotz Susanna et Quinz Emanuele, p.41-51., édition HYX, ISBN 2-9518811-0-X, p.40

temporaire, un jeu vidéo permettant de vérifier nos connaissances nouvellement acquises. Il s'agissait de vérifier les pourcentages des différentes parts d'ADN héritées d'espèces d'hominidés différents (Sapiens, Néandertal, Denisova), en fonction de la provenance géographique d'un avatar : asiatique, européenne ou africaine⁴⁰⁵. Le jeu vidéo permet ici au musée, par les diverses mécaniques qu'il propose, d'accomplir au mieux l'une de ses possibilités, qui est de transmettre un certain contenu de savoir. Le jeu, en tant qu'il est exploité comme un *serious game*, ne pose donc pas de problème particulier dans un musée qui vise la diffusion de la culture scientifique.

La véritable difficulté à nos yeux se pose dans le cadre d'une exposition d'œuvres d'art, et à plus forte raison encore dans la transformation d'expositions entières de peintures en jeux vidéo, jouables chez soi depuis son PC. Pendant le confinement, le musée Beaubourg a ainsi proposé un jeu vidéo, *Prisme 7* (2020), afin de permettre un accès ludique aux œuvres exposées, d'autant plus utile de prime abord que celles-ci sont intuitivement perçues comme plus hermétiques encore que les œuvres classiques visibles au Louvre ou à Orsay. Or, si l'entreprise est très louable, le jeu étant gratuitement disponible sur *Steam*, ce qui arrive aux œuvres dans ce jeu est problématique. Elles n'y jouent qu'un rôle de pièces à collectionner, exactement comme dans n'importe quel jeu de plate-forme sous-tendu par un gameplay fondé sur l'accumulation, que ce soit d'objets ou d'expériences⁴⁰⁶. Ainsi, on collectionne les œuvres au fur et à mesure de notre progression, et nous avons le choix de lire ou de ne pas lire les cartels qui leur correspondent dans le musée. Ces derniers, du reste, sont très lapidaires et allusifs et n'apportent pas une compréhension satisfaisante des œuvres. L'assimilation des œuvres d'art à des pièces à collectionner leur fait donc perdre tout intérêt intrinsèque : celle fait écran à toute attitude contemplative à leur égard, et favorise une posture purement instrumentale au service d'une mécanique de jeu basée sur l'accumulation d'objets, qui est l'une des plus pauvres proposées par le jeu vidéo. Transformer des œuvres en simples pièces à collectionner ne nous aide pas à les regarder ni à nous intéresser à leur histoire. Nous pouvons prendre l'un des exemples du jeu pour nous en convaincre : l'œuvre d'Alain Jacquet est une reprise évidente du *Déjeuner sur l'herbe* de Manet⁴⁰⁷, mais la description est bien trop brève et vague pour saisir les enjeux de cette reprise, ramassés dans deux phrases très générales : « un célèbre tableau revisité. Les images publicitaires influencent la création. » Nous ne sommes guère plus avancés.

⁴⁰⁵ « Néandertal, l'expo », exposition qui s'est tenue du 28 mars 2018 au 07 janvier 2019 au Musée de l'Homme

⁴⁰⁶ Ce ressort des mécaniques de jeux vidéoludiques est aussi ancien que les premiers jeux *Mario* sur Nintendo, où l'on collectionne des pièces d'or.

⁴⁰⁷ E. Manet, *Le déjeuner sur l'herbe*, 1863, Musée d'Orsay

Il est intéressant d'opposer cet usage de la collection d'objets comme fin en soi à l'usage des objets dans *Bloodborne*. Ces derniers font partie du *lore* du jeu et constituent l'une des pierres de touche de la narration environnementale. Un objet ramassé (vêtement, liquide, arme, pierre) ou récupéré auprès d'un PNJ est toujours accompagné d'une description qui peut éclairer l'un des aspects de l'histoire. La fiole de sang, « qui provoque une ivresse supérieure à celle de l'alcool », indique par exemple l'effet psychotrope de ce fluide, et son usage problématique par l'Eglise du Remède. Les temps de chargement, lorsque nous nous téléportons dans le Rêve du Chasseur ou que nous nous rendons dans les niveaux du cauchemar, affichent d'ailleurs ces descriptions durant de longues secondes, tant elles sont cruciales pour comprendre l'univers du jeu. Le joueur est invité à mettre en relation les différentes descriptions d'objet, à les interpréter et à les recouper, pour mieux comprendre le *lore*, qui s'identifie complètement au récit dans le jeu de *FromSoftware*. La mécanique d'accumulation est ici mise au service de la compréhension d'un monde. Dans *Prism 7* à l'inverse, c'est un exercice gratuit qui ne favorise pas la compréhension des œuvres que le joueur doit collecter.

Outre cette injonction à l'interaction, l'injonction à l'immersion pour les expositions implique que le visiteur y rentre de plain-pied, s'immergeant dans un espace muséal conçu comme un véritable milieu virtuel : il s'y trouve flottant comme dans un élément liquide, et ce sans faire d'effort de compréhension particulier. On retrouve ici la définition canonique de l'immersion consacrée par J. H. Murray comme « la sensation d'être entouré d'une réalité totalement différente, aussi différente que l'air peut l'être de l'eau, qui capte toute notre attention, tous nos sens perceptifs »⁴⁰⁸. Dans ce second cas, l'immersion n'est pas définie comme un engagement actif, mais comme une navigation sensorielle guidée dans un espace autre que celui de la réalité et qui nous envelopperait tout à fait. Derrière cette expérience, on retrouve l'idée que le sentiment d'enveloppement serait produit, entre autres, par la vue subjective, dont l'usage fréquent, largement inspiré par le jeu vidéo, est à questionner.

On observe en effet une association arbitraire faite dans la critique vidéoludique entre la qualité de l'immersion et la vue subjective, qui correspond au point de vue spécifique du FPS (*First-Person Shooter*). Or, ce point de vue en première personne n'est pas plus immersif qu'un autre. Comme l'écrit Mathieu Triclot, il s'agit même d'un contresens total sur la valeur de ce

⁴⁰⁸ Murray J. H., *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, The MIT Press, 1998, p. 98.

point de vue particulier, exploité par le cinéma cherchant au contraire à provoquer un sentiment de désincarnation. :

« Ces propriétés de la vue subjective, telles qu'elles se manifestent au cinéma (*Lady in the lake*, 1947), se retrouvent du côté des jeux vidéo où elles continuent à fonctionner, quoiqu'on puisse en penser, à l'encontre du sentiment d'immersion. Il y a là un paradoxe qui n'a pas été perçu : la vue en première personne a beau nous situer dans le dedans, elle nous laisse en réalité désorienté, dans un lieu qui n'est nulle part. (...) Croire que le jeu vidéo s'accompagne naturellement d'un surcroît d'incarnation parce que l'on s'y retrouverait « dans la peau » d'un personnage relève de l'illusion pure et simple. »⁴⁰⁹

C'est pourtant lui qui sert aujourd'hui d'inspiration pour l'exposition des peintures, via des vidéos où l'on plonge dans les tableaux, avec ou sans casque de Réalité Virtuelle. Le système de déplacement spatial de ces expositions est souvent inspiré de la mécanique du *Rail-Shooter*, sous-genre désuet du FPS, où nous ne contrôlons que les déplacements de caméra et non celui de l'avatar. Le visiteur ne maîtrise que les mouvements de caméra pour regarder autour de lui, dans un espace modélisé en trois dimensions. Il avance comme sur des rails à un rythme sur lequel il n'a aucune prise.

Cette influence directe d'une forme d'immersion sensorielle par la vue subjective se fait fortement sentir dans les musées d'art et d'histoire. On songe ainsi aux musées d'histoire patrimoniale qui organisent la visite de châteaux autour de dispositifs immersifs. Beaucoup s'équipent ainsi d'*Histopads*, une tablette numérique qui fonctionne en superposant à l'espace réel du musée un espace virtuel qui reproduit l'espace du château tel qu'il existait à différentes époques, c'est-à-dire avant de devenir un musée justement. On peut ainsi naviguer, dans un même lieu, entre différentes strates de temps. Cela procure une expérience particulière, au cours de laquelle deux époques se chevauchent : celle qui nous est donnée à voir sur l'*Histopad* et celle au sein de l'espace réel. Le château d'Amboise, parmi d'autres châteaux de la Loire, propose ce genre de visite. Un tel dispositif pose d'abord le problème de la concurrence, dans le champ visuel, entre le lieu réel et sa reproduction numérique. Le propre d'une image sur tablette est d'être mobile et rétroéclairée, donc très attirante pour l'œil du visiteur équipé, comme l'explique Sébastien Allard à propos de la différence entre l'œuvre réelle et son image reproduite⁴¹⁰. Cela mime en outre le smartphone, qui sollicite déjà beaucoup notre attention dans le quotidien, ce qui entraîne ici plus une diversion qu'un élément de compréhension supplémentaire du lieu visité.

⁴⁰⁹ M. Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La découverte, 2017, p.97

⁴¹⁰ Allard Sébastien, « Les catégories au musée », dans *L'Histoire de l'art et ses concepts, autour de Heinrich Wölfflin*, dir. Danièle Cohn et Rémi Mermet, Rue d'Ulm, 2020, p.145

Cette expérience en vue subjective médiatisée par un écran, contrairement à ce que l'on pourrait croire de prime abord, ne nous permet pas d'être mieux immergés. Nous pouvons reprendre l'argument de Triclot sur ce point et le développer⁴¹¹ : le sentiment de désincarnation est lié à un problème optique. La vue subjective des jeux vidéo est d'emblée fixe, là où la vision naturelle est mouvante, faite de micro-regards mobiles constants qui rendent possible notre perception stable et adéquate de l'espace. Cette fixité de la vue subjective n'est pas un levier d'immersion efficace au sens où elle nous donnerait l'impression « d'y être » ; il y a un véritable contresens dans l'usage systématique de la vue en première personne dans les expositions : celle-ci, paradoxalement, ne favorise pas nécessairement une meilleure immersion, même de nature exclusivement sensorielle.

Bloodborne propose à l'inverse une focalisation externe et se joue en troisième personne, ce qui favorise au contraire le sentiment d'incarnation. La vue subjective n'aiderait pas du tout à se sentir mieux immergé dans son univers : pour preuve, on peut s'intéresser à l'un des *mods* du jeu, réalisés par le vidéaste et *streamer* Distortion2⁴¹², qui change la focalisation du jeu : nous passons en vue subjective et nous ne voyons plus que nos mains et notre arme. Ce changement de perspective ne nous permet pas d'être plus immergés ou plus présents à ce que nous voyons ; la disparition du corps de l'avatar de notre champ perceptif procure surtout un sentiment de désincarnation. Nous ne sommes plus du tout « dans la peau » de notre avatar.

Si la logique d'immersion en vue subjective pose un certain nombre de problèmes dans les musées qui visent la patrimonialisation d'un lieu, comme à Amboise, il existe à nos yeux un enjeu bien plus fort encore dans les musées d'art qui donnent à voir des peintures. Le tableau est particulièrement visé, parce qu'il se présente sous une forme de planéité, qui sera niée par

⁴¹¹ « (...) si la vue FPS imite en un sens la vision naturelle en adoptant un champ de vision plus restreint que celui qui nous donnerait un plan large, elle oublie en même temps que la vision naturelle n'est jamais fixe, mais que le cerveau biologique reconstitue un sentiment de l'espace à coups de micro-regards permanents dans toutes les directions du champ visuel. La vision est stable, mais l'œil constamment en mouvement. C'est précisément ce mouvement continu qui disparaît de la vue FPS, une absence qui nous cantonne à une perspective unique, soit celle de la proie qui manque la perception de l'espace alentour, soit celle du chasseur à l'attention entièrement absorbée par sa cible, un mode de vision qui redouble celui du joueur focalisé sur l'écran et qui ne peut plus faire usage de la vision périphérique. Il y a ici une alliance entre le dispositif artificiel de la vue en première personne à l'écran et une altération du régime normal de la vision dans le jeu, qui converge vers un certain type de contenus : soit du côté du genre horreur, ou quelque chose peut toujours surgir, d'un angle que la vision périphérique n'avait pas pu explorer, soit du côté de l'agression et de la chasse qui requiert la même restriction et focalisation de la zone de vision. » M. Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La découverte, 2017, p.98

⁴¹² Distortion2, « *Bloodborne* in First Person ! », 2022, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=miVSbykkrD0&t=13690s>

son exploration dans un espace numérique en trois dimensions. C'est là tout le nœud du problème lié à l'immersion en tant qu'elle s'inspire, de manière souvent peu pertinente, du jeu vidéo.

II. Repenser le rapport entre les œuvres d'art et leur numérisation : le zoom contre l'immersion

Pour les besoins de notre propos, nous proposerons une division des expériences immersives muséales en deux : les expositions *enveloppantes* et les expositions *traversantes*⁴¹³.. Nous utiliserons ici indifféremment les termes d'expérience et d'exposition, puisqu'une confusion volontaire est organisée entre les deux vocables dans le cas des expositions de peinture justement vendues comme immersives⁴¹⁴. On distinguera d'abord les expositions où les tableaux sont reproduits et rétroprojetés sur les murs d'une salle dans laquelle nous déambulons : ce sont les expositions *enveloppantes*. C'est le cas par exemple de l'Atelier des Lumières, axé sur les peintres modernes, ou de la dernière exposition « La Joconde immersive » (2022) à Marseille. Dans ces expositions enveloppantes, nous ne pénétrons pas dans les tableaux projetés, mais ceux-ci nous englobent en leur sein. Cela implique d'étirer au maximum les figures du tableau sur les murs, pour que nous puissions y déambuler à notre aise. Le second type d'expérience immersive picturale est l'expérience où nous pénétrons littéralement dans l'espace du tableau, par une vidéo ou via un casque de réalité virtuelle. Ce sont celles que nous nommons expositions *traversantes*. Ces deux formes d'exposition numériques immersives posent des problèmes, mais nous ne nous intéresserons qu'à la seconde, puisqu'elle touche le cœur de notre propos, c'est-à-dire l'usage malheureux de structures vidéoludiques, considérées à tort comme immersives, pour assurer une médiation vers des tableaux.

⁴¹³ Pour une typologie plus exhaustive et une description plus complète des expositions immersives, nous renvoyons au travail effectué par Valentin Labelle, qui distingue douze formes distinctes d'expositions de ce genre. Valentin Labelle, *Les expositions immersives : atouts et limites pour les apprentissages culturels*, Sciences de l'information et de la communication, 2017, dumas-01687513, p.18-20

⁴¹⁴ « L'analyse des 250 articles publiés sur le site du Clic France en 2014 fait ressortir « Expérience » comme mot clé 2014. Symbole d'une visite qui évolue et qui transforme le visiteur en visit-acteur. La visite d'un musée ou d'un lieu de patrimoine ne peut ainsi plus se résumer à un parcours passif, mais doit devenir une expérience, pendant laquelle le visiteur devient acteur. Une nouvelle forme d'expérience, durant laquelle le visiteur interagit avec le lieu, avec ses collections, avec ses expositions et avec les autres visiteurs. » Lochon, d'après CLIC France, « L'innovation dans les musées et lieux de patrimoine en France et dans le Monde: cahier des tendances 2014 », 23, 2015, URL : <http://www.club-innovation-culture.fr/innovation-dans-les-musees-et-lieux-de-patrimoine-en-france-et-dans-le-monde-cahier-des-tendances-2014/>

L'exposition De Vinci au Louvre (2019-2020) proposait à son terme *Mona Lisa : Beyond the glass*, une expérience immersive traversante semblable à celle d'un jeu vidéo. Celle-ci a une valeur paradigmatique à nos yeux. Dans cette expérience accessible en casque de réalité virtuelle, on s'approche progressivement de Mona Lisa, en chevauchant une machine volante inventée par De Vinci, puis nous rejoignons les montagnes bleues qui constituent le fond du tableau. L'expérience se fait en vue subjective, c'est-à-dire en première personne. On peut choisir au cours de la vidéo d'avoir accès à diverses informations sur le tableau, comme dans un jeu éducatif. Cette expérience *Mona Lisa : Beyond the glass* a été largement saluée par des articles de presse⁴¹⁵, mais il nous semble urgent d'en proposer une critique, en soulignant la déperdition de sens qu'entraîne ce dispositif.

Avant de procéder à une analyse critique de cette expérience, nous tenons à rappeler que le fait d'avoir accès à une version numérisée de *la Joconde* au sein de l'exposition pour préserver l'originale ne pose en soi aucun problème. La numérisation peut d'ailleurs nous faire accéder à un luxe de détails particulièrement enthousiasmant, comme l'illustre le cas des œuvres de Brueghel, numérisées et rendues disponibles par le musée d'art de Vienne.⁴¹⁶ Le zoom, que l'on peut pousser à l'extrême, permet de pallier les faiblesses de nos yeux et d'accéder à des détails secrets du tableau. Les possibilités offertes par la numérisation des tableaux peuvent donc participer à une meilleure compréhension de ces derniers. Un tel dispositif implique d'ailleurs, comme les œuvres réelles, une véritable médiation culturelle, celle d'un guide ou d'un professeur pour aider à voir. La médiation nous semble en effet infiniment plus adéquate que la substitution à laquelle les dispositifs immersifs nous confrontent. Il ne s'agit pas d'opposer ces technologies numériques aux techniques picturales, mais de critiquer l'utilisation des premières pour remplacer les secondes, afin de s'en servir comme des substituts à une médiation culturelle humaine.

Ainsi, le dispositif « Inside Bruegel » rend possible l'entreprise développée par Daniel Arasse dans son ouvrage *Le Détail, une histoire rapprochée de la Peinture*, où le détail permet de faire émerger un sens nouveau et de reprendre à nouveaux frais l'analyse d'œuvres trop

⁴¹⁵ URL : <https://www.numerama.com/tech/563084-mona-lisa-en-realite-virtuelle-le-louvre-a-redonne-vie-a-la-joconde-et-cest-bluffant.html>

⁴¹⁶ Tous les tableaux de Bruegel l'ancien sont accessibles sur le site du musée, « Inside Bruegel », en résolution exceptionnelle, avec une capacité de zoom impressionnante, qui permet l'étude de détails très difficiles à remarquer à l'œil nu. Cette technologie sied particulièrement bien à l'étude des tableaux de Bruegel, dans la mesure où elle permet d'apprécier le fourmillement de détails à sa juste valeur, sans jamais perdre de vue l'économie du tableau dans son unité et sa globalité.

connues⁴¹⁷. À cette aune, une Annonciation n'est plus seulement une occurrence ordinaire d'un schéma qui se répèterait mécaniquement tout au long de la Renaissance. Son interprétation ne se trouve plus entièrement épuisée par son identification comme cas particulier d'un type général. Pour reprendre un exemple popularisé par l'historien d'art français, une fois ce régime d'attention au détail établi, l'*Annonciation* de Francesco del Cossa n'est plus seulement une Annonciation, elle se trouve singularisée par l'escargot géant qui se déploie dans l'espace réel, et non celui du tableau⁴¹⁸. De manière générale, l'usage du détail favorisé par le zoom permet un travail de singularisation de l'œuvre étudiée. Néanmoins, dans le cas de *Mona Lisa : Beyond the Glass*, ce qui est problématique est le fait qu'il ne s'agisse pas d'un zoom, même extrême, comme dans le cas de la numérisation des tableaux de Bruegel, mais bien d'une pénétration virtuelle du tableau, d'une expérience traversante. Dans les deux cas, l'expérience esthétique est transformée, mais ce n'est pas du tout de la même manière.

« Inside Bruegel » permet d'installer une dialectique subtile entre le détail et l'œuvre dans son économie globale. Cela préserve et même affine le sens du tableau pris dans sa totalité. À l'inverse, le fait de chevaucher la machine volante inventée par De Vinci, puisque c'est ce qui nous est proposé dans la seconde partie de l'expérience en réalité virtuelle *Mona Lisa : Beyond the Glass*, entraîne une déperdition de sens liée à la négation de la matière du tableau, et notamment de la signification de ses couleurs. En effet, voler vers les montagnes arides et bleues qui constituent le fond du tableau nous fait perdre le sens de l'une des techniques picturales employées par De Vinci : la perspective atmosphérique. Les nuances de bleu des montagnes suggèrent, sur une planche de bois en deux dimensions (il ne s'agit pas d'une toile, puisque nous parlons ici de la matérialité de œuvres⁴¹⁹, ce détail a donc son importance), une

⁴¹⁷ « À terme, le « savoir » l'emporte alors sur le « voir ». Ainsi menée, l'interprétation historique ne fait que reconnaître du commun dans le singulier, du connu dans l'inconnu, du convenu devant l'incongru. Elle nie, au bout du compte, ce qui avait « alerté et déclenché » la recherche : l'écart que constituait le détail par rapport aux pratiques courantes, et qui avait attiré l'attention de l'historien précisément parce que ce dernier était familier avec ces pratiques communes. » Daniel Arasse, *Le détail, Pour une histoire rapprochée de la peinture*, Paris, Flammarion, 2014, p.10

⁴¹⁸ « Je me suis alors aperçu que dans l'échelle réelle, l'escargot avait une dimension tout à fait normale, c'est un bon escargot de Bourgogne posé, peint non pas dans le tableau mais sur son bord. Cela signifie que cet escargot, Francesco del Cossa l'a peint dans notre monde, non pas dans celui de la peinture mais dans le nôtre, et que dans ce monde l'escargot est le moyen d'entrer dans le tableau. » Daniel Arasse, *Histoires de peintures*, éditions Denoël, collection Folio/Essai, 2004, p.123

⁴¹⁹ Nous reprenons ici une nouvelle fois les arguments développés par Sébastien Allard sur la matérialité parfois « décevante » des œuvres exposées au Musée, et plus particulièrement sur *La Joconde* : « Cet enjeu est bien symbolisé par *La Joconde*. Beaucoup de visiteurs qui viennent pour la première fois au Louvre se déclarent déçus en la voyant. Elle serait trop grande, ou trop petite, trop jaune, trop verte, etc... Bien sûr, les conditions d'exposition de la peinture dans sa vitrine, la foule qui presse, le bruit de la salle, son immensité, ne facilitent pas le rapport que l'on peut entretenir avec elle. Cependant, au-delà de ces données pratiques qu'il ne faut pas

forme de profondeur. Or, dès lors que nous évoluons dans un espace numérique profond, c'est-à-dire en trois dimensions, cette technique fondée sur la couleur perd tout son sens : dans *Mona Lisa : Beyond the glass*, le bleu des montagnes est toujours identique au fur et à mesure que nous nous élançons vers ces dernières et la couleur perd donc toute signification. C'est ainsi le sens même d'une technique picturale qui disparaît, au profit d'une expérience sensorielle dite immersive où nous flottons, exactement comme dans un jeu vidéo en vue subjective, focalisation qui ne nous permet pas d'être plus immergés dans l'œuvre, comme nous l'avons expliqué plus tôt. De la même manière, les différents plans qui constituent le tableau sont abolis : le bras de la Joconde, situé dans un espace intermédiaire entre le spectateur et le tableau, ne peut plus jouer son double-rôle, qui est celui de nous rapprocher d'elle, comme le feraient ces personnages qui sortent littéralement du tableau dans certaines peintures flamandes, et, dans le même temps, d'interdire la pénétration dans l'espace du tableau (interdit largement ignoré par l'expérience immersive proposée par HTC Vive Arts)⁴²⁰. En outre, la Joconde ne nous suit plus des yeux, ce qui est une caractéristique célèbre du tableau⁴²¹ ; elle nous regarde avec des yeux mobiles, comme n'importe quelle figure animée en 3D. Enfin, son sourire ne peut plus opérer de jonction entre les deux espaces hétérogènes qui constituent le fond, en apparence incohérent, du tableau : à gauche, le paysage est en effet bien plus bas qu'à droite, où se trouvent les montagnes et le lac⁴²². Ces derniers sont même artificiellement harmonisés dans *Mona Lisa : Beyond the glass*, conséquence logique d'une expérience traversante en trois dimensions. Or, cela trahit largement le projet de De Vinci, où le sourire de la Joconde opère justement la jonction entre les deux espaces hétérogènes. En somme, toute l'expérience esthétique picturale de l'œuvre, c'est-à-dire l'articulation entre sa matière et son sens, s'en trouve considérablement appauvrie. Enfin, les graphismes étant très en deçà des possibilités des nouvelles consoles de salon ou des PC, conçus spécifiquement pour la pratique du jeu vidéo, nous en éloignent même largement.

négliger, l'expression de cette déception manifeste en partie celle de la découverte de l'œuvre dans sa matérialité, avec sa taille réelle, son vieillissement, l'oxydation de ses vernis... La *Joconde*, dont les millions de reproductions ont en quelque sorte gommé la matière, est pourtant une œuvre singulière, unique. », « Les catégories au musée », dans *L'Histoire de l'art et ses concepts, autour de Heinrich Wölfflin*, dir. Danièle Cohn et Rémi Mermet, Rue d'Ulm, 2020, p.145/146

⁴²⁰ Nous reprenons ici une nouvelle fois une analyse de Daniel Arasse : « Petit trait de génie de Léonard : mettre la Joconde dans l'espace du spectateur en faisant passer le parapet derrière elle, tandis qu'en même temps son bras fait barrière, bloquant la pénétration. » Daniel Arasse, *Histoires de peintures*, éditions Denoël, collection Folio/Essai, 2004, p.123

⁴²¹ *Ibid.*, p.35

⁴²² *Ibid.*, P.37/38

Reste à analyser les effets du casque de réalité virtuelle, qui nous donne une vision à 360 degrés, et qui pose deux problèmes majeurs. Tout d'abord, le casque freine paradoxalement le sentiment d'immersion, puisqu'il se donne dans notre perception en même temps que l'image qu'il nous donne à voir. Il pèse sur notre tête, et, par sa seule présence, nous empêche d'être tout entiers à ce que nous voyons. Il ne s'abolit donc pas dans le processus d'ostension de l'image, mais s'y révèle comme dispositif. Comme le disait Grégory Chantonsky : « on sent surtout le dispositif, rien de plus pesant qu'un visiocasque, rien de moins intuitif qu'un gant de données, rien de moins résistant qu'un bras de force retour. »⁴²³ Cela est renforcé par la vue en première personne inhérente à ce dispositif, dont nous avons déjà dit qu'elle ne facilite pas l'immersion, alors qu'elle nous est toujours promise.

En outre, un tel casque crée ce qu'Andrea Pinotti appelle une « sensation de sortie de cadre » (« *a deframing impression* »)⁴²⁴. Chaque tableau est traditionnellement contemplé sur une planche ou une toile et circonscrit dans un cadre. Or, avec un *Oculus Rift*, cette expérience classique s'en trouve altérée, dans le sens d'un appauvrissement esthétique. Avec ce dispositif immersif de réalité virtuelle, nous avons en effet l'illusion que ce qui compte réellement est *derrière* le cadre de la peinture, ou en dehors de celle-ci, et cette dernière nous apparaît alors incomplète et partielle. Cela suppose qu'une peinture est amputée *a priori*, et qu'une expérience de VR serait nécessaire pour restaurer son intégrité et sa complétude. L'attention du spectateur y est en effet projetée à l'extérieur du cadre, dans ce qui a délibérément été laissé hors-champ par De Vinci. Cette expérience de sortie du cadre est liée à l'une des formes classiques du jeu vidéo, dont nous avons déjà parlé précédemment : le FPS. Il s'agit de l'une des formes de *gameplay* les plus populaires du jeu vidéo ordinaire, dans laquelle un joueur doit en permanence regarder à 360 degrés autour de lui, pour appréhender les menaces venant d'un environnement hostile, sans voir son propre corps, à l'exception de ses mains et de son arme. Plus précisément, dans les expériences de réalité virtuelle, il s'agit d'une expérience qui engage trois enjeux distincts : le problème du point de vue, celui du rythme et enfin celui du système de déplacement. Au niveau du point de vue, il s'agit bien d'une inspiration du FPS, puisque nous sommes toujours en première personne dans les expositions virtuelles de peinture. Au niveau

⁴²³ Gregory Chantonsky, « Dans les flots : une déconstruction de l'immersion », Paris, Panthéon-Sorbonne, 27-28 avril, 2011. La citation est extraite d'un article de Mathieu Triclot, *L'immersion n'existe pas*, dans Tirloni V., *L'image virtuelle*, L'Harmattan, « Transversales philosophiques », 2012, p.12

⁴²⁴ Andrea Pinotti explique en détails le concept de « *deframing* » lié au casque de Réalité Virtuelle dans un entretien avec Dominique Moulon, où il aborde l'un de ses projets de recherche : *Hyperimage, simulation, immersion et le défi des environnements hyperréalistes*.

Andrea Pinotti, « Paroi et franchissement : l'image hors cadre », MOOC Digital de l'EPSAA, Paris, janvier 2019, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=VHpdIjTdByE>

du déplacement, nous sommes davantage dans une situation proche du *Rail-Shooter*, ou proche des cinématiques de certains jeux⁴²⁵ dans lesquelles nous ne contrôlons pas le déplacement du corps de l'avatar, mais seulement son regard. Dans ces situations, notre avatar passe tout seul d'un niveau à l'autre, comme un wagon sur des rails, et nous ne pouvons pas choisir son rythme de déplacement. C'est donc l'exact inverse des expositions physiques, où nous pouvons nous déplacer au rythme qui nous sied le mieux, ce qui nous semble plus pertinent. De surcroît, en nous coupant des autres spectateurs *via* le casque, ce dispositif de réalité virtuelle construit une impression puissante, bien que fausse, de solitude. Il nous donne l'illusion d'une expérience qui serait à la fois intime et privilégiée, alors même qu'elle est programmée à l'avance dans sa durée, et donc presque identique pour tout le monde : cela est lié au fait que nous ne choisissons ni la direction ni la vitesse de déplacement de notre avatar.

Avant d'aller plus avant, il nous faut prévenir une objection : on pourrait nous opposer l'idée que la véritable mécanique de jeu qui sert de matrice aux expériences traversantes en réalité virtuelle serait le jeu vidéo d'énigme, à l'instar de *Myst* (1993), qui est un jeu fonctionnant comme un *Point and Click*, et non le FPS, au rythme souvent effréné. Or, si le rythme des expositions virtuelles immersives traversantes, plutôt lent de prime abord, semble effectivement les rapprocher des jeux d'énigme, on remarque que, dans ces mêmes expositions, la caméra avance bien toute seule à une cadence imposée. De la même manière, dans les jeux intégrant des cinématiques où l'on peut regarder autour de soi sans contrôler le déplacement du personnage, le rythme est souvent assez lent, sans jamais être maîtrisé par le joueur⁴²⁶. À l'inverse, dans un *Point and Click*, le rythme est davantage donné par la personne qui joue : celle-ci peut s'attarder à loisir sur les différentes scènes, comme un spectateur dans une exposition classique de peintures, ou aller plus vite si elle le désire. Ce n'est donc malheureusement pas le modèle du *Point and Click* qui a été retenu pour les expositions virtuelles. En outre, l'image est souvent fixe dans les *Point and Click* pour favoriser l'attention profonde du joueur, alors que dans beaucoup de *Rail-Shooters*, nous contrôlons les mouvements de caméra et la vision à 360° est intégrée à la mécanique de jeu. *Rez*, produit par Sega et sorti sur Dreamcast et Playstation 2 en 2001, en est un très bon exemple.

⁴²⁵ On songe ici par exemple à l'introduction de *Hellblade : Senua's Sacrifice* (2017), ou à la conclusion de *Proteus* (2013).

⁴²⁶ Dans la cinématique d'ouverture de *Hellblade : Senua's Sacrifice*, Senua remonte un cours d'eau avec un tronc en guise de barque, à un rythme très lent qui nous permet de regarder autour de nous, et qui permet aux crédits de s'afficher sur les bords de la rivière.

De surcroît, il nous semble particulièrement peu pertinent d'utiliser un dispositif d'immersion virtuelle dans un espace en trois dimensions pour une peinture de la Renaissance italienne, puisqu'elle correspond à ce que Wölfflin appelait, dans ses *Principes fondamentaux de l'Histoire de l'Art*, une « forme close » ou une « forme tectonique »⁴²⁷. L'historien d'art suisse définit en effet les œuvres d'art par leur relation au cadre et à l'espace autour d'elles, comme l'explique S. Woodford, qui reprend ce concept wölfflinien dans une formule ramassée :

« Dans la forme fermée d'un tableau de la Renaissance, toutes les figures sont placées en fonction du cadre de la peinture. La composition est fondée sur des lignes verticales et horizontales qui font écho à la forme du cadre et à sa fonction délimitante [notre traduction]. »⁴²⁸

Ainsi, utiliser un casque de réalité virtuelle pour appréhender une peinture réalisée dans une forme close est une négation de la forme originale du tableau, et altère profondément l'expérience esthétique qu'il propose.

Nous pouvons enfin souligner un dernier élément lié à cette expérience immersive, qui contraste avec l'usage vidéoludique de l'espace : son absence totale de sens. L'intérêt de nombreux jeux vidéo en trois dimensions est de produire une narration environnementale, c'est-à-dire de construire du sens *via* l'exploration, médiatisée par l'avatar, de l'espace numérique du jeu par le joueur. Dans *Bloodborne*, le fait de passer d'un lieu à un autre permet de former une hypothèse sur le lien narratif qui relie les deux lieux, hypothèse qui sera nécessaire pour comprendre le scénario du jeu dans son ensemble. Ainsi, la porte ouverte entre le Village Invisible de Yahar'gul et l'Eglise du Remède laisse supposer que le village est un lieu d'expérimentations médicales dangereuses, menées par l'Eglise à l'insu du reste des habitants de Yharnam. Or, dans *Mona Lisa : Beyond the Glass*, si l'espace est bien en trois dimensions, il n'est pas le lieu d'une signification particulière. Comme dans les expériences immersives traversantes, c'est un pur *trip* sensoriel, et cela trahit une conception bien pauvre de ce que le jeu vidéo peut proposer en termes de création d'espace. Avant de conclure sur ce point, il nous faut répondre à trois dernières objections.

⁴²⁷ Wölfflin H., *Principes fondamentaux de l'Histoire de l'art*, Parenthèses, Eupalinos, 2017, p.152

⁴²⁸ « *In the closed form of the Renaissance picture all the figures are balanced within the frame of the picture. The composition is based on verticals and horizontals that echo the form of the frame and its delimiting function.* » S. Woodford, *Looking at Pictures*, Introduction to the History of Art, Cambridge University Press, 1983, 91-2

La première est que le tableau serait, selon la formule consacrée par Alberti, « une fenêtre »⁴²⁹. En filant la métaphore, l'introduction de la spatialisation dans la peinture ne serait que la concrétisation du projet posé par Alberti pour la peinture de la Renaissance : nous pourrions enfin pénétrer réellement l'espace ouvert par la fenêtre du cadre.

Or, à nos yeux, cela ne revient pas seulement à prendre une métaphore au pied de la lettre, mais à commettre un contresens profond sur ce que cette expression affirme réellement. Alberti, dans son texte, affirme que le cadre préexiste à l'image peinte, c'est-à-dire qu'il est sa condition de possibilité en tant qu'image⁴³⁰. La peinture est d'emblée délimitée par un cadre, où l'*historia* pourra se tenir. Si le cadre est donc bien une ouverture, il est en même temps et surtout une délimitation *a priori* de la scène peinte. Il n'est jamais question pour Alberti de considérer son existence comme une limite contingente à dépasser, encore moins comme le signe d'une incomplétude de la peinture. Au contraire, tout son propos est tendu vers l'affirmation de la primauté du cadre, qui disparaît totalement dans le contexte des expositions immersives traversantes inspirées par certaines expériences vidéoludiques.

La seconde objection est que nous essentialiserions la peinture de manière abusive, en la réduisant à un médium nécessairement plane et délimité par un cadre. Or, nous pourrions très bien retourner cette accusation d'essentialisation : considérer qu'une peinture doit nécessairement être regardée en vision panoramique et en trois dimensions, c'est la considérer *a priori* comme amputée, partielle, mutilée. Juger qu'il est du devoir des technologies dites immersives de corriger et de dépasser cette condition initiale, placée arbitrairement sous le signe de l'incomplétude, revient à essentialiser la peinture en estimant qu'elle souffre d'un défaut liée à son absence de profondeur spatiale, ce qui est très contestable.

Du reste, nous ne cherchons pas à affirmer que la peinture existe de toute éternité sous une forme fixe. Cette forme d'art ne possède pas plus de prédicats absolus que le jeu vidéo, comme nous l'avons affirmé en introduction. Nous ne cherchons pas ici à réitérer le geste de Greenberg enfermant la peinture dans une irréductible planéité, et nous n'affirmons pas qu'elle est condamnée à être enfermée dans un cadre. La peinture en effet n'est pas réductible à une seule expérience esthétique ; ses formes sont historiques et donc mouvantes. Néanmoins, ce que nous

⁴²⁹ « D'abord j'inscris sur la surface à peindre un quadrilatère à angles droits aussi grand qu'il me plaît, qui est pour moi en vérité comme une fenêtre ouverte à partir de laquelle l'histoire représentée pourra être considérée. » Leon Battista Alberti, *La Peinture*, Paris, Seuil, 2004, p. 83-85

⁴³⁰ Nous nous référons ici à la définition générale de l'image donnée par G. Boehm : une forme visuelle se détachant du fond de la réalité en se montrant. G. Boehm, « Ce qui se montre. De la différence iconique », *Penser l'image*, E. Alloa (éd.), Presses du réel, 2010, p.34

disons est qu'il faut prendre garde aux différents courants artistiques et respecter la matérialité des œuvres qui les constitue, ainsi que l'intention des artistes à leur origine, sans bien sûr réduire les œuvres à l'essence supposée de leur médium, ce qui interdirait *de facto* toute possibilité d'adaptation et toute transmédianalité.

Cet écueil fixiste se retrouve parfois dans certaines propositions théoriques issues de la médiologie, c'est-à-dire de « la science des médiations et techniques institutionnelle de la culture », pour reprendre la définition de Régis Debray⁴³¹. Cette perspective nous entraîne dans deux écueils opposés. Soit le médium est sous-déterminé pour éviter toute essentialisation abusive, ce qui cause un certain nombre de problèmes définitionnels. On remarque par exemple que le concept de médium, chez Debray comme chez Hans Belting⁴³², est surtout déterminé négativement, ce qui passe chez ces deux auteurs par toute une série de distinctions. Le médium tout d'abord n'est pas le matériau, car cela nous ferait retomber sur le vieux couple métaphysique matière/forme, lui-même hérité du couple plus ancien encore matière/esprit, et dépassé par l'anthropologie du visuel, comme l'affirme Belting dans son *Anthropologie des images*.⁴³³ Le médium n'est pas non plus l'actualisation d'une idée. Passée cette phase liminaire de distinctions, il est très difficile pour le lecteur de trouver une définition du médium qui lui confère une véritable consistance et une fixité ontologique. Il n'est, en somme, que la condition de possibilité matérielle de la visibilité de l'image ou d'un texte, et éventuellement la condition de son caractère performatif. Or, cette définition minimale est si peu déterminée qu'elle ne nous est pas d'un grand secours pour penser les œuvres elles-mêmes et ce qui fonderait la spécificité de leur médium respectif.

Le risque inverse serait la surdétermination et l'essentialisation du médium étudié. Or, l'objectif de notre thèse n'est surtout pas de produire une définition arrêtée du jeu vidéo, lequel serait ramené de force à sa seule nature ludique, c'est-à-dire à sa mécanique de jeu. Pour nous, le jeu vidéo est tout à la fois visuel, musical, ludique et narratif. Ce qui est crucial est la cohérence des qualités narratologiques du jeu avec son *gameplay*, mais pas nécessairement leur subordination à ce dernier. Ainsi, un univers et un scénario peuvent très bien être conçus avant les règles d'un jeu, c'est-à-dire avant son système de combat, sa logique de progression, de récompenses et de punition du joueur... On parle alors de production de type *Top Down*, où l'univers et le scénario précèdent le choix d'une mécanique de jeu. C'est le cas par exemple de

⁴³¹ R. Debray, *Cours de médiologie générale*, NRF, Gallimard, 1991

⁴³² Hans Belting, *Anthropologie des images*, Le temps des images, Gallimard, 2004

⁴³³ *Ibid.*, p.20

Red Dead Redemption II (2018) produit par *Rockstar Games*, reconnu comme un chef d'œuvre pour sa restitution de l'Ouest américain du début du XIXe. Son monde est « ouvert », c'est-à-dire conçu sur le modèle d'un archipel, espace où des îlots d'action, qui sont les villes dans le jeu, sont séparées par des kilomètres de mer, auxquels correspondent les déserts et les forêts. L'analogie entre monde ouvert et archipel, à laquelle s'oppose l'analogie entre monde fermé et île, a été proposée par le vidéaste animateur de l'émission *GameNextDoor*⁴³⁴. Ces grands espaces proposent aux joueurs des heures d'exploration et de contemplation exclusives de toute progression réelle dans l'histoire du jeu ou de toute récompense, et donc parfaitement désintéressées. Si le joueur veut s'en tenir aux villes, les rails de chemin de fer le guideront vers elles.

Cette essentialisation du jeu vidéo par le gameplay a de toute manière déjà été trop mise en avant, par la critique comme dans les formations préparant aux métiers vidéoludiques, au point de devenir une plaisanterie chez les *game designers* eux-mêmes, qui s'accusent les uns les autres, sur le ton de l'humour, de ne pas bien « respecter la spécificité du médium » dans leur travail.

Enfin, on pourrait nous rétorquer que nous faisons un sort à toutes les expériences immersives traversantes en nous concentrant sur une expérience isolée, celle de *Mona Lisa : Beyond the Glass*, et que notre propos pêcherait par un excès de généralité. Nous ferions un procès à tous ces dispositifs par une sorte d'extrapolation injuste. Or, ce qui est vrai pour cette expérience au Louvre l'est malheureusement pour l'écrasante majorité des expériences d'immersion traversante dans un tableau. On songe ici notamment à la récente série de vidéo ARTE *Trips* (la polysémie du vocable *Trip*, qui désigne autant un voyage qu'une expérience psychédélique, n'est pas anodine). Ces vidéos disponibles sur YouTube portent sur différents tableaux allant du début de la Renaissance italienne au romantisme tardif⁴³⁵ : on est invité à plonger dans le tableau pour en avoir une vision panoramique, comme dans un milieu aquatique

⁴³⁴ *GameNextDoor*, « Vive les mondes fermés ! » 2019, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=o4XOwcVdcQY>

⁴³⁵ Toutes les immersions produites par ARTE dans des tableaux s'ouvrent, en guise d'introduction, sur un effondrement de l'espace domestique ou muséal qui environne les tableaux, remplacé par une plongée traversante dans la peinture : Edouard Manet, « Un bar aux Folies Bergère » / Bruegel l'Ancien, « Condamnés à jouer » / Le Douanier Rousseau, « Le rêve » / Edvard Munch, « Le Cri » / Claude Monet, « L'obsession des Nymphéas » / Caravaggio, « In tenebris » / Véronèse, « Les Noces de Cana » / Diego Velázquez, « Les Ménines » / Paul Gauguin, « Le voyage intérieur », URL : <https://www.arte.tv/sites/webproductions/arte-trips/>

où le courant nous entraîne sans que nous ayons le moindre contrôle sur le rythme général. Ainsi, plutôt qu'une expérience vidéoludique qui viendrait se substituer à une appréhension des œuvres originales, un apprentissage de l'attitude esthétique adéquate à la peinture nous semble nécessaire et plus pertinente.

Pour conclure, nous tenons à nuancer notre propos. Les expositions virtuelles sont bel et bien incontournables, et nous n'entendons pas contester ici la légitimité de leur existence. D'une part, elles sont nécessaires pour pallier des problèmes structurels, comme l'inaccessibilité économique et géographique des musées pour une grande partie de la population. D'autre part, elles sont nécessaires pour répondre à des problèmes plus ponctuels, mais tout aussi cruciaux, comme l'a montré la crise du Covid-19, qui a obligé tous les grands musées d'art nationaux à proposer des visites virtuelles, en attendant la réouverture physique des lieux. Un accès virtuel aux œuvres est bien évidemment préférable à une impossibilité totale d'y accéder. Ce constat n'est donc pas à remettre en question, mais appelle néanmoins certaines remarques. Il faut d'abord à systématiser l'usage d'expositions immersives plus respectueuses du sens des œuvres picturales qu'elles reproduisent numériquement. Ce type de dispositif immersif traversant peut ainsi se révéler pertinent si l'intention du peintre est de provoquer une expérience onirique et flottante. Nous pouvons nous appuyer sur deux exemples réussis pour le souligner.

Tout le travail de Dali est placé sous le signe du rêve. Une vidéo partagée en 2016 par le Musée Dali de Saint-Pétersbourg et installée de manière permanente⁴³⁶, synthèse de deux toiles du peintre espagnol, *les Éléphants*⁴³⁷ et *L'Angélu architectonique de Millet*⁴³⁸, va dans ce sens⁴³⁹. On y retrouve tous les ressorts d'une immersion spectaculaire et sensorielle, mais cela est cohérent, puisque nous sommes dans le champ du surréalisme. L'expérience inclut ainsi des images hypnotiques en trois dimensions et de la musique atonale suggérant une forme d'apesanteur. Nous y sommes désorientés : il y a une perte de repères spatiaux et temporels ; le parcours de la caméra ne permet pas de faire émerger un sens précis, elle cherche au contraire à désorienter au maximum. Tout cela participe de la volonté de faire vivre une forme de rêve éveillé au sujet de l'expérience. Cette expérience immersive traversante fait sens ici, puisqu'elle corrobore les ambitions de Dali ; elle n'implique aucune déperdition du sens des tableaux, cela

⁴³⁶Janaïne Golonka, *La VR comme nouveau mode de médiation du patrimoine*, Université Toulouse 3-Paul Sabatier, 2017, p. 54

⁴³⁷ Dali, *Les Éléphants*, collection privée, 1948

⁴³⁸ Dali, *L'Angélu architectonique de Millet*, Musée Reina Sofía, Madrid, 1933

⁴³⁹ The Dali Museum, *Dreams of Dali*, 360° video, 2016, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=F1eLelocAcU&t=22s>

alors même que la vidéo se présente comme une inspiration libre et non comme une reproduction numérique de l'œuvre de Dali. Parallèlement, cette vidéo s'inscrit bien dans l'esthétique du jeu vidéo et ses mécaniques : les bâtiments peints de *l'Angelus Architectonique* y deviennent de véritables plates-formes que l'on arpente en première personne.

On peut également évoquer le cas d'expériences traversantes pertinentes reproduisant fidèlement des tableaux déjà existants. Ces expériences ont du sens lorsqu'elles corroborent l'expérience originale du tableau lui-même. C'est le cas pour Böcklin par exemple. L'un des *trips* proposés par ARTE autour de l'une des cinq versions de « L'île des morts » nous semble cohérent. Cette expérience, malheureusement répétée par d'autres beaucoup moins heureuses⁴⁴⁰, permet de prendre le rôle du passager sur la barque, et de nous rapprocher doucement de l'île, sans pour autant pénétrer dans le tombeau qui s'y trouve. Plus précisément, nous avançons progressivement vers la masse sombre des cyprès, qui constitue le cœur du tableau et appelle le regard du spectateur. Cette masse sombre ne s'éclaircit jamais. Cette expérience immersive souligne donc l'énigme de ce tableau plus qu'elle ne la brise. Or, le travail de Böcklin est justement frappé du sceau de l'énigme. Le peintre laisse volontairement une grande place à l'interprétation du spectateur et au travail de son imagination. On peut reprendre les termes de Danièle Cohn et Sébastien Allard pour décrire la *Villa en bord de mer*, et les appliquer à *l'île des morts* :

« (...) ce rapport de disproportion entre la nature et l'homme est devenu assez courant dans le genre du paysage historique. En revanche, l'indétermination sur l'identité de l'un et de l'autre tout comme l'absence d'action introduisent un flottement dans les limites séparant le sujet de l'objet, propre au romantisme allemand dont Böcklin est l'héritier. Il y a là un paysage historique dont on a neutralisé l'histoire (*storia*). Le paysage pourrait exister sans la figure, mais il serait alors réduit aux dimensions de la vue (*veduta*) ou de la pure construction matérielle, faite de lignes, de plans, et de couleurs. C'est donc la figure qui structure le point de vue. C'est elle qui enclenche la possibilité de narration ; cette narration, cependant, n'est pas verrouillée par l'artiste. Le spectateur doit donc s'en remettre à son propre imaginaire pour « achever » le tableau. La force de la *Villa en bord de mer* (et qui est également celle de l'île des morts) de Böcklin réside dans l'indétermination, dans le fait que son sens dépasse ses significations ou, pour le dire comme Böcklin : « Face à un tableau chacun doit imaginer ce que le tableau lui dit. Il n'est pas nécessaire que cela corresponde exactement à ce que le peintre avait en tête. »⁴⁴¹

⁴⁴⁰ Nous songeons à l'expérience réalisée par Pascal Depree, qui nous fait pénétrer dans les tombeaux sur l'île. Certaines textures pèchent en outre par la faiblesse des logiciels (3Ds Max et Twinmotion), dont le manque de détail se voit dès que l'on s'approche trop. URL : https://www.youtube.com/watch?v=YY5h_S_8iuA

Certaines expériences immersives encore plus malheureuses inspirées par ce tableau ont également eu lieu : on songe à la série « Hors-cadre » (le terme est en soi problématique), réalisée sur RTS en 2017, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=06av4szCH1s>

La logorrhée criarde du narrateur rend l'expérience singulièrement pénible.

⁴⁴¹ Danièle Cohn et Sébastien Allard, *De l'Allemagne*, Musée du Louvre, Paris, 2013, p.65

De la même manière que la femme de la *Villa en bord de mer* n'est peut-être pas Iphigénie⁴⁴², le passeur de *l'île des morts* n'est peut-être pas Charon. Une expérience immersive se doit de respecter l'intention du peintre et la matérialité de sa toile. Ici par exemple, il s'agit de se conformer à l'intention manifeste de laisser le sens de son tableau en partie suspendu. L'expérience en trois dimensions ne doit pas « achever » le tableau, considéré *a priori* comme incomplet : c'est le rôle qui incombe à l'imagination du spectateur. L'indétermination est constitutive de la toile, et une exposition immersive réussie va permettre de toucher du doigt cette énigme, en nous rapprochant le plus possible de l'île, mais sans jamais l'abolir en éclaircissant l'ombre des cyprès.

En outre, l'une des forces principales des technologies numériques est de rendre possible une reconstitution virtuelle d'un édifice en ruines sans avoir recours à une reconstitution réelle du bâtiment. C'est le cas par exemple de l'expérience en *VR* du Colisée à Rome, même si la pertinence de cette dernière doit être nuancée. La reconstitution du lieu est réussie, puisqu'elle est mise au service d'une meilleure compréhension historique du lieu, de sa forme architecturale et de sa fonction politique. Contrairement à *l'Histopad*, le casque *VR* permet ici d'éviter la concurrence, dans le champ perceptif, entre l'écran tactile rétroéclairé et la réalité environnante. La vision panoramique qu'il propose épouse en outre de manière intuitive la forme circulaire du Colisée. Ce dispositif de *VR* n'a donc rien de condamnable en soi s'il est utilisé de manière cohérente. Néanmoins, une fois encore, un emprunt inopportun à la grammaire vidéoludique doit être relevé. Pendant l'expérience, nous sommes invités à prendre la place de César et à nous prononcer sur la vie ou la mort d'un gladiateur : pouce en l'air ou pollice verso, mort ou grâce. Cette idée est empruntée aux *Immersive Sims*, des jeux qui favorisent l'engagement du joueur en le confrontant, entre autres, à des dilemmes moraux, qui auront une incidence forte sur le reste du récit. Dans *Dishonored* (2012) par exemple, le fait d'avoir systématiquement recours au meurtre pour progresser dans l'aventure nous amène à une fin macabre, et rend l'atmosphère du jeu plus sombre et décrépie. A l'inverse, dans la visite virtuelle, notre choix n'a aucune conséquence pour la suite de l'expérience : tout l'intérêt de l'engagement permis par les *Immersive Sims* disparaît.

⁴⁴² « Beaucoup crurent y reconnaître Iphigénie, justement l'incarnation de la mélancolie liée à la disparition d'une Grèce, réelle ou mythique. Est-ce bien elle ? Rien n'est moins sûr. » *Ibid.*, p.62

En somme, les expositions virtuelles, ainsi que les expériences immersives traversantes qui s’y rattachent de plus en plus, doivent davantage prendre acte de leurs limites, notamment en ce qui concerne la restitution de la matérialité propre des œuvres. Les interviews de nombreux commissaires d’exposition semblent d’ailleurs aller dans ce sens⁴⁴³, mais la réalité, pour l’instant, est toute autre, puisque ces expériences continuent à se multiplier, indépendamment d’ailleurs des confinements liés à la pandémie de 2020, dont on a dit qu’ils étaient la cause principale. Ils en ont été les catalyseurs évidents, mais la cause réelle est plus profonde.⁴⁴⁴

III. Penser le jeu vidéo rigoureusement

On pourrait croire que cette valeur paradigmatique du jeu vidéo en muséologie va dans le sens d’une valorisation de ce médium. Or, c’est loin d’être le cas. D’abord, le jeu vidéo devient, dans ce cadre, un pur instrument de médiation entre le spectateur du musée et les œuvres. Il est donc nié en tant qu’œuvre autonome, se suffisant à elle-même, et digne d’appartenir à la culture légitime. De surcroît, la transposition des logiques vidéoludiques dans les musées traduit une essentialisation très réductrice de ce médium. Le jeu vidéo ne serait que deux choses : une expérience immersive en première personne et une expérience ludique ou, plus vaguement encore, interactive. Le jeu vidéo lui-même finit donc par en pâtir.

Reste à savoir ce qu’on peut proposer pour remédier à cette situation. On peut tout d’abord évoquer le problème des expositions. Pour ce qui est des musées exposant des peintures, s’il n’est pas question d’abandonner les expositions virtuelles ou d’espérer leur dépérissement, il nous semble nécessaire de revenir à des expositions faisant droit aux œuvres et à leur matérialité, et de limiter les expositions immersives aux seuls cas où elles se révèlent pertinentes, comme pour les reconstitutions historiques, ou quand les mouvements artistiques

⁴⁴³ « Concernant les limites pédagogiques, deux interviewés ont indiqué que l’immersion ne se suffisait pas à elle-même et qu’il était nécessaire « de ne pas la privilégier plus que le contenu » (...) Enfin trois réponses indiquent des problèmes liés à « l’excès d’immersion » : une trop grande stimulation de l’attention, mais aussi le fait que « celle-ci prenne le pas sur le propos, le contenu ». De plus comme l’indique l’un des interviewés, « si un dispositif est nouveau pour toi, tu vas t’y intéresser et lui donner toute ton attention et délaissier le contenu ». La nouveauté peut donc attirer, mais également déconcentrer. » Valentin Labelle, *Les expositions immersives : atouts et limites pour les apprentissages culturels*, Sciences de l’information et de la communication, 2017, dumas-01687513, p.47

⁴⁴⁴ Pour le seul printemps 2022 à Paris, on en compte une dizaine : quatre œuvres à la Jam Capsule de la Villette, Survoler le Machu Picchu, voir Notre-Dame de Paris en attendant sa réouverture, « Evasion au grand nord », Immersion dans la haute-couture à la galerie Dior...

s'y prêtent, comme c'est le cas pour le surréalisme ou pour certains tableaux issus du symbolisme.

Pour ce qui est des jeux vidéo en tant qu'objet muséal, il nous semble souhaitable de voir se développer des expositions où ce médium n'est pas une médiation vers autre chose, mais où il est exposé *en tant qu'œuvre*. C'est particulièrement difficile, dans la mesure où son caractère ludique et interactif oblige à construire des dispositifs permettant aux visiteurs de jouer. Cela pose même le problème inédit de la patrimonialisation d'une œuvre co-produite par les développeurs du jeu et les joueurs, puisque c'est un médium qui implique le concours actif de ces derniers⁴⁴⁵. Nous analyserons l'une de ces expositions permanentes, qui nous semble judicieuse, puis nous nous intéresserons à l'exposition consacrée à *Bloodborne*.

Le *E-lab* de la Villette est à nos yeux un bon exemple d'exposition permanente dédiée au jeu vidéo, et pas seulement lointainement inspirée par la manière dont il est vendu. Malgré sa taille modeste⁴⁴⁶, l'exposition met en scène plusieurs dispositifs (écrans immenses et parfois multiples, lumières de diverses couleurs adaptées à l'ambiance des jeux, grande variété de manettes et d'interfaces) pour mettre en valeur les différentes expériences vidéoludiques proposées par différents types de jeu : jeu de simulation, jeu d'arcade, jeu d'exploration... Cela permet de profiter des jeux en tant que joueur, mais aussi en tant que spectateur, puisque c'est une activité aujourd'hui importante, développée par les media comme *Twitch*. On peut jouer et regarder jouer.

Pour ce qui est de la question de l'immersion, un dispositif particulièrement convaincant a été mis en place en 2013 pour l'inauguration de cette exposition, originellement temporaire et intitulée *Jeu vidéo, l'Expo*, qui s'est établie comme exposition permanente l'année suivante. Ce dispositif a été nommé *Avatar* et sa mise en place a fait l'objet d'un débat houleux, centré

⁴⁴⁵ Sur ce point, on peut songer à une anecdote célèbre, qui a pour théâtre le jeu de gestion *Civilization II* (1996). Une guerre de dix ans y a été menée par James Moore, un joueur particulièrement obstiné. Une partie d'une telle durée est inédite dans l'histoire du jeu vidéo. Or, pour Henry Lowood, conservateur en histoire des sciences et des technologies à Stanford University, le jeu vidéo implique de conserver non seulement les logiciels et les machines pour les faire tourner, mais également les traces de leurs interactions avec les joueurs, surtout lorsque ces interactions sont inattendues et spectaculaires. La partie de James Moore a été sauvegardée ; elle est aussi importante que le jeu lui-même.

Henry Lowood, « Making Space for Game Heritage », University of Turku, 2021

⁴⁴⁶ Cet espace vient de la pérennisation de l'exposition temporaire, « Jeu vidéo, l'expo », (2013-2014), qui s'étalait sur 1000m². L'exposition permanente, située sur la mezzanine au 3^{ème} étage, est plus réduite (700m²).

justement autour de l'opposition entre réflexivité et immersion⁴⁴⁷. On y apprend que les avatars sont en grève et que c'est au joueur de les remplacer. Il s'agit d'un jeu de surf, où les mouvements du corps propre du joueur sont directement retransmis à l'écran, via une plateforme mobile placée sous le joueur. En réalité, ce dispositif n'est pas très différent techniquement de l'interface que représente une manette ou un clavier et il y a bien un avatar. Seulement, ce dernier n'est pas visible à l'écran, comme parfois sur une console Wii⁴⁴⁸. Impliquer directement le corps du joueur peut de prime abord sembler ajouter de l'immersion sensorielle, puisque le joueur engage son corps tout entier dans le jeu pour réussir. Néanmoins, l'épuisement rapide du joueur sur la plate-forme va provoquer l'effet inverse, c'est-à-dire un mouvement réflexif et une prise de distance avec le jeu. En effet, nous réalisons très vite par ce dispositif qu'il existe souvent un gouffre entre nos potentialités physiques réelles et les performances habituelles de nos avatars vidéoludiques, classiquement dotés d'une force surhumaine et presque infatigables. Un dispositif en apparence ludique et immersif peut donc se révéler l'occasion, notamment pour les joueurs aguerris n'ayant jamais eu de distance critique vis-à-vis du médium, d'une réflexion sur la nature de l'avatar au sein du jeu vidéo. C'est ce que suggère le cartel qui accompagne ce dispositif, de manière d'ailleurs plus interrogative que théorique⁴⁴⁹. En ce sens, cette exposition corrobore le travail, essentiellement critique et très stimulant, de Haroun Farocki⁴⁵⁰, mais en préservant la dimension ludique propre

⁴⁴⁷ L'enjeu était de ne pas proposer au visiteur une expérience trop négative et purement réflexive, ni de tomber dans un dispositif immersif très pauvre, qui n'apporterait rien de nouveau à ce que le jeu vidéo, en tant que médium ludique, propose déjà. Pour un historique complet des discussions à propos de l'origine de ce dispositif, nous renvoyons à la thèse de Marion Coville : « La construction du jeu vidéo comme objet muséal, Le détournement d'un objet culturel et technique de son cadre d'usage initial et son adaptation au contexte muséal », Art et histoire de l'art, Université Paris 1 Panthéon Sorbonne, 2016, p.224-237

⁴⁴⁸ « Dans les *casual games* (*Solitaire*), les jeux de réalité augmentée (consoles *Wii* ou *Kinect*) ou les jeux à interface tactile (*Angry Birds* sur *iPad*), l'avatar n'est pas représenté visuellement par un être permanent, mais par les traces actuelles des interactions. (...) L'absence de manifestation permanente du joueur n'empêche pas la permanence du schéma spatial des commandes, suggérant un avatar invisible. Par exemple, dans les jeux de danse sur la console *Wii*, le joueur doit mouvoir son corps en activant les zones détectées par le dispositif et en adaptant son schéma corporel au modèle implicite d'interaction proposé par le dispositif. » Fanny Georges, « Avatars et identité », *Hermès, La Revue*, vol. 62, no. 1, 2012, pp. 33-40

⁴⁴⁹ « Dans l'immense majorité des jeux vidéo, le joueur intervient par le biais d'un avatar. Il prend plaisir à s'incarner dans un corps plus puissant, plus agile, plus résistant à toutes les épreuves. En même temps, cet intermédiaire évite au joueur d'engager son propre corps. Si nous pouvions interagir directement, notre immersion serait-elle plus complète et naturelle ? Peut-on se passer du corps à distance qu'est l'avatar ? », Marion Coville, « La construction du jeu vidéo comme objet muséal, Le détournement d'un objet culturel et technique de son cadre d'usage initial et son adaptation au contexte muséal », Art et histoire de l'art, Université Paris 1 Panthéon Sorbonne, 2016, p.236

⁴⁵⁰ Nous songeons ici à l'exposition organisée « Parallele I-IV » au MAMAC de Nice, entre Octobre 2017 et janvier 2018. Farocki s'efforce de souligner le caractère factice des univers virtuels du jeu, en mettant en lumière leurs limites topographiques. L'avatar s'éloigne de la carte, jusqu'à rencontrer l'inévitable frontière invisible qui nous rappelle que nous jouons à un jeu vidéo. Cette exposition était riche, mais nous pouvons

au jeu vidéo.

Par ailleurs, cette exposition se distingue des expositions classiques de type *concept art*. Le *concept art* désigne le travail de dessin préparatoire à la fabrication du jeu vidéo. Or, dans les expositions consacrées aux jeux vidéo, ces dessins sont souvent présentés comme des œuvres d'art à part entière, semblables à des tableaux, plus que comme les outils de travail et les supports techniques qu'ils sont réellement. Cela ne retire rien à leur valeur, mais, comme l'écrit Marine Macq :

« (...) si les *concepts arts* sont des œuvres artistiques qui ouvrent la porte de l'imaginaire, il ne faut pas oublier qu'ils sont aussi des documents de travail destinés aux équipes de production d'un studio. Pour être plus précis, ils sont des supports de conception visuels qui opèrent la synthèse d'idées complexes pour en faciliter la compréhension par ceux chargés de la réalisation. L'appréciation d'un concept art en studio diffère donc de celle proposée en contexte muséal à destination d'un spectateur : sa réception engage une lecture technique avant d'être poétique. Couleurs, composition, textures, lumière... Chacune des composantes de l'image est une information graphique qui s'adresse à un agent de production spécifique.»⁴⁵¹

C'est en somme l'écueil inverse de ce que nous avons dénoncé plus tôt pour les expositions immersives de peinture : là où les peintures sont détruites par une transposition dans une grammaire vidéoludique qui leur est étrangère, les jeux vidéo sont réduits à une somme de dessins préparatoires exposés comme s'ils étaient des tableaux. L'exposition vidéoludique se transforme ainsi en *Artbook* géant, et ne se destine qu'aux inconditionnels du jeu exposé. C'est un piège dans lequel est tombée l'exposition sur *Zelda*, qui s'est tenue à Strasbourg en 2018, en partenariat avec le *Pixel Museum*. L'exposition n'était qu'une collection de dessins préparatoires et une somme de produits dérivés destinés à la vente (statuettes et figurines, consoles de rétrogaming...). Cet hommage ne permettait pas de comprendre le processus de création du jeu ni de rendre compte de l'expérience esthétique particulière qu'il propose.

Le *E-lab* à l'inverse n'est pas marqué par l'opposition entre la volonté affichée de faire la généalogie de ce medium et celle de permettre au visiteur d'avoir une véritable expérience esthétique, contrairement à de nombreuses expositions uniquement consacrées à l'histoire du jeu vidéo⁴⁵². Cette exposition participe donc à la patrimonialisation des jeux vidéo, mais elle

déplorer qu'elle s'en tienne à un aspect critique, dont les ressorts sont déjà bien connus par les joueurs eux-mêmes : ces derniers sont souvent très conscients de ces limites spatiales, nul besoin de le leur rappeler, et ils s'amusent avec.

⁴⁵¹ Marine Macq, *Imaginaire du jeu vidéo : Les concepts artistes français*, Paris, Editions Cercle d'Art, 2021, p.14

⁴⁵² Nous pensons ici à « Game Story », qui s'est tenue au Grand Palais entre novembre 2011 et janvier 2012. Cette exposition propose une histoire très exhaustive du jeu vidéo depuis sa création. Cette perspective est également présente au musée du Jeu vidéo de la Grande Arche, ouvert depuis 2010 à la Défense, avec une dimension plus nostalgique, orientée vers les jeux d'arcade.

ouvre surtout la voie à une meilleure compréhension de ce medium et de la diversité des expériences esthétiques qu'il propose.

Cet objectif a également été tenu par l'exposition destinée à *Bloodborne*, qui s'est tenue au *Victoria et Albert Museum* de Londres, en 2019. Exposer *Bloodborne* est une gageure : cela exige de souligner l'exigence de la mécanique de combat et la mise en valeur du travail de narration environnementale du studio japonais. Or, ces deux éléments s'éprouvent traditionnellement dans l'expérience prolongée du jeu, et non à l'occasion d'une exposition. Néanmoins, l'entreprise est réussie : on peut prendre la manette et jouer contre le Monstre clérical, ce qui nous semble pertinent dans la mesure où l'affrontement avec les boss constitue le cœur de l'expérience du sublime proposée par le jeu de *FromSoftware*. Le travail des *level designers* y est également bien exposé : la difficulté de leur tâche, liée à la coordination entre la création de l'espace du jeu et le récit qui s'y déploie, est bien mise en lumière. Les cartels indiquent que les *level* et *narrative designers* travaillent en lien étroit et sont interdépendants, en témoignent les réunions quotidiennes nécessaires à cette synchronisation difficile. Les brouillons des différentes zones du jeu nous permettent de comprendre que celles-ci ne sont pas représentées indépendamment les unes des autres, mais dans leur connexion dynamique, spatiale et narrative, matérialisée par des ascenseurs et des escaliers arpentables qui opèrent comme des points de suture entre ces zones. L'espace est destiné à être exploré par notre personnage ; chaque niveau contient une variété de chemins possibles, tous envisagés à l'avance. Les liens entre les niveaux doivent en outre apparaître évidents au joueur une fois qu'ils ont été parcourus, ce qui constitue un réel défi. Les documents de travail montrent un travail particulièrement poussé sur ce point, qui révèle à quel point l'art du *level design* est un art du mouvement : l'unité spatiale d'une zone doit être pensée de manière autonome (un ascenseur nous permet souvent d'opérer une boucle reliant le début et la fin de la zone en question) mais également en tant que partie d'un tout constitué par la carte globale, que le joueur devra parcourir dans son intégralité pour parvenir au terme du jeu. Enfin, les dessins préparatoires étaient bien là, mais ils étaient présentés pour ce qu'ils étaient : des documents de travail. Certaines propositions graphiques des *concepts artists* ont été abandonnées au cours de la réalisation du jeu, d'autres ont été retenues, d'autres encore très largement remaniées. Cette exposition permettait donc de souligner l'aspect tâtonnant de la création d'un jeu.

Une remarque s'impose ici, puisque nous évoquons la question du musée. Nous ne

chercherons pas à entrer dans le débat, difficilement contournable bien que largement éculé, de la nature intrinsèquement artistique du jeu vidéo. Cet enjeu, de nature essentiellement définitionnel, engage des problèmes extérieurs à la question de la relation sensible au monde du sujet. Une telle entreprise nous obligerait à nous plonger dans un inventaire de critères formels, tous discutables, permettant d'assigner à une œuvre une essence artistique ou au contraire de l'exclure du champ des arts. C'est un truisme : la notion d'art souffre des mêmes problèmes définitionnels que l'immersion ; c'est un vocable très vague aux limites mal définies. On parle depuis peu du jeu vidéo comme d'un « art total » pour régler la question⁴⁵³, mais cela ne fait que la relancer. Si l'on convoque cette expression, historiquement chargée, d'art total, est-ce au sens de Wagner évoquant l'Opéra⁴⁵⁴ ? La notion aurait alors une valeur synthétique : le jeu vidéo recouperait l'essence des autres arts, *via* le texte, la musique, l'image, la narration qu'il aurait mobilisés... Une telle position pose un certain nombre de problèmes.

Cela implique d'abord que le jeu vidéo ne serait un art que par dérivation, c'est-à-dire par ressemblance avec les formes d'art qui le précèdent (peinture, cinéma...) et qui sont reconnues comme plus légitimes que lui. Le jeu vidéo serait un art second. Ironiquement, cette même perspective synthétique amène parfois l'exacte inverse, qui n'est guère plus souhaitable. Le jeu vidéo est alors conçu comme « art suprême », puisqu'il les rassemble tous.⁴⁵⁵ Le jeu vidéo constitue dans ce paradigme le dixième art, le sommet d'une classification devenue hiérarchie : il y serait supérieur en tant que somme, c'est-à-dire en tant que supérieur aux unités d'art qui le composent. Or, une telle échelle des arts, sous-tendue par une logique cumulative, est tout à fait dépourvue de sens. Surtout, une telle conception ne concéderait au jeu vidéo le statut d'art (mineur ou suprême) qu'en sacrifiant sa spécificité, c'est-à-dire en faisant fi de ce qui le distingue justement de tous les autres. Si le jeu vidéo n'est pas réductible à sa ludicité et son caractère interactif, une définition qui manque ces deux aspects nous semble fort lacunaire.

Il nous faut aller plus loin sur ce point précis. Certes, le jeu vidéo ressemble aux autres arts, mais il exploite les images, le son et l'architecture dans une perspective bien spécifique, qui est liée à sa mécanique de jeu et à sa mise en récit, du moins pour les *Soulsborne*. Comme nous l'avons rappelé précédemment, les *Concepts artists* sont des techniciens qui travaillent en synergie avec les *Game, Level et Narrative designers*. Un dessin est un outil de travail pour la

⁴⁵³ L'expression s'est répandue dans les media français (Michael Ducouso, « Le jeu vidéo, un terrain d'expérimentation pour l'art total », Slate, 2016 ou Géraldine Mosna-Savoye, « Quel est l'art du jeu vidéo ? » *France Culture*, Les Carnets de Philo, 2018), et a été reprise par des politiques soucieux de mettre en valeur l'industrie vidéoludique française. Enfin, Jean Zeid a popularisé cette vision du jeu vidéo comme synthèse des autres arts. Jean Zeid, *Art et jeux vidéo*, Palette, 2018, chapitre I

⁴⁵⁴ Richard Wagner, *L'Œuvre d'art de l'avenir*, in *Œuvre en prose*, tome III, Paris, Delagrave, 1910, p. 100

⁴⁵⁵ Alexis Moreau, « Le jeu vidéo est-il l'art suprême ? », 20 minutes, 2016

modélisation des niveaux ; il diffère donc d'un tableau. De la même manière, l'architecture numérique d'un jeu n'est pas soumise aux contraintes techniques du réel, mais elle est inféodée à la diégèse du jeu. Dans *Bloodborne*, l'espace du jeu sert à raconter une histoire. Le raisonnement est le même pour la musique : celle-ci est mise au service de la mécanique de jeu. Dans tout le jeu, le silence règne, interrompu par des musiques signifiant la présence d'un boss à abattre. L'expression d'art total sied donc assez mal à ce médium, malgré la volonté louable de valoriser le jeu vidéo par ceux qui l'emploient. C'est une caractérisation partielle et fautive.

Est-ce alors au sens que l'Art nouveau a donné à ce concept que le jeu vidéo peut être qualifié d'art total ? Cette acception liée à l'Art nouveau, situé à la charnière entre le XIX^e et le XX^e, désigne le fait de donner une harmonie décorative à un lieu par un ensemble d'œuvres, d'où l'idée de totalité. En somme, pour reprendre les mots de Jean Jouberton, « l'art total serait moins une chose composée de tous les autres arts, mais un art qui serait présent en toute chose »⁴⁵⁶. Or, cela semble encore plus inadéquat : le jeu vidéo est un médium particulier et non un art se déployant dans tous les domaines de la vie.

Délaissant ces problèmes définitionnels, notre perspective esthétique s'intéresse d'abord à l'analyse de l'expérience sensible et affective de l'espace faite par le sujet de l'expérience vidéoludique. C'est comme cela que nous participerons à la valorisation du jeu vidéo, plus qu'en cherchant à l'établir comme art. Reconnaître le jeu vidéo à sa juste valeur passe en effet à nos yeux par des travaux de recherche menés en esthétique. Nous espérons que cette thèse contribuera ainsi aux recherches déjà engagées au sein des *Game Studies* dans cette direction ; il s'agit là de son objectif central.

À l'opposé des expériences d'exposition dites immersives, où l'espace en trois dimensions est souvent dépourvu de sens et dénature la matérialité des tableaux qu'il reproduit, nous proposons ici l'analyse d'une expérience esthétique spatialisée, singulière et riche de sens, permise par le jeu vidéo. *Bloodborne* construit une expérience oscillant entre deux pôles, reliés dans un rapport opposé à l'espace. Il provoque d'abord le sentiment du sublime, terreur délicate passant par la peur de l'obscurité et qui confine à certains moments à l'angoisse spatiale, ébranlant les formes a priori de notre intuition sensible. Une fois le jeu de *FromSoftware* dompté, le sentiment du sublime s'efface peu à peu devant la joie d'incorporer l'espace et de le comprendre. La narration du jeu passe par cette incorporation : le *level design*

⁴⁵⁶ Jean Jouberton, *alias* Homo Ludens, dans Nostalgeek, « Le Jeu vidéo, un art total ? », III. Logos, 2022, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=qGWPvwRtB0s>

du jeu n'est donc pas l'occasion d'une expérience sensorielle gratuite, mais le lieu où le sens et l'histoire émergent. En somme, nous avons dit ce à quoi le jeu vidéo ne devrait pas être réduit, c'est-à-dire une expérience dite immersive aux images séductrices, il nous reste à dire ce qu'il peut être lorsque ses potentialités spatiales sont exploitées.

Nous pouvons dès lors nous attacher à comprendre les ressorts de l'incorporation de l'espace du jeu, ce qui nous permettra enfin de comprendre le second pôle de l'expérience vidéoludique spécifique de *Bloodborne* : l'incorporation de l'espace de jeu par la répétition. Toutes les expériences vidéoludiques d'incorporation de l'espace se font par un bon sentiment d'incarnation de l'avatar. Celle de *Bloodborne* se fait, en plus, par une mécanique de jeu centrée sur la répétition.

Chapitre IV

L'essence de la répétition vidéoludique

I. Métaphysique de la répétition vidéoludique

Bloodborne est le produit d'un studio qui a basé toute sa mécanique ludique sur la répétition. On pourrait penser que cela ne diffère en rien des autres jeux, la répétition étant au cœur de n'importe quelle mécanique de jeu propre à ce médium. Il n'existe presque aucun jeu où l'on parvienne du premier coup à finir toute l'histoire, sans échouer ni recommencer au moins une fois. C'est particulièrement vrai pour les premiers jeux sur bornes d'arcades, où l'échec était permanent. Ceci s'explique notamment par des enjeux mercantiles : il fallait obliger le joueur à remettre une pièce une fois sa partie terminée. Si l'exigence du jeu, sa propension à nous faire échouer, trouvait donc sa raison d'être dans la rentabilité du médium, ces morts et échecs à répétition ne devaient néanmoins pas entamer le plaisir ludique. Ce dernier résidait au bord de l'échec, lorsque notre main parvenait encore à suivre le rythme imposé par le jeu, alors que notre cerveau était déjà débordé⁴⁵⁷. C'est cette euphorie qui nous donne envie de recommencer, après avoir observé un petit temps de repos pour souffler.

Plus tard, avec la démocratisation des jeux sur PC et consoles de salon, l'échec et, partant, la répétition, n'eurent plus ce caractère de nécessité impérieuse au sein de la mécanique de jeu. Des jeux plus faciles virent le jour sans entraîner pour autant la disparition de cette pratique de la répétition. Même des jeux connus pour leur facilité, comme la série des *Uncharted*, impliquent un certain nombre d'échecs. Comme dans n'importe quelle discipline manuelle, artistique, sportive, nous sommes obligés de pratiquer beaucoup et d'essayer un certain nombre d'échecs, et, partant, de répéter des séquences de jeu, avant de parvenir à maîtriser le jeu et d'y progresser. Tout cela ne caractérise donc pas spécifiquement le jeu vidéo, et de telles remarques ne font qu'enfoncer des portes ouvertes. Néanmoins, pour d'autres raisons que celles qui sous-tendaient les mécaniques de jeu infernales de *Tetris* (1984) ou *Space Invaders* (1978), les studios de *FromSoftware* ont décidé de remettre la répétition au centre de leur mécanique de

⁴⁵⁷ « Le joueur aura été confronté au plaisir d'avoir été débordé par le jeu, poussé à ses limites, conduit dans un état de concentration absolu au bord du précipice. » Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La découverte, 2017, p.62-63

jeu. Il nous faut saisir les intentions d'une telle démarche, la métaphysique qui l'informe, et ses effets sur les joueurs.

1. La répétition contre le retour à l'identique

La répétition, dans le cadre de la métaphysique grecque et médiévale, a d'abord été théorisée comme un phénomène dont la condition de possibilité résidait dans l'existence d'une éternité première et originelle. En effet, la répétition émerge du fond d'une identité primordiale, celle d'un cosmos en équilibre parfait, exclusif de tout devenir et protégé de la corruption du temps qui passe. C'est ce fond qui permet à la répétition d'être reconnue comme telle⁴⁵⁸ : un phénomène n'est jamais que la répétition sensible d'une *eîdos* qui lui préexiste. Plus radicalement encore, la répétition peut constituer la pierre de touche d'une conception du monde fondée sur l'identité. La métempsychose platonicienne ne dit rien d'autre que cela : l'âme va émerger, neuve et vierge de tout souvenir de ses vies passées, dans un nouveau corps. Or, de telles conceptions de la répétition ne permettent pas de saisir ce qui se joue au cœur d'une telle notion, laquelle suppose un irréductible pluriel pour jouir d'une certaine consistance ontologique. En effet, une véritable répétition ne peut être comprise comme telle qu'à la seconde occurrence d'un événement, qui va ouvrir l'éventualité d'une troisième occurrence, puis d'une quatrième... C'est donc la copie, seconde occurrence d'un événement, qui nous permet de reconnaître le modèle, c'est-à-dire l'événement originel dont elle est la copie, comme modèle justement. Le second battement de l'horloge est donc paradoxalement, d'un point de vue phénoménologique, le premier *en tant que répétition*. L'ordre s'inverse alors par rapport au paradigme platonicien : la copie devient première par rapport au modèle.

En outre, cette seconde occurrence est nécessaire pour la construction d'un rythme, lequel suppose une temporalité et un devenir. On trouve cette idée ramassée dans le premier ouvrage de Deleuze, *Différence et répétition*⁴⁵⁹. La répétition n'y est pas définie comme le

⁴⁵⁸ Cette idée est particulièrement développée dans *Le Parménide* de Platon. La répétition se déploie empiriquement dans une certaine temporalité, faite d'une itération d'occurrences sensibles identiques, qui tirent leur identité de la forme primordiale et éternelle à laquelle elles participent. Plus radicalement encore, celles-ci sont *reconnues* comme identiques en tant qu'elles renvoient à cet *eîdos* unique qui leur préexiste, et qui informe notre regard pour les reconnaître.

L. Brisson, « L'Instant, le temps, et l'éternité dans *Le Parménide* (155 e – 157 b) de Platon », Cambridge University Press, 1970, Dialogue, 9(3), 389-396

⁴⁵⁹ G. Deleuze, *Différence et répétition*, PUF, 2011

retour identique d'un passé révolu ou d'une forme éternelle qui la précède, mais au contraire comme une projection vers un futur qui sera le creuset des nouvelles itérations à venir⁴⁶⁰. Cette idée d'une théorie de la répétition liée à une théorie de l'événement, c'est-à-dire de l'ouverture première d'occurrences à venir dans le futur, et non d'une réitération d'éléments passés, est particulièrement présente dans un cours sur le cinéma dispensé à Vincennes. Il y propose une énumération d'événements dont nous savons qu'ils sont destinés à se répéter :

« Le nouveau en tant que nouveau est la répétition de tout ce qui lui succède. Il est difficile de penser une nouveauté qui soit comme la répétition de tout ce qui va lui succéder. Le peintre Monet a peint beaucoup de *Nymphéa*. Il disait : « on croit que c'est mon dixième qui répète le premier, en le perfectionnant au besoin, mais c'est faux. C'est le premier qui répète tous les autres. (...) » En d'autres termes, la production de quelque chose de nouveau, c'est la répétition tournée vers le futur, la répétition de ce qui n'est pas encore. »⁴⁶¹

La répétition n'est donc pas ici le contraire de la différence comme chez Platon : la seconde est, paradoxalement, la condition de possibilité de la première. C'est en effet dans la conscience de l'écart creusé entre la première occurrence et la seconde que s'élabore vraiment la répétition. Dans *Bloodborne*, c'est exactement ce qui se joue : après avoir été tué par un ennemi, nous avons en tête le premier combat perdu, et nous savons que nous nous trouvons dans une situation toute différente. Ce n'est pas un retour du même : nous venons de reconnaître la première occurrence d'une répétition à venir, dont chaque occurrence sera qualitativement différente, car informée par les progrès que j'effectue en tant que joueur à chaque nouvelle tentative. Tel ennemi embusqué m'a occis une fois, cela n'arrivera plus à l'avenir. Je suis passé par ce lieu une première fois en état de désorientation complète, j'y repasse plus tard armé par une connaissance plus aigüe de son sens et de sa position par rapport au reste de la carte. À la

⁴⁶⁰ Deleuze propose une lecture de Nietzsche originale, qui ne se focalise pas sur l'éternel retour comme une valeur utile à la vie. L'éternel retour pour Nietzsche n'est en effet pas une hypothèse scientifique, c'est-à-dire une description adéquate de la structure du monde, lequel serait voué à se répéter inlassablement à l'identique. L'éternel retour est bien plutôt une doctrine, c'est-à-dire une manière souhaitable de mener sa vie, qui exige d'embrasser tout ce qui est inhérent à la vie, y compris la négativité et la souffrance qui la constitue. Nietzsche s'efforce de produire une nouvelle valeur faisant autorité et ayant des effets pratiques. Ce qui intéresse Deleuze est plutôt le renversement métaphysique que suppose la théorie de l'éternel retour, qui pourrait justement, de prime abord, être assimilé à la théorie de la métempsychose de Platon. Or, Nietzsche cherche justement à combattre cette idée de toutes ses forces, ce dont Deleuze cherche à rendre compte : « Pourquoi Nietzsche, connaisseur des Grecs, sait-il que l'éternel retour est son invention, la croyance intempestive en l'avenir ? Parce que « son » éternel retour n'est nullement le retour d'un même, d'un semblable ou d'un égal. Nietzsche dit bien : s'il y avait de l'identité, s'il y avait pour le monde un état qualitatif indifférencié ou pour les astres une position d'équilibre, ce serait une raison de ne pas en sortir, non pas une raison d'entrer dans un cycle. Ainsi Nietzsche lie l'éternel retour à ce qui paraissait s'y opposer ou le limiter du dehors : la métamorphose intégrale, l'inégal irréductible. » *Ibid.*, p.312

⁴⁶¹ Gilles Deleuze – Cours de cinéma dispensé à l'Université de Vincennes (Paris VIII), le 23 novembre 1982

limite, le retour du même ne vaut que pour notre malheureux avatar. Pour le joueur, il s'agit d'une répétition qui lui permet de progresser.

C'est donc cette conception-là de la répétition qui se déploie dans la mécanique de jeu dans *Bloodborne*. Lorsque nous voyons l'intertitre fatidique « Vous êtes mort » s'afficher sur l'écran du jeu, ce n'est pas un synonyme de « Fin de partie » ou de « *Game over* », bien au contraire. La mort fait totalement partie du jeu : elle n'est pas un échec, mais le moteur d'un apprentissage tourné vers l'incorporation des normes du jeu et de l'espace qu'il nous propose. Le sous-titre « *Prepare to die* » de *Dark Souls* que nous avons évoqué dans la partie sur le sublime n'est pas qu'ironique : les concepteurs du jeu demandent sincèrement au joueur de se préparer à mourir beaucoup pour progresser. Il nous faut périr plusieurs fois avant de repérer et d'exploiter le point faible d'un adversaire qui nous résiste. Il faut nous perdre cent fois dans Yharnam avant de trouver un chemin, qui nous semblera alors lumineux, au sein du dédale de ses rues obscures.

Lorsqu'il répète en interview que le but essentiel de ses jeux est qu'ils soient l'occasion d'une joie profonde, Miyazaki est sincère et ne se moque pas des joueurs.⁴⁶² Cette joie est liée selon lui à un sentiment d'accomplissement, lequel a pour condition de possibilité l'échec répété. Un tel sentiment de valorisation ne peut que passer par la difficulté, qui s'éprouve ici par les morts répétées de l'avatar et par la perte de repères spatiaux. C'est ce qui rend la répétition salutaire et non pathogène pour le joueur.

⁴⁶² Miyazaki insiste lourdement sur la composante d'apprentissage par la répétition, qui est la pierre de touche du plaisir vidéoludique spécifique à *Bloodborne*. Nous remettons ici quelques citations, données lors de diverses interviews. Nous traduisons :

« N'abandonnez pas. Les obstacles peuvent être surmontés par la stratégie et l'apprentissage. », « *Dont give up. Obstacles can be overcome through strategy and learning.* », « L'intention derrière la difficulté élevée des jeux que je réalise est là pour créer un sentiment de joie et d'accomplissement chez le joueur venant à bout de ces défis », « *The intention behind the high difficulty of the games I direct is to evoke a feeling of joy and accomplishment in the player when they overcome these challenges.* », « Dépasser les défis en apprenant quelque chose dans un jeu est un sentiment très valorisant, et c'est ce que j'ai voulu prioriser », « *Overcoming challenges by learning something in a game is a very rewarding feeling, and that's what I wanted to prioritise.* », « Si vous aviez un jeu vous disant, 'Oups, vous êtes morts. Maintenant éteignez le jeu.', ce ne serait pas un succès. Donc vous avez besoin de quelque chose à enseigner et à apprendre, et nous pensons que la mort dans le jeu vidéo est une expérience positive », « *If you had a game that said, 'Oops, you're dead. Now switch off the game,' it wouldn't be very successful. So you do need to have something to teach and be there to learn from, and we feel that death in video games is a positive experience.* », « Pour vous sentir accompli, vous devez avoir un but à accomplir. », « *To feel fulfilled, you must first have a goal that needs fulfilling.* »

2. La répétition contre la compulsion obsessionnelle

L'autre contre-modèle de la répétition est la répétition pathologique, qui signe une névrose ou une psychologie infantile. La répétition peut en effet être constitutive d'une structure psychique obsessionnelle, laquelle dénote un traumatisme n'ayant pas été surmonté ou une absence de maturité. Freud s'est particulièrement intéressé au phénomène dès son texte sur l'Inquiétant ou l'*Unheimliche*, paru en 1919, sur lequel nous nous sommes déjà appuyés pour analyser l'un des ressorts du sublime dans *Bloodborne*. C'est dans ce texte que le principe de plaisir, clef de voûte de la théorie du psychanalyste avant la guerre de 1914, déchoit de son statut principal, et que la répétition apparaît :

« (...) dans l'inconscient psychique règne, ainsi qu'on peut le constater, une compulsion de répétition qui émane des motions pulsionnelles, et qui est sans doute dépendante de la nature la plus intime des pulsions mêmes, et assez forte pour s'affirmer au-delà du principe de plaisir. Il prête à certains côtés de la vie psychique un caractère démonique, qui se manifeste encore très nettement dans les aspirations du petit enfant et domine une partie du cours de la psychanalyse du névrosé. »⁴⁶³

Freud reprend cette idée et l'approfondit dans *Au-delà du principe de plaisir*⁴⁶⁴, en désignant la répétition comme une réitération « du refoulé comme expérience vécue dans le présent », et non une « remémoration de ce vécu comme un fragment du passé »⁴⁶⁵, plongeant l'individu dans la détresse. La répétition, dans ce cadre, empêche toute progression de l'individu, et toute projection dans le futur. Cette compulsion de répétition met donc totalement à l'écart le principe de plaisir, ce qui donne justement son titre à l'ouvrage de Freud⁴⁶⁶. Il s'intéresse notamment à la structure du cauchemar, qui va venir rejouer un traumatisme chaque nuit ; le cauchemar a donc une autre fonction que le rêve mû par la volonté d'accomplir un désir : il cherche à provoquer une angoisse, de manière à prévenir et à anticiper l'arrivée du traumatisme, perçu comme un choc.⁴⁶⁷ Or, cet effort est vain, d'où le retour du cauchemar chaque nuit. La répétition cauchemardesque, dans la situation décrite par Freud, est paradoxale : elle est bien en vue d'un avenir, mais son échec répété empêche l'avènement de cet avenir. Le cauchemar quotidien maintient le névrosé prisonnier de ses souvenirs douloureux. Ici, au

⁴⁶³ S. Freud, « L'inquiétant », dans *Œuvres complètes*, PUF, 2002, p. 172

⁴⁶⁴ S. Freud, « Au-delà du principe de plaisir », dans *Œuvres complètes*, PUF, 2002, p. 307

⁴⁶⁵ *Ibid.*, p.303

⁴⁶⁶ Freud trouve « le courage d'admettre qu'il y a effectivement dans la vie psychique une compulsion de répétition qui passe outre au principe de plaisir. » Il écrit un peu plus loin la chose suivante : « La compulsion de répétition [...] nous apparaît comme plus originelle, plus élémentaire et plus pulsionnelle que le principe de plaisir qu'elle met à l'écart. » *Ibid.* p.293

⁴⁶⁷ Karin Adler, « La répétition chez Freud », *Psychanalyse*, vol. 38, no. 1, 2017, pp. 61-72.

contraire de la conception platonicienne, le paradigme n'est pas celui de l'éternité mais la persistance d'un passé traumatique qui confère à la répétition un caractère cyclique, pathogène et stérile.

De l'extérieur, l'expérience d'un jeu vidéo peut certes apparaître comme une structure de répétition pathologique, comme nous l'avons dit dans la première partie, en évoquant les jugements marqués par un certain nombre d'*a priori* sur le jeu vidéo. On remarque d'ailleurs, dans l'extrait de *l'Unheimliche* cité plus haut, que Freud évoque la psychologie du « névrosé » et du « petit enfant » pour évoquer la compulsion de répétition, qui sont justement les deux figures repoussoirs auxquelles le joueur se retrouve parfois assimilé, comme nous l'avons expliqué dans notre première partie. C'est tout particulièrement le cas pour *Bloodborne*, puisqu'il n'est pas rare que l'on doive se lancer à l'attaque d'un boss particulièrement coriace pour la vingtième fois. Le joueur donne l'apparence d'un malade occupé à rejouer la même scène encore et encore, ou d'un très jeune enfant qui exige qu'on lui relise la même histoire, connue par cœur, pour la centième fois. Pour l'enfant, on sait que le moteur de la répétition est, d'une part, son jeune âge et, d'autre part, le caractère plaisant du livre lu et relu. Comme le dit Freud, on pourrait d'ailleurs tout à fait comprendre le mécanisme de la répétition si celui-ci était lié à une scène agréable, et se tenait donc sous le signe du principe de plaisir. Ce qui signale la névrose est la répétition de quelque chose de désagréable chez l'adulte.

De prime abord, la situation dans *Bloodborne* est exactement la même que dans une névrose : l'âge moyen des joueurs est relativement élevé⁴⁶⁸ et les scènes rejouées encore et encore n'ont rien d'une partie de plaisir. Lorsque nous nous faisons écraser au dernier moment par un boss auquel nous allions asséner le coup de grâce, la frustration est paroxystique et il nous faut souvent un moment avant de repartir à l'assaut de cet ennemi. Néanmoins, la répétition dans ce jeu n'est pathogène qu'en apparence, et elle est en fait source d'une grande joie. Comme nous l'avons dit dans la partie sur le sublime kantien, ce jeu a beaucoup aidé des joueurs en état de souffrance psychologique : il n'a donc pas favorisé chez eux une compulsion de répétition, mais leur a permis au contraire d'aller mieux. Reste à expliquer comment le jeu peut avoir de telles vertus.

⁴⁶⁸ Les joueurs sur console ont en moyenne 33 ans en France, et on peut supposer sans risque que les joueurs férus des jeux de *FromSoftware* ne figurent pas parmi les plus jeunes. Étude SELL/Médiamétrie « Les Français et le jeu vidéo », réalisée sur Internet du 6 au 27 septembre 2021,

Toute la mécanique de jeu dans *Bloodborne* organise la répétition, de sorte qu'elle rende possible la joie du joueur ; celui-ci éprouvera alors un sentiment d'accomplissement personnel qu'il ne pourra attribuer qu'à son effort particulier et non à l'adaptation du jeu à son niveau.

II. Mécaniques de la répétition

1. Les échos du sang

Les échos du sang, comme leur nom l'indique, font référence au souvenir du sang versé par notre avatar au cours d'un *run*, c'est-à-dire d'une partie non-interrompue par sa mort. Ce sang figure les points d'expérience accumulée à chaque victoire contre un ennemi. Ces points peuvent nous servir de monnaie d'échange pour augmenter les performances de notre avatar ou lui acheter de nouvelles armes dans le Rêve du chasseur. Ces échos du sang matérialisent donc la valeur d'échange de l'expérience acquise, que l'on abandonne au moment où notre avatar périt si nous ne les avons pas utilisés assez promptement.

Le jeu nous laisse toujours une unique chance de les récupérer dans la *run* suivante. Pour cela, il faut retrouver l'ennemi ou le lieu (à l'occasion d'une chute) responsable de la mort de notre avatar, et l'affronter de nouveau. Ainsi, nous sommes très souvent mus par un double objectif dans *Bloodborne* : avancer dans notre quête de manière générale, et récupérer les échos du sang perdus après chaque mort. Cette mécanique entraîne le joueur à répéter le *même* parcours que celui qu'il vient de faire et au terme duquel son avatar est mort. Le jeu nous pousse donc à réessayer là où nous avons essuyé un échec. Néanmoins, comme nous le disions, cette répétition est qualitativement différente de la précédente, non pas pour l'avatar mais pour le joueur : nous savons à présent où se cache l'ennemi embusqué qui a causé notre perte, nous sommes prêts à parer l'attaque inattendue d'un boss, nous allons déjouer le piège dissimulé sous un monticule de feuilles mortes.

Cette mécanique de jeu encourage fortement le joueur à progresser. Là où des jeux s'adaptent au niveau du joueur et ne lui demandent pas de se corriger, *Bloodborne* se montre intraitable. Néanmoins, il nous montre la marche à suivre, et motive le joueur à réessayer pour récupérer les échos du sang perdus, en faisant montre d'une plus grande prudence ou d'une plus grande habileté. Ainsi, la progression par la répétition peut être reconnue à deux niveaux dans

le jeu : l'avatar progresse grâce à l'augmentation de ses capacités (force, endurance, etc...) et par l'efficacité de ses armes, mais c'est surtout le joueur lui-même, à travers sa technique de jeu, qui s'améliore. On peut avancer dans *Bloodborne* en faisant du *farming*⁴⁶⁹, mais il reste nécessaire de corriger notre manière de jouer. On ne peut pas simplement améliorer notre avatar, et faire l'économie d'une adaptation dans notre manière de jouer. Aucune arme magique, aucune compétence de notre avatar ne nous sauvera face à un boss puissant : il faut apprendre à le combattre, en mémorisant le cycle de ses attaques, en incorporant la structure de ses mouvements. Récupérer les points d'expérience utiles à la progression de notre avatar permet de nous faire gagner de l'expérience en tant que joueur. L'expérience a donc une valeur d'échange (les échos du sang nécessaires à la progression de l'avatar) et une valeur d'usage. C'est là que réside la joie que nous procure le jeu : nous nous voyons progresser par accumulation d'expérience, en répétant les mêmes parcours après chaque mort, avec une conscience chaque fois plus aiguisée de ce qu'il faut mettre en œuvre pour réussir la fois suivante.

2. L'autre visage de la mort

De ce point de vue, la mort prend ici une autre dimension que celle, métaphysique, envisagée dans la partie sur le sublime kantien. Nous n'évoquons pas non plus ici la mort définitive prévue comme l'une des trois fins du jeu. Elle est le moteur sévère de notre apprentissage. Pour cela, son importance se tient dans une zone d'équilibre entre la sanction définitive et la peine anodine. Si la mort impliquait une sanction trop grave, un retour en arrière trop lointain ou même un retour complet à la case départ, elle serait tout simplement insupportable. Le caractère ludique du jeu s'évanouirait, et la persévérance d'un joueur ne serait guère récompensée. De ce point de vue, *Bloodborne* se rapproche plus d'un *Roguelite* que d'un *Roguelike*⁴⁷⁰, dont la mécanique de jeu est davantage punitive encore.

⁴⁶⁹ Cette méthode est contestée par des puristes exigeants, qui assimilent toute forme de progression de l'avatar à une forme de triche. Il s'agit d'une pratique toxique excluante pour les joueurs qui y ont recours, d'autant plus déplacée qu'il s'agit d'une option permise et encouragée par le jeu lui-même, qui est un RPG. L'augmentation des compétences de l'avatar fait partie intégrante de l'expérience du jeu, et pourra être utilisée comme un outil pour y progresser.

⁴⁷⁰ Si ces deux genres ont beaucoup en commun (les niveaux procéduraux notamment, c'est-à-dire la génération aléatoire d'espaces différents à chaque nouvelle partie engagée), ils se distinguent par leur rapport à la mort. Dans un *Roguelike* strict, comme *Rogue Legacy* (2013), la mort est toujours définitive. Il faut tout

De manière générale, il est crucial pour les développeurs de *Bloodborne* que la répétition soit perçue comme telle par le joueur. Pour cela, il faut un certain rythme et une opération de la mémoire qui fasse le lien entre les différentes occurrences qui la constituent. Or, cela implique que ces dernières ne soient pas trop éloignées les unes des autres. En effet, si, après avoir avancé deux heures dans le jeu, il nous fallait tout reprendre depuis le début, nous ne pourrions pas nous souvenir suffisamment de chaque tentative pour que cela soit fructueux. Dans un tel cas de figure, il ne s'agirait même pas, *stricto sensu*, d'une répétition, dans la mesure où chaque occurrence serait conçue comme qualitativement identique de celle qui la précède. La répétition s'identifierait alors à une sorte de *métempsychose* : nous serions à chaque mort une nouvelle âme, neuve et vierge car trop éloignée de toute expérience passée, avec tout à réapprendre. Or, comme nous l'avons dit, la répétition dans *Bloodborne* n'implique pas l'identité mais bien la différence : nous sommes mieux armés à chaque nouvelle tentative. L'objectif de *FromSoftware* est que la mort arrive suffisamment souvent pour que nous recommencions fréquemment, sans nous décourager tout à fait. La mort n'est pas la fin.

Néanmoins, la mort est suffisamment grave pour qu'elle nous ramène souvent loin en arrière. La mort distingue sur ce point *Bloodborne* de nombreux jeux de plate-forme, où l'avatar tombe souvent dans le vide, ce qui nous contraint à recommencer souvent, mais à quelques pas en arrière seulement. On songe par exemple aux jeux récents en 2D où chaque tableau constitue une unité où nous avançons de gauche à droite. C'est le cas de *Limbo* (2010) ou de *Super Meat Boy* (2010), où il y a moins d'une seconde entre le trépas et la tentative suivante. Si l'avatar meurt, il repart dans le même tableau, c'est-à-dire quelques mètres à peine avant le lieu de son décès. Les enjeux sont donc moindres, et on progresse sans jamais vraiment trembler pour la vie de notre avatar. La mort dans *Bloodborne* est plus lourde de conséquences. On perd d'abord nos échos du sang, même si le jeu nous laisse une unique chance de les récupérer. Surtout, à moins d'avoir allumé une lanterne, nous revenons loin en arrière. Il n'existe pas de système de sauvegarde manuelle nous permettant de minimiser les pertes occasionnées par la mort. *Bloodborne* se distingue à cet égard d'un *Oblivion* (2006) par exemple, où il faut sauvegarder le plus souvent possible, ce qui évite toute perte. Pour sauvegarder dans *Bloodborne*, il faut toujours allumer une lanterne, ou se rendre à une lanterne déjà allumée.

reprendre depuis le début. Dans un Roguelite, comme *Binding of Isaac* (2011) ou plus récemment comme *Hades* (2018), la mort est moins punitive, puisque le joueur ne perd pas tout.

Le mécanisme de répétition est donc largement soutenu par une certaine configuration de la mort, mais pas seulement. Il est complété dans *Bloodborne* par une seconde spécificité de la mécanique de jeu : la réversibilité de l'exploration.

3. La réversibilité

A. Contre l'irréversibilité des mondes fermés

Ici, nous ne limitons pas le vocable « irréversible » au seul cadre temporel ; nous l'employons également dans un cadre spatial. Un jeu irréversible est alors un jeu dont les niveaux ne peuvent être arpentés qu'une seule fois, sauf à recommencer une nouvelle partie. Beaucoup de jeux fonctionnent ainsi, en empêchant tout retour en arrière de l'avatar. Cette impossibilité sert la linéarité du déroulement de l'action : on ne fait qu'avancer, et les développeurs prennent garde à ce que le joueur ne revienne pas vers des lieux familiers. C'est le cas d'*Uncharted* ou de *The last of Us* par exemple, où l'aspect cinématographique prédomine. Il est en effet rare qu'un scénario de film, sauf exception⁴⁷¹, fasse de la répétition le ressort de son déroulement. Pour les jeux vidéo qui fonctionnent sur ce ressort d'irréversibilité, on parle alors d'un monde fermé, puisqu'on ne peut guère le parcourir à notre guise. Le monde fermé, par sa trame linéaire et sa mécanique dirigiste, s'oppose au monde dit « ouvert », lequel fonctionne plus comme un « bac à sable » (jeu dit *sandbox*⁴⁷²). Le joueur y est en effet libre d'arpenter la carte comme il l'entend. L'opposition entre les deux n'est donc pas seulement une opposition en termes d'expansion et de taille de carte, les jeux en monde ouvert étant plus vastes, mais aussi en terme de mécanique narrative : le joueur suit une histoire qui lui préexiste dans un monde fermé, comme sur des rails, alors que celle-ci se crée davantage au gré de son exploration dans un monde ouvert. Le rapport au temps et à l'espace dans un monde ouvert se déploie beaucoup plus sous le signe de la répétition, puisque le joueur a souvent immédiatement accès à l'intégralité de la carte, et revient souvent aux différents points d'intérêt qui en font un

⁴⁷¹ On songe au célèbre *Un jour sans fin* d'Harold Ramis, sorti en 1993. Le personnage est prisonnier d'une journée qui revient éternellement, et dont il cherchera à s'évader.

⁴⁷² Une grande partie des nouveaux jeux sont des jeux en monde ouvert : *The Witcher Remake* (2008), *Red Dead Redemption* (2010), etc... Le premier jeu à avoir popularisé ce type de carte très vaste à parcourir librement est le célèbre *Grand Theft Auto*, plus connu sous l'acronyme *GTA*, dont le premier opus est sorti en 1997. Dans une acception plus rigoureuse du terme *Sandbox*, on ne retiendra que les jeux qui proposent en plus des mécaniques très ouvertes, comme *Minecraft* (2011).

espace polarisé par des quêtes à accomplir. La carte, dans les mondes fermés, se découvre peu à peu, dans une chronologie déjà écrite à l'avance par les développeurs. C'est le cas notamment dans les jeux d'horreur, auxquels *Bloodborne* se rattache partiellement, par le sentiment du sublime qu'il suscite.

La mécanique de jeu propre au monde fermé est en effet très efficace dans le cas d'un jeu d'horreur pour provoquer le sentiment du sublime, qui suppose, comme nous l'avons dit dans la partie précédente, l'inconnu. Les matérialisations de cet impossible retour en arrière dans des éléments de décor sont par exemple l'éboulement⁴⁷³, ou la route barrée⁴⁷⁴ qui nous empêche de revenir sur nos pas. C'est l'un des moteurs du sublime qui sous-tend l'expérience de ces jeux d'horreur en monde fermé : cela empêche tout repli et coupe tout rapport avec le familier, avec le déjà connu, c'est-à-dire les niveaux et les lieux précédents qui ont été parcourus. En complément, pour parfaire la linéarité du récit qu'ils déploient, ces jeux nous donnent une direction à suivre, en nous interdisant de nous éloigner d'une route déjà tracée pour nous, ou de manière plus subtile, sous la forme d'un *nudge*⁴⁷⁵, c'est-à-dire d'une incitation dissimulée à agir d'une certaine manière. Dans les jeux d'horreur, cette direction qu'il nous faut prendre est notamment indiquée par des objets effrayants ou des sons. On pense par exemple à *Silent Hill 3* (2003), où le joueur est invité à prendre un escalier, que dévale avec fracas un fauteuil roulant, vide et fait de métal rouillé : l'objet lui indique le chemin à emprunter. Par conséquent, un jeu d'horreur en monde ouvert est très difficile à concevoir ; le genre même exige qu'il se déploie dans un monde clos. Ces jeux en monde fermé ne cherchent pas du tout à rendre possible le phénomène d'incorporation de l'espace tel que le construit *Bloodborne*, qui suppose de repasser encore et encore au même endroit à différents moments de l'histoire. Le monde semi-ouvert déployé par le jeu de *FromSoftware* contraste avec les mondes fermés qui structurent classiquement le genre : ainsi, on ne peut pas affirmer que *Bloodborne* n'est qu'un jeu d'horreur. Cette étiquette l'amputerait d'une dimension essentielle.

⁴⁷³ Cet outil est utilisé par exemple dans *Resident Evil : Revelations 2* (2015)

⁴⁷⁴ On trouve souvent cet élément dans les univers vidéoludiques post-apocalyptiques, où le chaos du décor, qui intègre des obstacles pour obliger le joueur à avancer dans une certaine direction, est justifié par un effondrement civilisationnel. C'est le cas par exemple dans *The Last of Us* (2013), au niveau du dépôt de bus ; l'autoroute qui jouxte le dépôt est barrée par des carcasses de voitures abandonnées.

⁴⁷⁵ « Un « coup de coude » [*a nudge*] désigne n'importe quel aspect de l'architecture du choix qui altère le comportement des gens d'une façon prédictible sans interdire aucune option (...). »

Raphaël Verchère, « Gouverner le joueur dans les jeux vidéo », *Sciences du jeu* [En ligne], 11 | 2019, mis en ligne le 16 avril 2019, URL : <http://journals.openedition.org/sdj/1741> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.1741>

B. Revenir sur ses pas : le monde semi-ouvert de *Bloodborne*

On parle ainsi de monde semi-ouvert pour *Bloodborne*⁴⁷⁶. Sa carte, sans être trop restreinte, est relativement peu étendue en comparaison d'un jeu en monde ouvert. De plus, elle ne peut pas être parcourue de manière totalement libre. Les différents quartiers de Yharnam, par exemple, ne sont pas accessibles au joueur dès le début de la partie. Enfin, elle n'est pas polarisée par d'innombrables points d'intérêt proposant des quêtes annexes, comme dans les mondes ouverts classiques de type archipélagique. Néanmoins, le joueur jouit d'une grande liberté d'exploration. Surtout, il est amené à revenir sur ses pas à plusieurs reprises, sous forme d'aller-retours ou de boucles, qui sont des formes de répétitions différentes de celles produites par les morts à répétition de notre avatar.

Dans le cas de l'aller-retour, le joueur va suivre le même chemin qu'à l'aller. Néanmoins, ce faisant, il va adopter une nouvelle perspective sur le niveau qui vient d'être parcouru dans un sens. Comme dans une randonnée, après l'ascension d'un col, la redescente est tout à fait différente, même si nous prenons le même chemin. Nous prenons garde à des éléments qui nous avaient échappé par exemple. Là encore, on comprend que la répétition d'un trajet n'est pas un retour du même, mais que chaque occurrence est qualitativement différente de celle qui la précède.

Nous avons déjà évoqué le cas de l'aller-retour dans l'analyse de la fin du niveau du Vieux Yharnam. Après avoir défait le Monstre Affamé, nous nous retrouvons à essayer d'avancer dans la vieille église abandonnée, qui sert d'arène à l'âpre combat qui vient de se dérouler. Ce faisant, nous trahissons en fait une certaine *hexis* de joueur rompu à la linéarité du déplacement des espaces vidéoludiques en monde fermé. Conformément à cette seconde nature, nous cherchons précisément où *avancer*, et il est impensable que le jeu nous demande de revenir littéralement sur nos pas ; cela va à l'encontre de tout ce qui se fait habituellement. Or, c'est la seule option possible. Ce n'est qu'au bout d'un certain temps seulement que l'on se résout, un brin étonné et hésitant, à revenir sur nos pas, et cela produit en nous un effet très particulier. Les ennemis ayant été massacrés lors de notre premier passage, nous parcourons un lieu désert et sinistre, plus déprimant encore que lorsqu'il était habité par des monstres (on se souvient qu'il s'agit

⁴⁷⁶ Nous reprenons ici la caractérisation admise de l'univers de ce jeu, reprise par Madelon Hoedt : « Contrairement à d'autres jeux, plus linéaires, *Bloodborne* utilise une approche connue sous le nom de monde semi-ouvert, dans lequel les joueurs vont avoir plusieurs options dans leur choix d'orientation, sans pour autant se perdre en quêtes annexes. », Madelon Hoedt, *Narrative Design and Authorship in Bloodborne, An analysis of the Horror Video game*, Studies in Gaming, McFarland, 2019, p.93

d'habitants de Yharnam victimes de l'Eglise du Remède, mis en quarantaine dans un ghetto). Le lieu est devenu familier et le sentiment que nous éprouvons lors de sa traversée est très ambivalent. Il y a la joie d'avoir dominé, dans tous les sens du terme, cet espace. Les monstres ont été tués, les rues sont connues. Néanmoins, ce qui domine est un sentiment de désolation devant les ruines, à présent vidées de leurs occupants, de ce vieux quartier abandonné. Le sentiment de sublime creuse de nouveau son chemin au sein d'un espace devenu familier, dans le spectacle de cette ville morte et muette. Le silence pèse comme une chape : il n'est plus déchiré par les cris des habitants, et on ressent fortement le contraste avec la musique épique qui accompagne le combat contre le Monstre Affamé. L'expérience esthétique du sublime est donc toujours dialectiquement articulée à la joie de comprendre et de maîtriser l'espace du jeu, et ne s'abolit donc pas dans l'incorporation de ce dernier.

Dans le cas de la boucle, on revient au départ, mais par un chemin de traverse découvert plus tardivement. C'est le cas pour la Clinique de Iosefka. Point de départ du jeu, ce lieu est celui de l'expérience du sublime par excellence. La chambre où nous nous réveillons est pleine de lits d'hôpitaux, vides et maculés de sang. Tout est plongé dans la pénombre. On y affronte immédiatement un loup-garou qui nous tue. Nous ne connaissons ni la fonction de ce lieu qui inaugure notre quête, ni son agencement, ni la raison de notre présence en son sein. Nous pouvons y revenir dès le début et aussi souvent que nous le souhaitons. Plus tard, c'est le jeu lui-même qui nous y ramène, en plein milieu de l'aventure, après un long détour par les bois interdits qui environnent Yharnam. Nous pouvons ainsi pénétrer dans la clinique par un tunnel, et ouvrir de l'intérieur une porte qui nous était jusque-là inaccessible. Cela nous permet de connecter des lieux jusque-là séparés entre eux et de comprendre les liens narratifs qui les unissent. Cela nous permet surtout de comprendre la véritable nature de cette « Clinique », qui n'est en fait qu'un lieu d'expérimentations sordides. Celle que nous prenions pour Iosefka est un imposteur en quête de victimes, qui serviront de cobayes pour des expériences hasardeuses et violentes.

Ce phénomène de boucle spatiale, qui nous fait revenir au même endroit à différents moments de l'histoire, induit une répétition où l'on expérimente une différence qualitative à chaque nouvelle occurrence d'un même lieu. Lorsque nous revenons vers le Centre-ville au milieu du jeu, cet espace n'est plus du tout perçu comme dangereux. On le traverse vite et sans crainte, ce qui contraste fortement avec notre première expérience du lieu. Nous avons changé : notre avatar est devenu plus fort, nous jouons mieux, le lieu et les pièges qu'il renferme sont connus. Nous prenons conscience de cet écart entre notre premier passage à Yharnam, difficile

et sous le signe de la peur, et cette course assurée à travers la ville. Cela produit une grande joie, notre progression est rendue sensible par ce procédé. Grâce à la répétition, le sens général de la carte et du monde s'éclaire chaque fois un peu plus, et permet le déploiement d'une véritable narration environnementale, qui passe par l'exploration et l'incorporation de l'espace du jeu. C'est là que réside la spécificité de *Bloodborne*, à laquelle nous consacrerons le dernier chapitre de cette thèse.

Chapitre V

Répéter pour incorporer et comprendre l'espace

L'incorporation de l'espace n'est pas un état final et stationnaire auquel parviendrait la joueuse ou le joueur une fois le jeu complètement maîtrisé. Ce n'est pas l'achèvement de l'expérience esthétique de *Bloodborne*. Nous le comprenons comme un processus, qui se déploie dans le temps, plus ou moins rapidement en fonction de la joueuse ou du joueur, et qui suscite une grande joie, au sens où nous ressentons l'augmentation de notre puissance d'agir.

De ce point de vue, l'incorporation se distingue bien de l'immersion, qui n'implique pas, comme nous le disions dans le chapitre III de cette partie, de comprendre quoi que ce soit. Le sublime n'est pas un état où nous serions extérieurs au jeu, et l'incorporation de l'espace n'est pas le moment où nous y serions enfin plongés. Dans les deux cas, nous sommes bien engagés dans l'espace du jeu, mais nous ressentons ces deux sentiments dans un phénomène de clignotement plus ou moins rapide, renouvelé à chaque niveau de jeu découvert, et parfois au sein d'un même niveau. Dans le premier cas, c'est la terreur délicate qui est centrale, dans le second, c'est la joie de comprendre l'espace qui nous entoure. Reste à justifier le vocable d'incorporation, qui implique que c'est le corps du joueur, et non seulement son entendement, qui intègre le fonctionnement de l'espace.

I. La carte dans le corps

La navigation dans l'espace dans *Bloodborne* se fait par boucle et par aller-retour, comme nous venons de le dire. Néanmoins, le premier passage du sublime à la joie de comprendre se fait dans l'ouverture de raccourcis. Pour chaque niveau, *Bloodborne* propose en effet l'ouverture, plus ou moins dissimulée, d'un raccourci, permettant de lier entre elles des parties de la carte qui n'étaient jusque-là pas connectées.

Dans *Bloodborne*, on ne trouve ni carte comme dans *The Witcher 3* (2015) ou *Red Dead Redemption* (2010), ni boussole comme dans les derniers opus d'*Assassin's creed*, c'est-à-dire

Odyssey (2018) et *Valhalla* (2020), ni compas comme dans *Skyrim* (2011). Certes, il n'est pas fréquent que la carte d'un jeu soit directement intégrée comme élément d'interface utilisateur extradiégétique, car celle-ci peut faire écran à l'aspect cinématographique du jeu. Néanmoins, on trouve souvent une carte disponible dans le menu, pour nous aiguiller, comme dans les FPS du type *Call of Duty*. Dans le jeu de *FromSoftware*, rien de tout cela n'existe, même dans le menu, à moins d'acheter le guide officiel du jeu, qui ne propose d'ailleurs que des cartes des zones individuelles⁴⁷⁷. *Bloodborne* propose donc une expérience d'exploration plus difficile, puisque le repérage spatial implique un certain nombre de tâtonnements empiriques, d'errances, de retours en arrière, ainsi qu'une désorientation fréquente. L'absence de carte pour nous guider implique deux choses. D'une part, nous ne savons pas précisément où nous sommes dans le jeu. D'autre part, nous ne savons pas où nous devons nous rendre, ce qui est bien plus déstabilisant encore. En effet, l'objectif d'une carte dans un jeu vidéo n'est pas tant que le joueur se situe précisément dans l'économie globale de l'univers dans lequel il évolue : nombre de joueurs se moquent éperdument de savoir s'ils sont à l'ouest de la carte, ou s'ils sont proches d'un élément géographique particulier si ce dernier est dépourvu d'intérêt pour le progrès de l'histoire. L'espace vidéoludique, très souvent, n'est que le réceptacle neutre d'un scénario ; il est dépourvu d'intérêt en tant tel. La carte fonctionne plutôt comme un GPS : un marqueur signale notre position, et les points d'intérêt indiquent la présence de quêtes dont l'accomplissement pourra nous être utile, ou d'objets précieux. La quête principale est souvent désignée par un marqueur particulier, afin que la carte soit polarisée par des points d'intérêt hiérarchisés entre eux. Cela permet d'éviter que le joueur ne perde du temps s'il souhaite finir le jeu le plus rapidement possible. Dans le cas d'un jeu compétitif, la position de mes adversaires, PNJ ou vrais joueurs, pourra éventuellement être indiquée sur la carte.

A l'inverse, la carte dans *Bloodborne* n'existe pas du tout. Plus précisément, elle est en nous, totalement incorporée, et, ce qui est plus décisif encore pour cerner la singularité de ce jeu, elle n'est pas séparable du scénario. La carte n'est pas le lieu de la trame narrative, elle s'identifie complètement à cette trame, comme nous le démontrerons à la fin de ce chapitre.

L'expression de carte mentale est du reste malheureuse dans la mesure où elle suppose une intellectualisation du processus de repérage spatial, décalée par rapport à l'expérience vécue du phénomène dans *Bloodborne*. La carte n'est pas seulement mentale, bien qu'elle se constitue également dans l'esprit du joueur : elle est aussi physiquement intégrée à son corps et contenue

⁴⁷⁷ *Bloodborne Strategy guide*, Future Press, 2015

dans ses mains, à force de répétitions, de boucles et d'allers-retours, comme nous le disions au chapitre précédent. Au bout d'un certain temps, nous nous y déplaçons inconsciemment, sans réfléchir à nos choix de parcours, mais avec assurance et sans erreur. Les processus d'orientation deviennent incorporés.

Il faut aller au-devant d'une objection avant d'analyser les conséquences d'une telle absence : il existe bien une carte globale de *Bloodborne*, mais celle-ci vient d'un joueur et non des créateurs du jeu. Cette carte ambitieuse, bien qu'approximative, est le résultat d'un patchwork réalisé à partir des différentes cartes des zones individuelles disponibles dans le guide officiel du jeu⁴⁷⁸. Dans l'expérience du jeu, il n'y a aucune carte, et encore moins de GPS : pas d'indication de notre position ni de destination à atteindre.

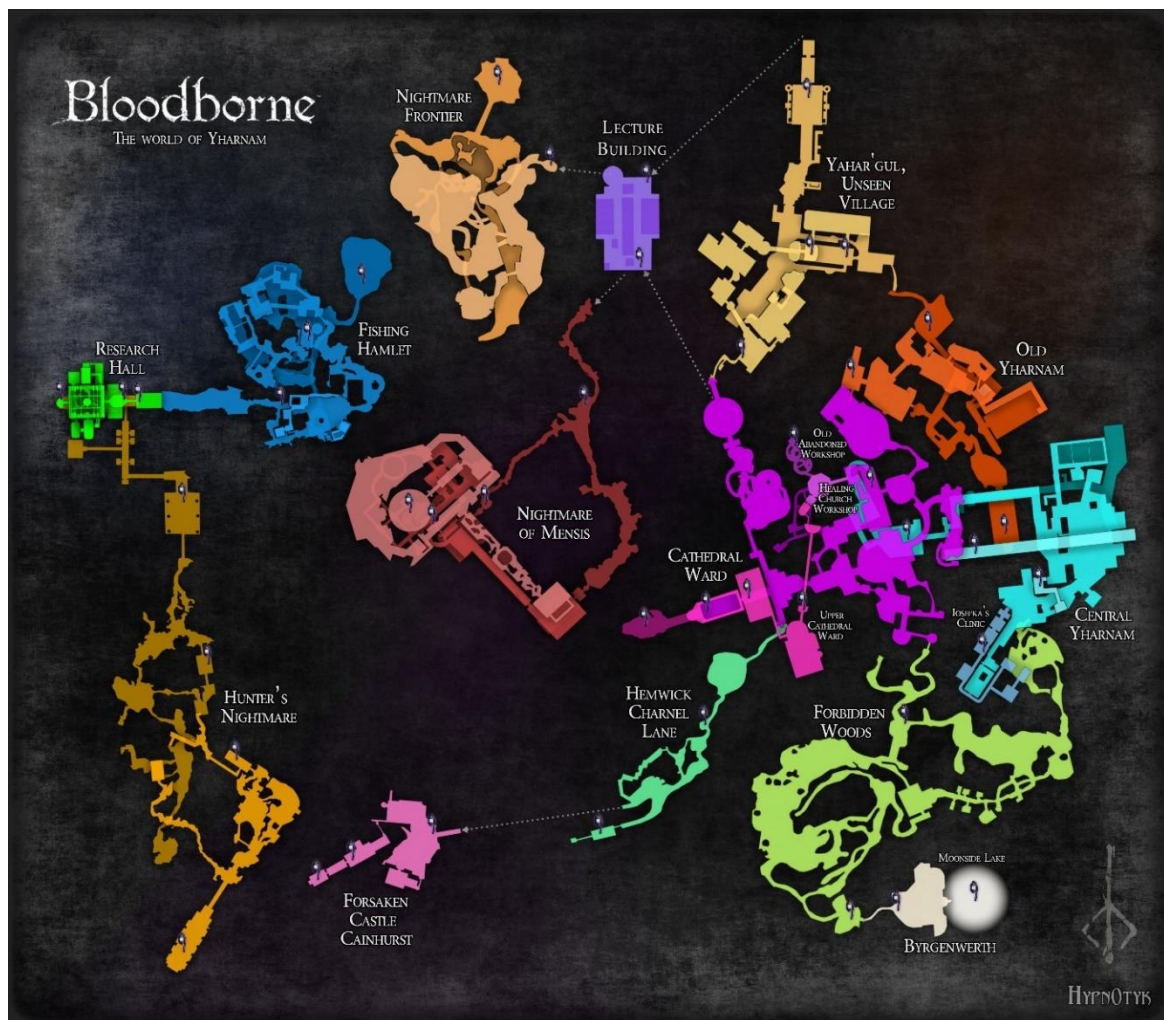


Figure 27 - Carte complète de *Bloodborne*⁴⁷⁹

⁴⁷⁸ *Ibid.*

⁴⁷⁹ Hypnotik, *Reddit*, 2015

Dans *Bloodborne*, tout l'intérêt réside justement dans le fait de ne pas être guidé. L'absence de carte polarisée par des points d'intérêt est la condition de possibilité de l'exploration minutieuse de l'espace du jeu. Le but va justement être de comprendre l'agencement des lieux, et non de courir de point d'intérêt en point d'intérêt. Cela peut provoquer une certaine frustration initiale, surtout par contraste avec d'autres expériences vidéoludiques plus dirigées. Le fait d'errer sans but précis est classiquement perçu comme un défaut de *game design*. C'est notamment le cas après les affrontements avec les boss : il nous faut revenir sur nos pas et chercher où aller par nous-mêmes, comme nous l'avons dit pour le Vieux Yharnam à la suite de la victoire contre le Monstre Affamé. Après la défaite de la Vicairie Amelia, c'est la même chose : l'exploration de Yharnam est parfois très longue avant de comprendre que nous devons nous rendre dans les Bois interdits qui bordent la ville. Nous sommes totalement livrés à nous-mêmes et nous ne disposons que de peu d'indices pour avancer.

Or, ce choix des développeurs n'est pas arbitraire, et n'est pas l'indice d'un plaisir sadique à rendre l'expérience du jeu gratuitement laborieuse. Il procède de la volonté de favoriser au maximum l'exploration de l'espace par le joueur, cette exploration étant la clef pour comprendre le scénario. Ces phases d'exploration longue, où les combats sont moins fréquents et moins exigeants, permettent la mise en place d'un régime d'attention spécifique pour accéder au *lore* du jeu. Le *lore*, dont nous avons déjà dit qu'il constituait le cœur de l'expérience du jeu, rassemble tout ce qui relève de l'univers culturel de l'histoire : la langue parlée, la religion en place, la situation politique, l'art et les histoires personnelles des personnages rencontrés. Ce terme de *lore* est nécessaire, mais quelque peu inadéquat pris dans son acception courante : habituellement, le *lore* désigne tout ce qui ne participe pas directement à l'histoire du jeu, c'est-à-dire à la trame linéaire, amorcée par un élément perturbateur et scandée de péripéties. Le *lore* est souvent inféodé à l'intrigue : il participe à son ancrage dans un univers crédible et cohérent. Il donne l'impression au joueur que le monde était déjà-là avant qu'il n'arrive. Or, dans *Bloodborne*, l'histoire et le *lore* ne sont pas séparables. Ils ne forment qu'un. Toutefois, chacun exige un régime d'attention particulier. Nous sommes nécessairement dans un état de tension nerveuse pour faire face aux combats nécessaires aux progrès de l'intrigue, contre les boss notamment, et donc nous devons être en état d'hyper-attention⁴⁸⁰. Néanmoins, il nous faut également prendre le temps de discuter avec les personnages du jeu et lire de nombreuses descriptions d'objets, ce qui suppose une forme d'attention profonde, qui implique du temps et

⁴⁸⁰ Katherine Hayles, « Hyper and Deep Attention: The Generational Divide in Cognitive Modes », Cambridge, 2007

une certaine quiétude. Dans cette seconde perspective, on comprend que l'espace n'est pas seulement éprouvé affectivement ; il doit être analysé dans une perspective sémantique, c'est-à-dire en tant qu'il est le lieu d'émergence d'un sens. Le terme de « sens » est donc à entendre ici dans sa polysémie : il désigne autant une direction spatiale qu'une signification symbolique et narrative.

II. La narration environnementale

1. La narration par l'objet

En somme, le plaisir de jouer dans *Bloodborne* ne réside pas dans l'accumulation de quêtes à accomplir, mais dans la compréhension fine de l'univers du jeu, lequel s'identifie totalement à sa narration, plus qu'il n'en est le support. Comprendre le lieu, c'est donc comprendre l'histoire. Cela commence par le fait de s'intéresser aux objets ramassés et aux personnages rencontrés dans le jeu.

On progresse dans la compréhension du jeu en ramassant des objets, dont il faut lire la description. Celle-ci ne sert pas seulement à caractériser la nature et la fonction de l'objet, mais à le situer dans l'économie d'ensemble du jeu. *Bloodborne* se distingue par là des mécaniques de jeu d'accumulation pure, comme dans un *Mario*, où il faut ramasser un maximum de pièces d'or, ou *Prisme 7*, où l'on collectionne les œuvres du Musée Beaubourg. Il se distingue aussi des *RPG* classiques, où les objets ont un statut essentiellement instrumental. A la rigueur, ils participent à la cohérence de l'univers d'un jeu, et signent une certaine esthétique : une épée magique sera souvent le signe que nous évoluons dans un jeu d'*Heroic fantasy*, un pistolet manche en bois et au canon très long, datant de l'ère victorienne, signera un jeu *Steam punk*. Dans *Bloodborne*, les objets ont une dimension supplémentaire : ils sont toujours décrits de manière à éclairer une partie du scénario, bien que cela soit souvent de manière sibylline. On songe par exemple à la fiole de sang, décrite de la manière suivante :

« Sang spécial utilisé pour la thérapie du sang. Restaure les PV. Lorsqu'un patient subit une thérapie du sang, traitement spécifique à Yharnam, des infusions successives suivent la première et achèvent de le revigorer. Il n'est guère surprenant que les Yharnamiens soient aussi avides de sang. »

La fonction thérapeutique du sang prend moins de place que la mise en lumière du goût des citoyens pour le sang. Nous avons ainsi, dès l'ouverture du jeu, un premier indice sur le fléau qui gangrène Yharnam. Plus tard, nous récupérons de nouvelles tenues sur des cadavres. Ces tenues nous renseignent sur l'univers du jeu autant qu'elles nous protègent. Il nous faut ainsi porter la tenue noire de l'Eglise du Remède pour gagner la confiance d'Adella, nonne bigote et superstitieuse : elle nous livre alors des secrets sur les agissements de cette institution. La narration par l'objet est donc connectée à la narration par les dialogues avec les PNJ. La tenue des membres de l'Eglise blanche nous renseigne sur la création d'un ordre occulte au sein de l'Eglise. Sa localisation, le toit d'une maison dans un petit village perdu des Bois interdits, est lourde de sens : le fait que le lieu soit dérobé à la vue du sentier principal indique la volonté de cet ordre de rester le plus discret possible. Surtout, les pouvoirs de cette tenue nous renseignent sur la fonction de cet ordre : la protection qu'elle nous offre contre les poisons lents n'est pas anodine. Cela implique logiquement que les membres de l'Eglise ont eux-mêmes recours au poison et qu'ils cherchent à s'en protéger. On peut donc affirmer que la fonction extradiégétique de ces objets (augmenter les compétences de notre avatar) est au service de la compréhension de la diégèse du jeu, laquelle est donc totalement identifiée au *lore*.

Ces narrations par l'objet sont également mises en valeur dans les temps de chargement, qui nous proposent toujours des descriptions d'objet. Cela relève de ce que Fanny Barnabé nomme le paratexte vidéoludique⁴⁸¹. Tout cela implique donc de lire beaucoup. La quantité totale de texte est massive dans *Bloodborne*, d'autant que la lecture doit être répétée, puisque certaines descriptions d'objets, opaques au début de la partie, s'éclairent après la résolution d'une quête. C'est le cas par exemple des « cailloux », abandonnés par les corbeaux, dont on réalise qu'ils sont des yeux humains lorsqu'on les examine attentivement. L'inventaire du jeu fonctionne donc comme un livre discontinu qui s'épaissit et s'illumine au fur et à mesure de notre avancée dans le jeu. À la suite de François-Xavier Surinx⁴⁸², on peut affirmer que les textes du jeu fonctionnent comme des ludèmes à mécanème zéro⁴⁸³, c'est-à-dire des éléments participant à l'expérience du jeu et à la construction de son sens, mais qui ne permettent aucune

⁴⁸¹ Fanny Barnabé, « Narration et jeu vidéo », Presse Universitaire de Liège, 2018, 17-23

⁴⁸² Définition proposée François-Xavier Surinx dans le cadre d'une intervention intitulée « Pour une analyse sémiotextuelle du jeu vidéo : le cas de la peur dans *Bloodborne* », dans le cadre d'un colloque amiénois, qui s'est tenu en 2021. Cette définition reprend le terme « ludème », déjà proposé par Damien Hansen. Damien Hansen, « Le ludème comme base d'un langage du jeu vidéo ? », *ORBi : Université de Liège*, 2020

⁴⁸³ « J'ai proposé (...) de considérer que certains ludèmes puissent se caractériser non pas par l'absence totale d'une face mécanique, mais par une sorte d'abstraction de cette face. Autrement dit, de la même manière qu'on peut observer des morphèmes à signifiant zéro en linguistique, il est possible d'observer des ludèmes à mécanème zéro, ce qui revient à dire qu'ils ne présentent aucune forme d'interactivité. » *Ibid.*

interactivité. Nous allons dans son sens lorsqu'il affirme qu'il faut absolument inclure ces textes dans l'analyse du *lore*, ce dernier ne se distinguant pas de l'intrigue dans *Bloodborne*, contrairement à la plupart des jeux. À cet égard, l'opposition entre l'analyse ludocentrée et l'analyse narratologique perd tout son sens :

« Dès lors qu'on considère cet état de fait, le texte devient naturellement un élément central du jeu vidéo, au même titre que les graphismes ou le *gameplay*. En somme, prétendre faire une analyse sémiotique du jeu vidéo sans prendre en compte les ludèmes non interactifs revient à laisser aux oubliettes une grande partie de ce qui fait la richesse du média, d'autant plus que l'analyse ludémique, même si elle se concentre sur le *gameplay*, peut très bien s'adapter à une analyse narratologique, dès lors qu'on admet que les ludèmes recèlent une véritable partie sémantique à côté de leurs aspects mécaniques. »⁴⁸⁴

Ce logocentrisme assumé de *Bloodborne* pourrait d'ailleurs faire l'objet d'une critique légitime : si le joueur ne peut pas lire ou ne souhaite pas prendre le temps de lire, il passera totalement à côté du scénario du jeu. C'est tout à fait juste, mais cela constitue la difficulté et l'exigence du jeu, si l'on veut profiter totalement de l'expérience qu'il propose.

A côté de ces descriptions d'objets, et parfois en lien avec elles, les dialogues avec les personnages du jeu sont riches d'informations et précieux pour tenter de résoudre le scénario, car celui-ci s'offre toujours sous la forme d'une énigme.

2. La narration par le dialogue

A. Les PNJ

Les PNJ du jeu peuvent être divisés en trois catégories. Certains ne sont là que pour camper l'atmosphère macabre du jeu. Nos premières déambulations dans Yharnam sont l'occasion d'échanges particulièrement désagréables avec ces PNJ. L'épidémie qui sévit a renforcé la xénophobie des habitants, terrifiés par la nuit de la chasse dans laquelle ils se trouvent pris au piège : « Vous n'êtes pas d'ici vous ? Et dehors par une nuit de chasse ? Que la peste vous emporte ! » Ces derniers sont en fait aussi perdus que nous, et ne nous renseignent pas précisément sur le Fléau qui ravage la ville. Ils nous renvoient à notre statut d'étranger et de chasseur, qui sont les deux seuls éléments d'identité dont nous disposons.

⁴⁸⁴ *Ibid.*

D'autres personnages servent à construire la dimension morale du jeu, qui n'est pas centrée sur les conséquences mais le désintéressement : nos actions n'ont aucune incidence positive possible sur la vie des habitants, comme nous l'avons dit dans le chapitre sur le sublime kantien. La petite fille perdue ne retrouvera pas ses parents : sa mère est morte ; son père n'est autre que le Père Gascoigne, un chasseur ayant perdu la raison, qu'il faudra tuer pour progresser. Le mendiant rencontré dans les Bois interdits est un tueur qui profitera de notre bienveillance et de la fragilité des rescapés de la chapelle Odeon. Si nous l'attaquons, il nous opposera que les véritables tueurs ne sont pas les monstres de Yharnam, prisonniers de leur condition misérable et victimes comme lui de la thérapie du sang, mais les chasseurs eux-mêmes : « Vous buvez le sang de la moitié de la ville, et maintenant vous m'attaquez ? Vous osez m'appeler monstre ? » Tout est perdu d'avance dans le jeu, il n'y a rien à attendre, aucun bonheur ne nous est promis à la fin de la partie.

Enfin, les personnages les plus importants nous aident à comprendre la nature et surtout l'histoire du monde dans lequel nous évoluons. Djura, chasseur renégat perché sur une tour-horloge en haut du Vieux Yharnam, nous renseigne sur la nature des monstres qui peuplent ce quartier abandonné et livré aux flammes : ceux-ci ont été les victimes de l'épidémie du sang cendré, équivalent probable du choléra qui sévissait au début du XIX^e dans les grandes métropoles européennes. Il nous interdit de les abattre, sous peine de mort :

« Le Vieux Yharnam, brûlé et abandonné par les hommes, n'abrite plus que des monstres. Ils ne font de mal à personne et ne menacent pas ceux qui vivent au-dessus. Je présume que vous avez toujours des rêves, puisque vous êtes un vrai chasseur. Alors, la prochaine fois que vous rêverez, pensez à la chasse, et à son but. »

Eileen chasse les chasseurs devenus fous, et nous indique la véritable fonction de ces derniers au détour d'une réplique : ils sont des mercenaires, sobres ou ivres de sang, au service de l'Eglise du Remède, formés par Gehrman et embauchés pour massacrer les monstres issus des expériences menées par cette institution. Le caractère aléatoire des discussions nous oblige à parler à ces personnages encore et encore, de manière à extraire une quantité d'informations suffisantes à la compréhension de l'histoire du jeu. Ces PNJ nous aident à recouper des informations pour former le contour général de l'intrigue du jeu, en lien avec le travail d'interprétation d'autres joueurs, mené sur des forums dédiés.

B. Les autres joueurs

Ici, nous devons nous arrêter brièvement sur le fonctionnement du jeu par internet. Les autres joueurs, comme nous le disions dans la première partie, peuvent nous laisser des mots pour nous aider, par l'intermédiaire des messagers. Ils peuvent ainsi, dans leur note, proposer une aide pour progresser : ils peuvent nous prévenir de l'imminence d'une embuscade, nous mettre en garde contre un piège ou un précipice. Dans une perspective malveillante, ils peuvent aussi nous induire en erreur, comme nous l'avons déjà dit, ce qui provoque parfois une réticence à jouer en ligne. Enfin, et c'est ce qui nous intéresse ici, ils peuvent proposer des interprétations du jeu, laissées au sol pour qui voudra bien les lire.

Ce travail d'interprétation n'est pas seulement interne au jeu. Il se poursuit sur des forums, sur *Reddit* notamment, ainsi que dans des *Stream* sur *Twitch*, souvent retransmis dans des vidéos *YouTube*. L'espace commentaire est particulièrement riche, puisqu'il est occupé par des discussions pointues sur le sens de tel objet ou de telle réplique. On songe ainsi au travail du vidéaste *Sir Ostrava*, spécialisé dans le *lore* de *Bloodborne*, qui analyse souvent le jeu à partir de remarques faites par la communauté d'abonnés à la chaîne. Par exemple, il intègre à sa vidéo sur Hemwick Charnel Lane les murmures qui bruissent dans le cimetière de ce village de sorcières, repérés par un autre joueur. Puisque chaque expérience individuelle de jeu est nécessairement parcellaire et incomplète, il est nécessaire d'organiser une mise en commun de ces expériences singulières. Ce travail permet d'opérer des connexions entre différents éléments du jeu, recueillis au départ comme une collection ou une somme de détails disparates et dépourvus de signification, et qui feront sens dans le travail de synthèse opéré par l'intelligence collective des joueurs.

Sur ce point, on peut citer le cas emblématique d'une autre œuvre que *Bloodborne*, qui a été l'occasion d'un travail d'interprétation collective remarquable : *Shadow of the colossus* (2005), l'une des inspirations revendiquées de Miyazaki pour créer *Bloodborne*. Ce labeur minutieux des joueurs a poussé les créateurs du jeu à reprendre leur œuvre. Un joueur obstiné, après avoir fini le jeu trois fois afin de disposer de suffisamment d'endurance⁴⁸⁵ pour escalader une montagne, avait même réussi à trouver à son sommet des jardins suspendus, petit présent laissé par les développeurs du jeu pour récompenser la curiosité des joueurs. Ainsi, quand bien même le jeu se réduirait ici aux intentions de ses développeurs, ce qui est loin d'être le cas,

⁴⁸⁵ Avancer suffisamment dans le jeu permet très souvent l'amélioration des compétences de notre avatar.

ceux-ci ont poussé le cryptage de leur œuvre tellement loin qu'aucune interprétation ne semblait trop audacieuse. Or, un joueur, aujourd'hui décédé à la suite d'un cancer, a suggéré l'existence d'un monde derrière l'une des portes du jeu. L'hypothèse a pris vie sur des forums et des milliers de joueurs se sont donné rendez-vous pour vérifier l'existence de ce monde secret. Il se trouve qu'il n'y avait rien. Néanmoins, cette quête a donné lieu à un tel travail de commentaire du jeu que les équipes de *Blue Point*, chargées du *Remaster* de *Shadow of the colossus* sur PS4 en 2018, ont contacté les joueurs qui avaient étayé et tenté de vérifier cette hypothèse⁴⁸⁶. En somme, le jeu vidéo relève appelle une action d'une nature double : une performance des joueurs, mais aussi une interprétation très active de leur part, au point d'influencer les développeurs eux-mêmes, souvent enthousiastes à l'idée d'intégrer de nouveaux éléments issus d'un travail herméneutique collectif, à l'occasion par exemple d'un *Remaster*.

Enfin, le travail de connexion narrative dans *Bloodborne* est à l'œuvre dans le raccord physique des espaces entre eux, ce qui permet de donner une forme à l'intrigue. Raccorder physiquement des niveaux du jeu revient à construire son scénario, qui s'offre sous la forme d'un puzzle, par pièces éparses. L'analogie avec le puzzle n'est pas seulement à entendre dans un sens faible, et le puzzle ne doit pas être compris comme synonyme d'énigme. Le puzzle est un objet autant construit par celui qui s'attaque à sa résolution que par son concepteur, et c'est le cas de *Bloodborne*, dont l'édification du sens incombe à ses joueurs. En outre, le puzzle suppose une forme d'intelligence spatiale pour être achevé : le raccord progressif des pièces dessine peu à peu le tableau complet. De manière dialectique, une fois le sens plus général du puzzle entraperçu, la recherche des pièces devient plus aisée. Il en va de même pour l'expérience narrative de *Bloodborne* : plus les niveaux sont mis en lien, plus le sens global du scénario émerge. Néanmoins, certains éléments restent irréductiblement dans l'ombre, comme des pièces dont la signification et la place dans l'économie générale de l'histoire nous demeureront toujours étrangères.

⁴⁸⁶ Cette anecdote est racontée de manière exhaustive dans l'enquête menée par le vidéaste TheGreatReview, spécialisé dans les jeux vidéo. TheGreatReview, « La quête du dernier secret », 2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=nZbXHjimmZI>

III. Les connexions spatiales comme connexions narratives

1. De la connexion physique des espaces...

Les connexions spatiales doivent être divisées en deux. Il faut distinguer un premier travail de connexion physique, qui consiste à unir matériellement les différentes parties de l'univers du jeu. Comme dans une ville inconnue dans laquelle nous nous promenons en vacances, l'organisation spatiale des quartiers deviendra claire et distincte au bout de quelques jours de marche attentive. Nous en aurons une carte mentale efficace et complète. C'est la même chose dans *Bloodborne*. Cette première étape ne concerne pas encore véritablement le sens du jeu, c'est-à-dire sa narration. Il n'en reste pas moins qu'il y a là un véritable plaisir intrinsèque à connecter des espaces entre eux, c'est-à-dire à substituer à la désorientation originale une compréhension de l'architecture de l'espace du jeu. Tel est le premier niveau de la joie de comprendre que l'on éprouve dans l'incorporation de cet espace.

Pour favoriser cela, *Bloodborne* introduit de nombreux éléments de connexion physique entre les lieux. Une fois un niveau terminé, on peut ouvrir des portes closes, activer des mécanismes bloqués, qui nous ramènent souvent au point de départ de ce niveau. Ces mécanismes sont autant de raccourcis ne pouvant être ouverts que d'un seul côté mais qui permettent, une fois débloqués, de faciliter la navigation dans l'espace du jeu : on peut enfin arpenter le niveau dans les deux sens. La boucle que constitue le niveau parcouru n'est pas un retour à l'identique ; c'est une véritable répétition, dans le sens que nous avons donné précédemment à ce terme. Si nous mourons, nous n'avons pas à tout recommencer : nous avons définitivement ouvert une nouvelle voie en actionnant l'ascenseur ou en ouvrant la porte. Une fois un tel raccourci ouvert, le trépas de notre avatar devient plus léger et il y a moins d'enjeux. Cela produit un soulagement ponctuel par rapport au sentiment du sublime : la tension nerveuse qu'il implique est momentanément suspendue, et cède le pas à la joie d'avoir dominé et compris l'espace autour de notre avatar.

Ces divers raccourcis, lorsqu'ils sont débloqués, fonctionnent comme de véritables révélations : ils confèrent de manière lumineuse une unité spatiale au niveau parcouru, et permettent au joueur de comprendre son agencement global. De chaos désorganisé et aléatoire, le niveau devient familier, clair, son économie d'ensemble est rendue intelligible. C'est un sentiment de joie puissant, un phénomène comparable à une épiphanie. On comprend par

exemple que la porte gauche, jusque-là close, au début de notre aventure dans Yharnam, donne sur une autre partie de la ville, que nous venons de parcourir en sens inverse. Les deux parties du Centre-ville se connectent alors, et la carte fait sens.

Nous pouvons également reprendre l'exemple du *modding*, déjà développé dans notre première partie sur le sublime, pour appuyer cette idée. Les *mods* dans *Bloodborne* ne visaient pas à corriger le jeu, ce dernier étant jouable sans dysfonctionnements dès 2015. Néanmoins, le jeu a été largement *moddé*, et ces *mods* visaient essentiellement à améliorer encore l'expérience spatiale du jeu, déjà très riche. Ainsi, la porte close qui ferme l'accès au Faubourg de la cathédrale, accessible depuis le vieux pont du Centre-ville et protégé par le Monstre clérical, a été ouverte par Garden of Eyes, un vidéaste *moddeur*, sept ans après la sortie du jeu, ce qui a permis de confirmer l'hypothèse du lien entre les deux zones et de créer une connexion supplémentaire entre les différentes parties de Yharnam⁴⁸⁷. Ces connexions spatiales sont donc source de joie par elles-mêmes, comme lorsque deux routes familières se rejoignent pour former une totalité cohérente.

À ce plaisir de comprendre et d'incorporer l'espace s'ajoute la joie de comprendre le sens de l'histoire du jeu grâce à ses connexions spatiales, ce qui est très rare dans le monde vidéoludique. C'est la seconde étape : la connexion n'est plus seulement physique, elle devient narrative. En effet, la construction diégétique dans *Bloodborne* ne se caractérise pas seulement par le dialogue et la lecture. Elle est également et essentiellement spatiale. De ce fait, elle se développe de manière fragmentaire, au fur et à mesure des niveaux parcourus, dans un ordre qui, comme nous l'avons dit, n'est pas totalement fixé à l'avance, puisque *Bloodborne* ne se déploie pas dans un monde fermé mais semi-ouvert, c'est-à-dire dans un monde qui tolère une certaine liberté dans les déplacements. La narration du jeu se fait donc dans une trame éclatée, que l'on saisit par l'exploration⁴⁸⁸. L'espace de jeu est vecteur d'émotion ; il est aussi vecteur de sens. Nous nous répétons, mais il faut comprendre que dans ce jeu, l'espace *est* l'histoire.

⁴⁸⁷ Garden of eyes, « Seven years later, the Cleric Beast Door is finally open », 2021, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=TnwyZOzrEJA>

⁴⁸⁸ « Remarquons que le caractère non linéaire de ce type de narration (faite par « touches » discontinues) entraîne une gestion des effets dramatiques totalement différente de ce que l'on peut observer en cinéma ou en littérature et permet de créer des tensions typiquement vidéoludiques : l'acquisition de tel objet rare, la découverte hasardeuse de tel niveau caché, les mauvais tours joués par le jeu... sont autant de moments dramatiques très forts (...). » Fanny Barnabé, « Narration et jeu vidéo », Presse Universitaire de Liège, 2018, 1

B. ... A leur connexion narrative

A. Le rôle minoré des cinématiques

De ce point de vue, *Bloodborne* se distingue des jeux où le sens émerge de manière privilégiée dans les phases de cinématique. Comme nous l'avons écrit plus tôt dans cette seconde partie, notamment dans le chapitre qui interrogeait les influences réciproques entre jeu vidéo et cinéma, le sens émerge classiquement dans certains jeux vidéo lors des phases de jeu où le joueur ne joue pas. Les cinématiques y sont des moments cruciaux où le scénario *avance* : la situation initiale et l'élément perturbateur sont souvent présents dans la cinématique d'ouverture, et la défaite du dernier boss ouvre une cinématique finale clôturant l'expérience du jeu. C'est le cas par exemple dans *Final Fantasy X* (2001), où les cinématiques sont des moments narratifs privilégiés : les relations affectives entre les personnages se précisent et des éléments de scénario, restés dans l'ombre, éclatent en pleine lumière. On comprend par exemple que Yuna, partenaire du personnage principal Tidus, est destinée à être sacrifiée à la fin du jeu à l'occasion d'une telle cinématique.

Or, dans *Bloodborne*, les cinématiques sont bien différentes. Tout d'abord, elles ne nous apprennent rien de précis. Elles ont bien une utilité narrative, mais leur caractère cryptique et fragmentaire, qui va dans le sens de toute l'expérience du jeu, ne nous aide pas à saisir le sens profond du scénario. Par exemple, le dialogue entre Laurence et Wilhem après la défaite de la Vicairie Amélia nous donne à voir une scission politique au sein de l'Eglise du Remède, mais d'une manière tellement lapidaire et énigmatique que nous ne comprenons pas complètement la portée et les enjeux de cette scission. D'un point de vue purement pratique, cette cinématique ne nous indique pas non plus où aller : il incombe entièrement au joueur de trouver son chemin après avoir vaincu Amélia. Pire, les cinématiques épaississent parfois le mystère du jeu, plus qu'elles ne lèvent le voile sur son sens. Ainsi, le moment où un carrosse sans cocher vient nous chercher dans le village de Hemwick Charnel Lane pour nous emmener au Château damné de Cainhurst empêche de comprendre le lien physique entre ce château perdu et le reste de la carte. Le sens dans *Bloodborne* émerge d'une narration environnementale qui ne s'appuie pas sur les cinématiques pour éclaircir le scénario.

Surtout, les cinématiques sont des séquences où l'on ne joue pas. Or, dans *Bloodborne*, la construction de sens exige une opération physique du joueur, un choix dans la direction spatiale

qu'il prend. Ce choix est bien réel, puisqu'on évolue dans *Bloodborne* dans un monde semi-ouvert, donc non-linéaire et peu dirigé. Le sens général dérivera de cette succession de choix. On retrouve-là le sens que donne Carson à la narration environnementale, qui procède de l'action physique du joueur, et pas seulement de son travail d'interprétation :

« C'est mon objectif de raconter une histoire à travers l'expérience d'un voyage dans un espace physique réel ou imaginé. Contrairement à un film linéaire, mon public va devoir faire des choix durant son périple. Il aura à prendre des décisions relatives au monde virtuel créé, tout comme dans l'expérience quotidienne du monde physique. Le plus décisif est que son expérience soit "spatiale" [notre traduction]. »⁴⁸⁹

Plus précisément, le travail d'interprétation de l'histoire est profondément enchâssé dans l'exploration physique du monde dans lequel cette histoire se déploie.

Enfin, une bonne partie des cinématiques du jeu sont des *flash-backs*, ce qui contraste avec l'usage commun des cinématiques dans le jeu vidéo, qui sont généralement au présent et coïncident avec la temporalité de l'action, c'est-à-dire avec la temporalité de l'histoire du jeu, et non de son récit au passé. Là où une cinématique fait avancer l'histoire dans *Final Fantasy X*, pour reprendre l'exemple déjà évoqué, elle nous projette dans le passé dans *Bloodborne* : la discussion entre Laurence et Wilhem a eu lieu des années avant notre arrivée dans la Grande Cathédrale. Cela est lié à la forme narrative du récit spatialisé : tout a déjà eu lieu, notre exploration physique des lieux est celle d'un passé révolu, matérialisé par des ruines, et la cinématique nous fait revivre des scènes également révolues. Elles fonctionnent comme des spectres, qui surgissent sous forme de fragments brefs et disparaissent aussitôt.

B. L'espace comme récit

Bloodborne se distingue des jeux où l'espace joue le rôle d'un simple décor, c'est-à-dire un moyen en vue de la création d'une atmosphère. Il se différencie également des jeux qui l'utilisent comme un support de narration visuelle. Enfin, l'espace dans le jeu de Miyazaki n'est pas uniquement le creuset d'une mécanique de combat. Ainsi, nous pouvons opposer le jeu de FromSoftware à l'*Immersive Sim Dishonored* (2012), développé par les studios Arkane et édité

⁴⁸⁹ « (...) it is my objective to tell a story through the experience of traveling through a real, or imagined physical space. Unlike a linear movie, my audience will have choices along their journey. They will have to make decisions based on their relationship to the virtual world I have created, as well as their everyday knowledge of the physical world. Most important of all, their experience is going to be a "spatial" one. », Don Carson, « Environmental Storytelling : Creating Immersive 3D Worlds Using Lessons Learned From the Theme Park Industry », *Game developer*, 2000

par *Bethesda*, dont on a pourtant fait le parangon de la narration environnementale. Dans *Dishonored*, l'espace est certes très riche et ludique. Le joueur peut utiliser à sa guise l'espace pour progresser, en explorant plein de voies différentes. On peut ainsi l'exploiter à notre avantage pour adopter une approche furtive et éviter d'avoir à tuer nos ennemis ; cela permet de débloquer l'accès à la fin heureuse du jeu, laquelle constitue une récompense une manière de jouer évitant les effusions de sang. À cet égard, *Dishonored* fait partie du genre des *Immersive Sims*, et l'architecture du jeu sert donc bien sa mécanique. En outre, la ville de Dunwall, qui constitue l'épicentre du jeu, est dotée d'une architecture révélant les inégalités violentes qui sous-tendent l'organisation sociale de la ville. Il y a une ville basse, où courent les rats et où l'on meurt dans la misère, et une ville haute, où les affaires prospèrent et où l'on donne des dîners mondains. La métropole de Dunwall est donc aussi importante que Yharnam pour construire l'atmosphère du jeu, et pour faire comprendre aux joueurs les enjeux politiques du monde dans lequel ils se trouvent, comme l'affirme Marine Macq dans un chapitre de son ouvrage sur les *Concepts artists* :

« Un exemple emblématique de narration environnementale est *Dishonored*, jeu d'action à la première personne du studio lyonnais *Arkane*. (...) Pour raconter l'histoire de Dunwall et de son régime dictatorial, le directeur artistique Sébastien Mitton a transformé l'espace de jeu en un support narratif par excellence. Tout d'abord, les *concept arts* du jeu soulignent d'emblée l'austérité du cadre de vie de ses habitants : vues urbaines aux rues étroites et noyées dans les nuages de fumée des cheminées industrielles, bâtiments de surveillance (ponts de contrôle, forteresses et prisons) ou encore scènes d'exploitation maritime sur de gigantesques embarcations de pêche et de transport. Les ouvriers déchargent les marchandises des bateaux qui arrivent sur les docks du fleuve Wrenhaven, homologue virtuel de la Tamise, dans jamais les emprunter eux-mêmes pour quitter la ville. Ces images dressent le tableau d'une métropole en plein développement mais paradoxalement pauvre, insalubre et oppressante, vivant de la chasse à la baleine pour alimenter la population en viande et en carburant, et subissant un régime autoritaire.

La dualité entre classe dirigeante et ouvrière – centre névralgique du récit – se traduit par des contrastes forts dont témoigne parfaitement l'un des *concepts arts* panoramiques de Dunwall réalisé par l'artiste et designer bulgare Viktor Antonov. On y observe la juxtaposition de deux styles architecturaux très différents, tant dans leurs formes et leurs couleurs que dans les matériaux utilisés. L'un, contemporain, se caractérise principalement par l'emploi du métal évocateur de l'essor industriel des pays européens, tandis que l'autre combine architecture victorienne du XIX^e siècle et style jacobéen de la Renaissance anglaise. »⁴⁹⁰

Tout cela rapproche de prime abord Dunwall de Yharnam, toutes deux inspirées par les métropoles d'Angleterre et d'Ecosse, et, partant, cela crée une proximité apparente entre *Dishonored* de *Bloodborne*. Néanmoins, l'espace dans *Dishonored* reste un décor qui permet d'implanter une atmosphère et n'est qu'un support de narration visuelle. Certes, ses panoramas disent la vie difficile ou opulente des habitants de Dunwall, mais *Bloodborne* installe une

⁴⁹⁰ Marine Macq, *Imaginaire du jeu vidéo : Les concepts artistes français*, Paris, Editions Cercle d'Art, 2021, p.40

narration environnementale bien plus radicale. En effet, *Dishonored* n'identifie jamais à proprement parler l'espace et la narration : la compréhension du *lore* du jeu d'Arkane ne passe pas par la formation d'hypothèses fondées sur la proximité de deux lieux par exemple. À notre connaissance, *Bloodborne* est l'un des seuls jeux à proposer une génération du sens par un mode de narration spatial ou archéologique. Miyazaki, par modestie ou par franchise, explique que ce mode de narration s'est imposé à lui par défaut, car il lui était impossible de faire autrement. Il se considère incapable de construire une histoire linéaire :

« Je ne déteste pas la narration directe – les gens ont l'air de penser cela à propos de mes jeux. En réalité, la vérité est que je ne suis pas doué pour implémenter des éléments de narration directe dans mes jeux. » [Notre traduction]⁴⁹¹.

Ainsi, nous pouvons prendre l'exemple du lien, découvert à l'occasion d'une connexion spatiale de deux niveaux, entre l'Eglise du Remède et le Village Invisible de Yahar'gul. Nous arrivons dans ce village une première fois après avoir été kidnappé : nous ne savons donc pas où il se trouve exactement par rapport au reste de la carte, et le lieu est alors entièrement clos sur lui-même. C'est seulement lors de notre second passage que nous réalisons que le village est connecté au Faubourg de la cathédrale, où règne l'Eglise du Remède. Cela suppose que le village est probablement une prison où l'on enferme des femmes et des hommes destinés aux expériences de l'Eglise, comme l'envisage Madelon Hoedt :

« Toutefois, que signifie ce passage entre les deux quartiers ? Les rituels sordides et pratiques secrètes de Yaharg'hul sont-ils connus de l'Eglise, peut-être même ont-ils été conduits par celle-ci ? Que sait d'autre l'Eglise, et dans quelle mesure cette institution est-elle responsable de ce qui se produit dans ce village, et dans la ville ? » [Notre traduction]⁴⁹²

Ce n'est pas dit explicitement, mais la proximité des deux lieux le laisse supposer, au moins à titre d'hypothèse plausible. Nous pouvons faire une inférence semblable au moment où nous nous avançons sur le grand pont qui opère la jonction entre le centre-ville et l'Eglise du Remède, et que nous y rencontrons le premier boss optionnel du jeu, Le Monstre clérical. Il est probable, du fait de sa localisation (il barre la route qui mène à l'Eglise), que ce monstre soit Laurence, transformé par l'usage immodéré de sang Ancien. Néanmoins, nous ne pourrons jamais en être tout à fait sûrs. En fait, le sens dans la narration spatiale apparaît toujours sous la forme de

⁴⁹¹ « *I don't dislike direct storytelling - people seem to think that about my games! Actually, the truth is, I'm just not good at implementing direct narrative in my games.* »

⁴⁹² « *Yet what does this pathway between the two districts signify ? Are the twisted rituals and dark practices of Yahar'gul known to the Church, perhaps even condoned by them ? What else does the Church know, and to what extent is the organization responsible for what has taken place within the village, and the city ?* », Madelon Hoedt, *Narrative Design and Authorship in Bloodborne, An analysis of the Horror Video game*, Studies in Gaming, McFarland, 2019, p.95

questions ouvertes, d'hypothèses plus ou moins audacieuses, plus que d'interprétations définitives.

C'est ce que Wolf nomme le « tissu narratif »⁴⁹³ du jeu :

« (...) tandis qu'il y a davantage d'informations ajoutées, la matière narrative du monde croît de manière plus complexe qu'un réseau de mailles tressées, de manière à constituer ce qu'on pourrait appeler un tissu narratif. (...) En permettant au joueur d'assembler les fils narratifs du matériau brut trouvé dans le monde, le tissu narratif augmente grandement l'illusion de la complétude de ce monde, ainsi que l'engagement du joueur dans ce monde. » [Notre traduction].⁴⁹⁴

L'engagement dans la narration environnementale est donc autant physique et intellectuel qu'affectif : on se jette à corps perdu dans le monde numérique du jeu, motivé par le désir de le comprendre. Pour cela, il nous faut arpenter sans relâche les différents niveaux du jeu, dans tous les sens, pour qu'une histoire s'y découvre. Concernant le lien entre espace et sens, on comprend que le caractère central de l'espace numérique vidéoludique est d'être navigable, et que le caractère central de l'avatar est de pouvoir s'y mouvoir. Nous adoptons ici la typologie de Wolf, qui fait dériver la narration d'un jeu des potentialités kinétiques de l'avatar, et surtout des potentialités physiques offertes par le jeu, concernant les liens entre les différents niveaux qui le constituent. Cette typologie s'organise autour de quatre piliers. Elle révèle d'abord le caractère « traversable » des niveaux : peut-on passer d'un niveau à l'autre ? Puis, elle souligne l'importance de la « visibilité » : un joueur peut-il voir le prochain niveau qui l'attend ? Des indices visuels sont-ils disponibles ? Ensuite, elle met en lumière la « réversibilité », que nous avons déjà évoquée au chapitre précédent : un joueur peut-il revenir sur ses pas et arpenter les niveaux à sa guise, dans tous les sens ? Enfin, la « contingence » est évoquée : les niveaux s'organisent-ils toujours de manière fixe ?⁴⁹⁵ Cette dernière caractérisation, plus opaque de prime abord, fait sens lorsqu'elle s'applique aux jeux dits de génération procédurale, dont les *Roguelike*, déjà évoqués, qui en sont les représentants les plus célèbres. Chaque nouvelle partie implique une reconfiguration aléatoire des niveaux.

Ce dernier terme implique une remarque sur *Bloodborne* : tout ce que nous avons dit sur la joie d'incorporer l'espace et de comprendre son sens suppose un espace fixe, c'est-à-dire un

⁴⁹³ « (...) as more information is added, the narrative material of the world grows more complex than that of a set of braids, and becomes what we might call a narrative fabric » (...) by allowing the audience to assemble narrative threads from world material, narrative fabric greatly increases a world's illusion of completeness, as well as the audience engagement in the world. », Mark Wolf, *Building Imaginary Worlds : The Theory and History of Subcreation*, London : Routledge 2012, p.200

⁴⁹⁴ *Ibid.*, p.201

⁴⁹⁵ Mark Wolf, « Theorizing Navigable Space in Video Games », Potsdam : Potsdam University Press, 2011, p.25-28

espace dépourvu de contingence, qui n'est pas reconfiguré à chaque nouvelle partie. Ainsi, cela exclut tous les souterrains du jeu, nommés les labyrinthes et donjons Pthumériens, dont une partie est générée aléatoirement à chaque nouvelle partie⁴⁹⁶.

Enfin, une ultime remarque s'impose sur la question de la narration environnementale. Les deux exemples que nous avons pris pour illustrer l'idée de narration spatiale dans *Bloodborne*, comme les nombreux autres que nous aurions pu prendre, impliquent que le sens réside dans la *connexion* des lieux entre eux, et non seulement *au sein* ou à l'intérieur des lieux eux-mêmes. Un niveau ne constitue jamais à lui seul une unité de sens, d'où l'importance décisive de l'action du joueur via le déplacement de son avatar. Plus précisément, il y a bien une unité spatiale des différents niveaux en tant qu'ils sont considérés isolément les uns des autres, dans la mesure où ils peuvent être arpentés comme des boucles à l'aide du système d'ascenseurs et de raccourcis utilisables dans le jeu. Néanmoins, cette unité spatiale ne relève pas de la narration environnementale, c'est-à-dire du déploiement spatial du récit au sein du jeu. Dans cette perspective, un niveau ne fait sens qu'en tant qu'il est relié aux autres, c'est-à-dire dans le travail de connexion active, opérée par le joueur et son travail interprétatif, des différents niveaux entre eux. Comme l'écrit Madelon Hoedt en citant Wolf, « la création de sens ne se tient pas tant dans le contenu de chaque cellule (métaphore d'un niveau de jeu) que dans les connexions de ces cellules entre elles »⁴⁹⁷.

On peut remarquer que les performances de la PS4, console sortie un an et demi avant la parution de *Bloodborne* et qui constitue encore aujourd'hui son support exclusif, permettent de donner un appui technique à ce sentiment de lien narratif puissant unissant les différentes parties du jeu, en supprimant complètement les temps de chargement entre les zones. Cette impression d'unité et de cohérence du monde était décisive pour les concepteurs du jeu, et rendue possible par la puissance de la console. On peut citer l'extrait d'une interview du producteur du jeu, Masaaki Yamagiwa, pour nous en convaincre :

« Pour la plupart d'entre elles, les zones du jeu sont connectées de manière fluide, à l'exception du *hub* central, c'est-à-dire le rêve du chasseur. Pour le reste, nous pouvons marcher sans interruption d'une zone à l'autre [notre traduction]. »⁴⁹⁸

⁴⁹⁶On distingue ainsi les donjons dits « fixes » et les donjons dits « racines », dont la génération est procédurale. Les souterrains pthumériens de *Bloodborne* appartiennent à la seconde catégorie.

⁴⁹⁷ « (...) *the creation of meaning does not so much lie within the content of each cell, but rather in the connections between them (...)*, Madelon Hoedt, *Narrative Design and Authorship in Bloodborne, An analysis of the Horror Video game*, Studies in Gaming, McFarland, 2019, p.129

⁴⁹⁸ « *For the most parts, all the areas are connected seamlessly. The only exception would be the hub area which you can return too, the Hunter's dream. And you can walk from an area to another, and the areas*

Cette remarque exclut toutefois, en plus du *hub* central cité, les différents niveaux dits « du Cauchemar », mais cela est totalement justifié sur le plan scénaristique, puisque ces zones se situent sur un autre plan de réalité.

Pour penser cette narration environnementale fondée sur l'interconnexion des lieux qui la composent, le modèle du parc d'attractions à thème est souvent convoqué. Il faut nous arrêter un instant sur cette analogie : nous analyserons les éléments qu'elle permet de mettre en lumière, mais aussi les limites de sa valeur heuristique.

C. Le modèle du parc à thème

Historiquement, le parc d'attractions est d'abord l'un des lieux à avoir accueilli les jeux vidéo, au sein des salles d'arcades, après les universités américaines qui les ont vu naître. Le sentiment de débordement et d'excitation nerveuse qu'ils proposaient aux joueurs faisait écho à l'expérience des manèges à sensations fortes environnants. Les mécaniques de jeu frénétiques de *Space invaders* (1978) jouxtaient les montagnes russes et convergeaient vers une même expérience marquée par la tension nerveuse et la décharge d'adrénaline et de dopamine.⁴⁹⁹

Plus que les parcs d'attractions, ce sont les parcs à thème qui nous intéresseront plus particulièrement. Notre objectif n'est pas d'opposer le parc à thème au parc d'attractions ici, mais de rappeler la spécificité du premier : le parc à thème est bien un parc d'attractions, mais ses manèges reprennent le thème de la zone où ils se trouvent. Par exemple, dans le cas de *Disney Land*, on trouve la zone de *Pirates des Caraïbes*, d'*Alice au pays des merveilles*, etc... Dans le cas où il n'y a qu'un seul thème, tous les manèges s'organisent autour de ce dernier. On observe une tendance, entamée depuis une vingtaine d'années, à faire du parc à thème un modèle théorique pour penser la narration environnementale vidéoludique.⁵⁰⁰ Le modèle du

themselves are connected seamlessly. » Interview donnée pour Dualshockers, le 16 mai 2015, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=BUUnQP0Ky9Fo>

⁴⁹⁹ « L'arcade est le produit de ce déplacement : amener le jeu vidéo au parc d'attractions. », M. Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, « De la fête foraine à l'arcade, une histoire des vertiges », Paris, La découverte, 2017, p.154

⁵⁰⁰ On peut parler de tendance car les occurrences du parc d'attractions comme modèle sont nombreuses. Parmi les plus célèbres, on songe à l'article célèbre de Jenkins déjà cité plus tôt, et à celui de Carson, *Environmental Storytelling : Creating Immersive 3D Worlds Using Lessons Learned From the Theme Park Industry*, 2000

parc à thème pour penser le jeu vidéo a tout d'abord l'intérêt de ne pas aborder le jeu vidéo sous l'angle de son statut intrinsèquement artistique. Nous avons déjà réglé cette question plus tôt dans cette partie : cette perspective n'apporte rien à la compréhension de l'expérience esthétique dont il est l'occasion. En outre, réfléchir à partir du parc à thème nous permet de ne pas réfléchir à la nature du jeu vidéo à partir d'une autre forme d'art consacrée et légitime, comme la musique ou la peinture, ou même de le considérer comme un « art total », expression problématique et inadéquate comme nous l'avons vu plus tôt, mais de penser à partir d'une expérience spatialisée et ludique, ce qui convient beaucoup mieux à l'étude de l'expérience esthétique de *Bloodborne*, dont nous cherchons à comprendre les ressorts. L'objectif du parc est de guider le visiteur parmi différents manèges, d'intensités variables, en lui proposant un parcours scénique varié, afin qu'il puisse s'orienter sans trop recourir aux cartes du lieu. On lui présente des attractions (le terme est important), ce qui produit un sentiment de l'espace hétérogène, polarisé par des points d'intérêt conçus par les architectes du parc, en tant qu'ils résonnent avec la vie affective des visiteurs, dans des zones qu'ils reconnaissent et qui leur sont familières.

Outre cette prise en compte de la spatialisation et du jeu, l'emploi d'un tel modèle a le mérite de partir d'une expérience architecturale qui intègre le caractère historiquement situé des zones qui constituent le lieu⁵⁰¹. Carson, concepteur des attractions et spectacles chez *Walt Disney Imagineering*, explique ainsi que l'objectif est de partir de ce que les individus connaissent du fait de leur culture, pour les immerger dans un espace immédiatement identifiable pour eux et chargé affectivement :

« L'élément narratif imprègne l'espace physique que le visiteur traverse ou dans lequel il voyage. C'est essentiellement par l'espace que les concepteurs transmettent l'histoire qu'ils souhaitent raconter. (...) Armés de leur connaissance du monde et de visions collectées des films et livres, les visiteurs sont mûrs pour être lâchés dans votre aventure. Le tout consiste à jouer sur ces souvenirs et sur ces attentes pour augmenter leur excitation à découvrir l'univers que vous avez créé. »⁵⁰²

Une zone peut par exemple charrier l'idée d'horreur en mobilisant les *topoi* du château abandonné et des forêts obscures : on y installera le train fantôme. Elle peut à l'inverse suggérer l'idée d'un monde merveilleux : on y placera les manèges pour les plus jeunes visiteurs du parc. De ce point de vue, on retrouve exactement les remarques précédentes sur le sublime dans *Bloodborne*, qui vient de la structuration physique du gothique victorien, mais également de sa

⁵⁰¹ Don Carson, « Environmental Storytelling : Creating Immersive 3D Worlds Using Lessons Learned From the Theme Park Industry », *Game developer*, 2000

⁵⁰² *Ibid.*

réception, dans le champ de conscience déterminé du joueur, qui associe par habitude cette forme d'architecture à l'horreur.

Enfin, le parc à thème est polarisé par des manèges géants qui orientent notre exploration. Ces derniers se voient souvent de très loin, et sont conçus pour attirer le regard et attiser la curiosité. Leur taille et leur situation dans le parc sont pensées pour former un parcours scénique, sans qu'il y ait systématiquement besoin de se référer à la carte et aux panneaux pour se repérer et se diriger. Les parcs Disney sont d'excellents représentants de ces parcours scéniques. À Marne-La-Vallée Chessy, la *Twilight Zone Tower of Terror : un Saut dans la quatrième dimension*, version parisienne d'une attraction déjà existante en Californie, culmine à plus de 55 mètres de haut⁵⁰³, et fonctionne comme un point de référence autant que comme un pôle d'attraction pour le visiteur.

Néanmoins, cette analogie entre jeu vidéo et parc à thème souffre de certaines limites. Elle nous semble surtout pertinente pour réfléchir au jeu en monde ouvert sous sa forme archipélagique. Dans ces jeux, on se déplace de mission en mission, lesquelles forment autant d'îles, perdues au milieu d'espaces transitoires dépourvus d'utilité. Le fonctionnement des jeux produits par *Ubisoft* par exemple est largement sous-tendu par cette structure archipélagique, avec une carte saturée de marqueurs de quêtes, séparés par du vide. Cette carte s'apparente à une *check-list* ludique de tâches à accomplir pour gagner des objets et accumuler de l'expérience. De la même manière, dans la majorité des parcs d'attractions, l'objectif est d'aller de manège en manège, sans qu'un récit global n'émerge de notre exploration. Ces points d'intérêt sont séparés par des zones de pur passage, que le visiteur traverse sans s'arrêter, sauf en cas de file d'attente. Il existe donc des limites à l'analogie entre le jeu vidéo et le parc, du moins dans l'analyse du cas particulier de *Bloodborne*, qui propose quant à lui une véritable narration environnementale, c'est-à-dire un récit cohérent spatialisé et non une somme de points d'intérêt plus ou moins isolés les uns des autres.

Toutefois, plutôt que d'abandonner totalement ce modèle du parc à thème, il nous faut surtout l'affiner : *Bloodborne* ressemble en fait à certains parcs scénarisés, lesquels proposent une véritable narration environnementale, et non à un simple parc à thème saturé d'attractions. Même s'il ne s'agit pas d'une expérience vidéoludique, l'expérience de certains lieux se rapproche en effet beaucoup de celle dont les jeux de *FromSoftware* constituent l'occasion. On

⁵⁰³ « The Twilight Zone Tower of Terror », Wikipédia, 2019, URL : https://fr.wikipedia.org/wiki/The_Twilight_Zone_Tower_of_Terror

songe notamment au *Legendia Parc* de Frossay, en Vendée. Nous avons pu interviewer l’architecte principal de l’une de ses futures attractions, Charles Poulain, qui nous a donné accès au dossier qui préside à sa création. Nous reproduisons ici le scénario avec l’une des cartes du lieu directement associée à la narration environnementale, avec son aimable autorisation.

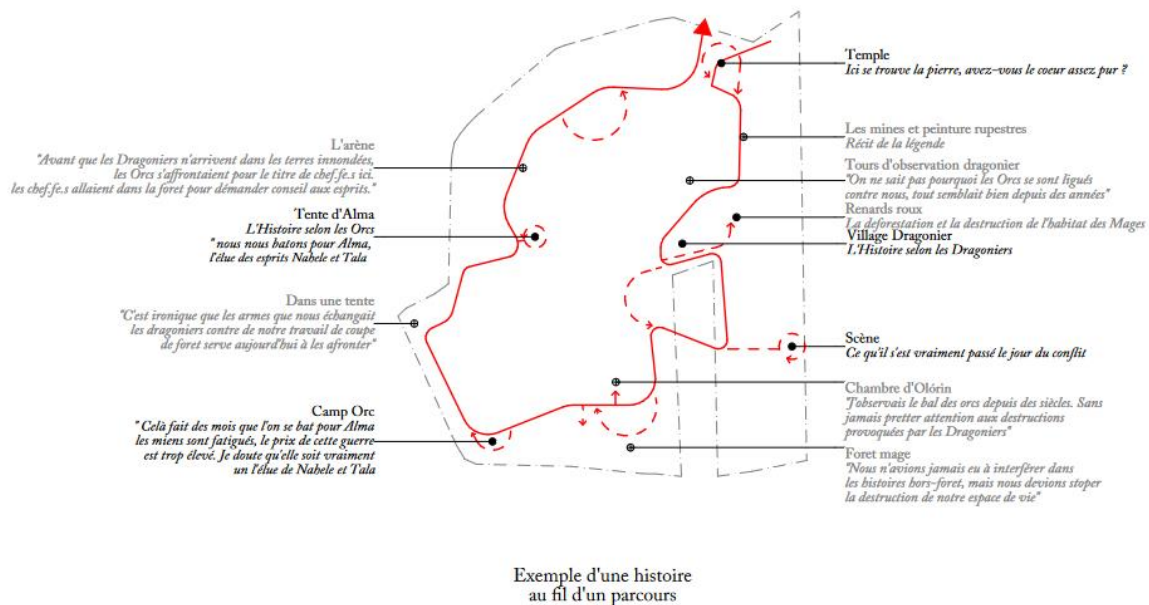


Figure 28 - Parcours scénarisé du Legendia Parc⁵⁰⁴

Tout d’abord, le visiteur arrive au parc après une catastrophe manifeste : une « grande guerre » a eu lieu, qui oppose les Orcs, peuple attentif à la nature, les Dragoniers, peuple féru de machines militaires et de pyrotechnique, et les Mages, peuple contemplatif et érudit⁵⁰⁵. Cette

⁵⁰⁴ C. Poulain et G. Violleau, « *Legendia Parc*, Boucle thématique », Dossier APD, 2022

⁵⁰⁵ « Depuis la disparition de la pierre, des échos du passé hantent les lieux. Ces échos sont les murmures de l’histoire du lieu. Il faut tous les trouver pour comprendre et résoudre le mystère : où se trouve la pierre des terres inondées ? Des murmures de personnages, des points de vue différents sur les événements passés sont disséminés un peu partout tout au long de la boucle thématique. Ils abordent différents récits du conflit. Les histoires qui nous seront racontées sont des petits récits, des histoires à l’échelle d’individu. Mis bout à bout, chaque histoire nous permet de nous immerger dans la grande histoire du conflit qui oppose les Orcs aux Dragoniers. Des fresques qui relatent les grands événements. Chaque peuple de cet univers a des codes de représentation spécifiques et un point de vue singulier relatant les événements de cette grande histoire. Le récit de ces événements change en fonction de la faction nous permettant de percevoir différents points de vue de ce conflit. Des animations ponctuelles dans la boucle. Elles viennent en complément du grand spectacle. Ce sont des animations qui rendent réels les « murmures », un Orc mystérieux se balade dans le parc, les dragonniers font du commerce. Il n’y a pas d’interactions avec le public, ce sont des petites animations qui participent à rendre vivant cet univers à l’échelle du parc. Le spectacle est le flashback d’une bataille historique, un moment précieux pour comprendre ce qu’il s’est passé lors de la disparition de la pierre. Des protagonistes,

donnée scénaristique est cruciale : comme dans *Bloodborne*, elle confronte systématiquement le visiteur au motif de la ruine, et le place dans une situation d'interprète d'événements passés. Cela laisse une grande place au travail de son imagination. L'expérience de narration environnementale du parc est bien, en ce sens, une expérience archéologique, fondée sur l'analyse d'objets et de signes. Le visiteur pourra notamment explorer des grottes recouvertes de runes et de fresques à décrypter, qui fonctionnent comme les objets trouvés dans *Bloodborne*, dont la description écrite est cruciale pour comprendre le *lore* du jeu. Il assistera également à la fameuse grande guerre au cours de son exploration, mais sous la forme d'un spectacle pyrotechnique fonctionnant comme un *flash-back*. Là encore, la proximité avec *Bloodborne* est flagrante : un grand nombre de cinématiques du jeu correspondent à des *flash-backs*, donnant accès à des événements anciens. Il existe enfin différentes zones du parc, reliées entre elles par le motif cohérent de la guerre, de la même manière que *Bloodborne* articule les différents niveaux comme autant d'unités narratives fonctionnant ensemble dans l'économie totale de son récit spatialisé, sous-tendu par la maladie qui ronge Yharnam. L'expérience du *Legendia Parc* enfin constitue une boucle ; le visiteur à la fin de l'histoire revient à l'entrée. De la même manière, lorsque nous affrontons les deux boss finaux de *Bloodborne*, nous nous trouvons dans le rêve du chasseur, qui constitue l'une des premières zones du jeu, donnant l'impression d'une boucle. Cela peut produire une impression de complétude, ou au contraire renvoyer à l'idée terrible d'un cycle infini, où la nuit du chasseur, infernale, renaît à chaque fois. L'objectif du parc vendéen étudié est bien de parvenir à une expérience de narration environnementale, au sens que lui ont donné les studios de *FromSoftware*.

Néanmoins, nous sommes bien conscients que ce genre de cas reste exceptionnel. En outre, si l'expérience de *Legendia Park* de Frossay se rapproche beaucoup de celle de *Bloodborne*, elle diffère toutefois sur deux points cruciaux : elle exclut tout à fait l'expérience du sublime, les visiteurs n'étant pas confrontés à la terreur (le parc se destine aux familles), et elle n'est pas médiatisée par un avatar.

L'analogie entre ce parc et le jeu vidéo nous amène toutefois à questionner un dernier point : un dénominateur commun serait possible entre le jeu de *FromSoftware* et le parc scénarisé,

dont on entend les « murmures » ailleurs dans le parc, sont présents dans le spectacle. La boucle est donc parsemée d'indices qui prennent la forme de petites enceintes diffusant un son spatialisé. Il est possible de s'asseoir pour écouter ces récits tout en observant les enclos. On parcourt différents points d'observation où une petite histoire nous est racontée. Des fresques, parfois accompagnées de voix, nous racontent l'histoire des lieux. Les fresques peuvent être animées ou fixes. Prendre la forme de toiles tissées chez les Orcs, de peintures médiévales chez les Dragoniers, de projections ésotériques chez les Mages. Parfois, en extérieur, on passe sous un arbre où un son nous interpelle. »

qu'est le jardin anglais. Ce modèle a d'ailleurs beaucoup inspiré la création du parc, selon Charles Poulain lui-même⁵⁰⁶, et cela nous amène à questionner la dimension potentiellement pittoresque du jeu vidéo japonais.

D. *Bloodborne* est-il pittoresque ?

Jusque-là, notre usage des catégories esthétiques issues du XVIIIe s'est limité au sublime. Le terme est suffisamment complexe pour ne pas en utiliser d'autres, mais il est difficile de faire l'économie du vocable « pittoresque », qui renvoie au caractère pictural d'un paysage, à ce qui est « digne d'être peint », et ici plus particulièrement à celui du jardin anglais. Le pittoresque est très lié à la recherche de l'asymétrie, aux aspérités, aux jeux de lumière, à l'aspect sauvage de la nature, historicisée à l'aide de fragments de bâtiments humains. D'abord classique, sous l'égide de la peinture du Lorrain ou de Duguet, le concept deviendra romantique⁵⁰⁷. Le jardin anglais se trouve à la croisée des catégories du sublime⁵⁰⁸ et du pittoresque, lesquelles sont toutes deux étroitement liées à l'avènement du romantisme. Qu'en est-il de l'influence réelle de ce jardin et, par extension, du pittoresque sur le *level design* de *Bloodborne* ?

De prime abord, on pourrait croire que le jardin anglais nous éloigne du modèle vidéoludique, puisqu'il relève plus de la peinture que de l'architecture, de la contemplation plus que de l'exploration de l'espace. Néanmoins, comme l'explique Baldine St-Girons, le modèle de la peinture est ambivalent : le jardin anglais n'est pas la transposition littérale d'un paysage peint, fait pour être uniquement contemplé de loin. Il faut le parcourir, ou du moins embrasser le point de vue du marcheur pour profiter pleinement de l'expérience esthétique dont il est l'occasion :

« Il y aurait alors comme une double subversion du regard : sa perspective (celle du promeneur) se rétrécit et, loin de s'emparer du paysage, l'œil est contraint de se soumettre à la dynamique du marcheur. La vision qui refuse de se soumettre à un modèle géométrique préconstitué et de réduire

⁵⁰⁶ Dans l'interview qu'il nous a accordée (2022), Charles Poulain a évoqué l'influence décisive des cheminées géodésiques et des tours de Bologne pour construire le parc, mais surtout celle des jardins anglais remplis d'agréments (grottes, temples) et de fausses ruines, qui frappent le paysage du sceau de l'histoire humaine, comme celle de Mow Cop, dans le Cheschire.

⁵⁰⁷ Monique Mosser, « PITTORESQUE, *art et esthétique* », *Encyclopædia Universalis* [en ligne], consulté le 25 juillet 2023. URL : <https://www.universalis.fr/encyclopedie/pittoresque-art-et-esthetique>

⁵⁰⁸ Baldine Saint Girons, « Le sublime de Burke et son influence dans l'architecture et l'art des jardins », Conférence inédite, tenue à l'Auditorium du Louvre, le 3 octobre 1994.

son objet à une épure, se déploie effectivement dans un paysage concret, elle se l'approprie par une série de tâtonnements, s'insère dans sa « chair », pour parler comme Maurice Merleau-Ponty, et donne le sentiment du miracle de la manifestation comme telle. »⁵⁰⁹

À première vue, on pourrait croire qu'un tel objet constituerait un bon paradigme pour analyser *Bloodborne* : le jeu propose une narration environnementale dans des lieux marqués par la nature sauvage (on songe ici aux bois interdits), par les ruines, par l'architecture religieuse de Yharnam et, de manière générale, par une histoire humaine très ancienne. Or, une analyse plus approfondie nous éloigne de ce constat trop rapide. Le jardin anglais plaît certes par les sédimentations historiques qu'il recèle, c'est-à-dire par son opposition résolue au neuf et au sentiment d'éternité produit par les jardins français et italiens, placés sous le signe immuable de la géométrie et des mathématiques. Néanmoins, l'univers de *Bloodborne* est inhumain et incommensurable. Contrairement au Stowe Garden par exemple, émaillé de temples grecs en ruines et traversé de délicates promenades à thèmes, la ville de Yharnam est morbide et ne jouit d'aucune patine agréable aux yeux. Aucune verdure luxuriante, subtilement mise en valeur par la lumière, ne vient agrémenteur notre exploration. *Bloodborne* n'a, en somme, rien de pittoresque. Les murs des bâtisses de Yharnam sont bien trop grands, l'horizon est sans cesse barré, tout s'effondre et tout est marqué par la maladie qui gangrène l'atmosphère du jeu. Le *level Design* relève donc définitivement du sublime, à l'exclusion presque totale du pittoresque. Premièrement, il n'existe dans tout le jeu qu'un seul véritable point de vue, qui justifie l'usage de la longue vue. Toutefois, ce point de vue ne permet pas, de mesurer notre progression dans le jeu, pour nous procurer un agréable sentiment d'accomplissement, contrairement à *Dark Souls*. En ce sens, *Dark Souls* propose un sentiment que l'on retrouve dans de nombreuses randonnées alpines, où nous avons la joie de nous retourner sur les kilomètres et le dénivelé parcourus. Rien de tout cela dans *Bloodborne* : cela est dû à une configuration descendante de nombreux niveaux, qui ne relèvent pas d'une ascension mais d'une plongée dans l'abîme. Le Vieux Yharnam, déjà analysé dans notre partie consacrée au sublime, est le niveau qui synthétise le plus cet esprit général du jeu, au point qu'il fonctionne comme une métonymie. On part de la Chapelle Oedon, pour nous enfoncer dans les profondeurs d'un quartier perdu depuis longtemps.

Sur ce dernier point, la singularité de *Bloodborne* au sein du reste des œuvres vidéoludiques de *FromSoftware* doit être soulignée. Les *Dark Souls* sont l'occasion d'un sentiment du pittoresque à maints égards. Le dernier ouvrage de Pearson et Youkhana défend l'usage de ce

⁵⁰⁹ *Ibid.*

concept pour analyser le premier opus de la série (2011), en soulignant les influences croisées de l'Italie, de la Grande-Bretagne et du Japon sur le *level design* du jeu :

« Considérer Lordran comme pittoresque la relie aux principes historiques utilisés en architecture et en aménagement paysager. Le pittoresque était un mouvement des XVIII^e et XIX^e en architecture, qui développa nombre des principes esthétiques observables dans *Dark Souls*. Les vues panoramiques qui nous récompensent, les chemins non conventionnels et les motifs architecturaux comme les ruines transmettent la symbolique d'un temps profond et d'une mythologie. Parallèlement à ce mouvement, des artistes comme Robert Hubert ou Giovanni Battista Piranesi créèrent des images qui embrassaient le potentiel romantique et paradoxal des espaces en ruines, les *Carceri D'Invenzione* de Piranesi ressemblant de façon saisissante aux zones des donjons de Lordran. Bien que les influences soient européennes, nous pouvons envisager que la compréhension de *FromSoftware* du pouvoir de la ruine vient également d'une fascination profonde pour ce sujet que l'on trouve dans la culture japonaise [notre traduction]. »⁵¹⁰

Ce jeu propose au joueur de nombreux panoramas sur des paysages, majoritairement diurnes (contrairement à *Bloodborne*). Outre l'influence évidente des jardins anglais, ces points de vue souvent surplombants sont construits sur le modèle des *mikiri* japonais⁵¹¹. Ils lui permettent de voir le trajet accompli, mais aussi d'intégrer le paysage lointain, situé en arrière-plan, dans la perspective du joueur. Il permet enfin de suspendre l'action : le joueur s'arrête pour contempler ce qu'on lui donne à voir.

⁵¹⁰ « To see Lordran as picturesque connects it to the historical principles used in architecture and landscape design. Picturesque design was an 18th and 19th century movement in architecture that developed many of the aesthetics principles we observe in *Dark Souls*. The prized scenic views, unconventional pathways and architectural motifs such as ruins communicate a symbolism of deep time and mythology. Alongside the movement, artists such as Robert Hubert or Giovanni Battista Piranesi created images that embraced both the romantic and paradoxical potential of ruined space, with Piranesi's *Carceri D'Invenzione* bearing a startling resemblance to some of Lordran's dungeons areas. Despite the influences being European, we might speculate that *FromSoftware's* understanding of the power of ruination also comes from a deeper fascination with such subject in Japanese culture. », Luke Caspar Pearson, Sandra Youkhana, Marie Foulston, *Videogame Atlas, Mapping Interactive Worlds*, Thames and Hudson, 2022, p.59

⁵¹¹ « Les vues encadrées rencontrées à Lordran, ce qui témoigne de techniques similaires au *mikiri*, utilisé dans la conception du jardin japonais traditionnel pour « emprunter le paysage. » [Notre traduction], « *Framed view are encountered in Lordran, demonstrating techniques similar to mikiri, used in traditional Japanese garden design to « borrow landscape »*, *Ibid.*, p.73



Figure 29 - Panoramas visibles depuis différents points de vue, *Dark Souls*⁵¹²

Elden Ring pourrait également répondre à de nombreux critères du pittoresque, et ce dès l'introduction, où nous découvrons la Nécrolimbe après avoir soulevé une lourde porte, dans un panorama lumineux où apparaissent des ruines démesurées.



Figure 30 - Vue de la Nécrolimbe, ouverture d'*Elden Ring*⁵¹³

⁵¹² *Ibid.*, p.73

⁵¹³ Pierre Crochart, « FromSoftware signe un chef d'œuvre », JVFR beta, 23 février 2022

Le motif de la ruine est commun à *Bloodborne*, ainsi qu'à tous les *Souls* et à *Elden Ring*. Le dénominateur commun de toutes les œuvres du studio japonais est l'usage de ce motif comme pierre de touche de leur narration environnementale, qui est une narration essentiellement archéologique : la ruine est la marque de l'histoire dans la nature, la matérialisation du temps humain dans l'espace du jeu⁵¹⁴. La ruine pique la curiosité du joueur ; elle est l'indice qu'un événement important a eu lieu dans un passé lointain, dont la signification doit être éclaircie.

Le *level design* de tous ces jeux est proche des gravures de Piranèse, marqué par l'obsession des ruines. Comme l'écrit Keller à propos de l'influence de l'architecte et graveur italien sur les romantiques, « l'univers piranésien n'est donc pas simplement un espace. Il est un labyrinthe, c'est-à-dire un lieu dans lequel se joue une action temporelle. Plus encore : il est un temps rendu visible, un temps déployé, spatialisé. »⁵¹⁵ On pourrait remplacer l'expression « univers piranésien » par « univers des *Soulsborne* », la citation serait tout aussi pertinente. Les gravures de Piranèse mettent en scène des prisons à l'architecture impossible et des ruines antiques. Les prisons imaginaires ont très probablement influencé les espaces carcéraux de *Demon Souls*, *Dark Souls* et *Bloodborne* (la cellule du village invisible de Yahar'gul), mais ce sont surtout les paysages parsemés de ruines antiques qui nous intéressent ici. L'histoire de tous ces jeux vidéo a pour fond l'existence d'une civilisation disparue, qui continue à exister à travers un certain nombre de traces, qui sont autant de preuves de son génie, de sa gloire passée, mais aussi de ses égarements. Dans *Bloodborne*, Yharnam se tient sur les ruines de la civilisation pthumérienne, dont l'exploration archéologique, menée par l'Université de Byrgenwerth dans les souterrains sur lesquels elle donne, montre que ce peuple s'est livré à un commerce terrible avec les Grands, donnant lieu à la naissance de Mergo.

Néanmoins, les éléments communs à *Bloodborne* et au reste des *Souls* s'arrêtent là. Dans les *Souls* et dans *Elden Ring*, la ruine ouvre la vue et lance le regard du joueur loin vers l'horizon. A ce titre, elle correspond également à ce que Chateaubriand écrit à propos de la conception romantique de ce motif architectural, qui fait « reculer l'horizon », et au sentiment

⁵¹⁴ « En ce sens la ruine serait comme la condition de possibilité, ou plus précisément, le relais du regard sur le paysage. Avatar romantique du dispositif miroitant de Brunelleschi, de la fente de la *camera obscura* ou encore du motif de la fenêtre ouverte sur le monde derrière une figure humaine (qui introduit toute la peinture de paysage occidentale), la ruine apparaît dès lors comme un filtre. Le regard qui passe par le crible de la ruine découvre un paysage surdéterminé par tous les âges qu'il (et l'humanité avec lui) a traversé. » N. Philippe, « La ruine », ENS de Lyon, 2003

⁵¹⁵ L. Keller, « Piranèse et les poètes romantiques. », In: Cahiers de l'Association internationale des études françaises, 1966, n°18. pp. 179-188

pittoresque dont il est l'occasion : « Les ruines, considérées sous le rapport du paysage, sont plus pittoresques que le monument frais et entier. Les ruines permettent d'ajourer les parois et de lancer au loin le regard vers les nues, les montagnes »⁵¹⁶.

En outre, le sens de la ruine dans *Bloodborne* diffère légèrement. Dans les *Souls* et dans *Elden Ring*, les ruines participent à la construction visuelle des lieux, là où dans *Bloodborne* l'horizon visuel est souvent obstrué. Les quelques panoramas du jeu ne donnent pas sur des ruines éparses dans un paysage sauvage, mais sur la ville de Yharnam. Dans *Bloodborne*, elles sont d'abord le signe de la désolation et de la décadence : tout s'effondre. Le pittoresque s'éloigne, et la ruine (*ruere*, s'écrouler) coïncide avec son étymologie : elle désigne en premier lieu ce qui tombe, et non ce qui reste.

Reste à analyser l'une des dernières modalités d'incorporation de l'espace vidéoludique, qui passe par la répétition du jeu entier. Cette répétition est motivée par des considérations de performance extrinsèque au *gameplay* d'origine. On parle alors de *gameplay* émergent, c'est-à-dire de mécaniques de jeu qui transcendent les intentions premières des développeurs : ce sont les célèbres *Speedrun* et *no-hit run*. C'est le plaisir du beau jeu qui domine ces pratiques, totalement exclusives du sublime, puisque le sentiment de terreur délicate suppose une certaine absence de maîtrise du joueur, là où ces différents défis impliquent un contrôle total du jeu, de son univers et de ses règles.

⁵¹⁶ R. de Chateaubriand, *Le Génie du christianisme*, Chapitre IV - Effet pittoresque des ruines. — Ruines de Palmyre, d'Égypte, etc, Garnier Frères, 1891, p.362

Chapitre VI

Le beau jeu comme incorporation et compréhension achevées de l'espace vidéoludique

Ces formes de beau jeu peuvent paraître superfétatoires dans cette thèse, dans la mesure où elles existent bien au-delà des jeux de *FromSoftware*. C'est tout à fait juste. Néanmoins, ces jeux ayant un niveau d'exigence particulier, ils ont rendu ces défis plus stimulants et attirants pour des joueurs expérimentés. Beaucoup se sont lancés dans ces entreprises, dans le cadre de *streams* retransmis sur *Twitch* notamment. C'est notamment le cas pour *Bloodborne*, du fait de sa mécanique de jeu frénétique et peu propice à la défense.

On pourrait également nous rétorquer que ces pratiques ne sont pas particulièrement liées à l'incorporation de l'espace, mais plus à la maîtrise de la mécanique de jeu. On sait comment les ennemis se déplacent de manière à ne pas se faire toucher par exemple. Or, nous affirmons que chaque défi lié à un *gameplay* émergent n'est possible et n'a de sens que si l'incorporation de l'espace est déjà parachevée.

Nous nous intéresserons ici précisément à quatre pratiques vidéoludiques distinctes, réparties en deux catégories. Nous nous intéresserons d'abord aux *Speedruns* et *no-hit run*, qui sont des pratiques de performance, liées à la vitesse et à la virtuosité. Ce sont des *challenge runs*. Puis, nous nous intéresserons à la *Walkthrough*, promenade qui s'efforce de rendre justice à l'expérience esthétique du jeu, et à la *lore run*, qui consiste à aller le plus loin possible dans la compréhension du scénario du jeu en explorant minutieusement ses moindres recoins et en interagissant avec tous les personnages. Le dénominateur commun de ces pratiques diverses est le suivant : toutes impliquent une maîtrise et une connaissance complètes des différents niveaux du jeu.

I. *Speedrun* et *no-hit run*

Le plus célèbre des défis vidéoludiques est la *Speedrun*, qui consiste à finir le jeu d'une traite le plus rapidement possible. Ce défi est particulièrement riche pour la question qui nous intéresse, car il implique de connaître les trajectoires idéales pour aller le plus vite du début du

jeu à sa clôture. Cela implique de cartographier mentalement, et parfois même sur une carte physique⁵¹⁷, l'espace du jeu. Certaines *Speedruns* sont effectuées sans *glitches*, c'est-à-dire sans *bugs* exploités par le joueur, mais la majorité d'entre elles s'exécutent en tirant parti des défauts de programmation. On se fraie par exemple un passage en passant à travers un mur numérique pourtant prévu pour être infranchissable. L'un de ces pans peut en effet être franchi si l'on s'acharne à courir contre lui, en trouvant un certain angle.

La recherche de vitesse, qui pourrait être conçue comme une performance gratuite, sans intérêt et participant même d'un culte toxique de l'exploit (ce qu'elle est d'ailleurs parfois malheureusement), peut également amener les joueurs les plus chevronnés à intégrer l'espace du jeu dans sa double dimension, c'est-à-dire en tant qu'espace représenté, habillé par des textures, et en tant qu'espace codé, avec ses failles. En effet, le *speedrunner* peut s'appuyer sur l'espace tel qu'il est directement conçu et modélisé par les développeurs. Le joueur va non seulement chercher à optimiser les trajectoires de course de son avatar, mais va également tenter de déjouer l'organisation et la trame physique de cet espace codé informatiquement, c'est-à-dire qu'il va l'attaquer dans sa matérialité propre. Un tel joueur a donc un rapport à l'espace numérique dans sa double dimension de représentation et de ligne de code. Le *speedrunner* va délibérément chercher un oubli, une étourderie exploitable d'un *level designer* pour aller plus vite. On songe par exemple ici à la pratique du *skip*, qui consiste à éluder une partie du jeu grâce à un raccourci imprévu pour accélérer son achèvement⁵¹⁸. C'est ce qui permet par exemple de finir un jeu très long en une trentaine de minutes à peine.

À cet égard, c'est un *gameplay* émergent qui s'apparente au *hacking*, mais sans pour autant toucher directement à la programmation du jeu. Un *speedrunner* ne peut pas *modder* le jeu à sa convenance pour accélérer sa course, sinon le défi perdrait tout son sens. Il devra faire avec ce que les développeurs ont omis, avec ce qu'ils n'ont pas pu corriger avant sa sortie. Le joueur exploite une faille spatiale, mais ne la crée pas lui-même.

⁵¹⁷ De telles cartes peuvent être mises au point par le joueur et par sa communauté, comme cela a été le cas pour le *streamer* espagnol Otzdarva, comme l'explique le vidéaste TheGreatReview dans une vidéo consacrée à ce thème : TheGreatReview, « L'incroyable histoire d'Otzdarva et de la run Dark Souls la plus difficile », 2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=Z0JhH45CndA&t=46s>

⁵¹⁸ Le vidéaste et *streamer* lvhen nous montre ici comment éluder tout le niveau du vieux Yarnham, en sautant dans le vide. Nous proposons ici de regarder une *speedrun* complète et commentée de *Bloodborne*, qui permet de comprendre les ressorts de ce défi. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=HnLW3zvJ8mc>

Dans la catégorie de performance impliquant une connaissance minutieuse de l'espace, il nous faut également aborder la *no-hit run*, qui consiste à finir un jeu sans se faire toucher une seule fois. Il ne s'agit pas seulement d'éviter la mort de notre avatar, ce qui est déjà fort difficile, mais de ne pas être touché une seule fois par un ennemi. De prime abord, le lien avec l'incorporation de l'espace est peu patent ; l'exercice consiste surtout à maîtriser les combats à la perfection. En réalité, une *no-hit run* implique une très grande maîtrise des espaces qui constituent le jeu. On songe ici à l'exploit réalisé par Otdarva sur *Dark Souls 2*, un parent de *Bloodborne* sorti en 2014 et particulièrement difficile à achever. Une telle entreprise suppose, comme pour le *speedrun*, de cartographier tout le jeu. Cela implique des centaines d'heures de préparation et de répétitions. Ici, on ne parle pas de répétition pour un niveau particulier, mais du jeu dans son ensemble. Il faut s'arrêter longuement sur des panoramas qui nous permettent d'étudier les mouvements des ennemis qui arpentent les niveaux en contrebas. Il faut utiliser les corniches, calculer précisément le temps nécessaire à traverser une cour. L'espace du jeu, homogénéisé par l'objectif de performance, devient celui de l'intervalle et de la mesure. C'est donc un rapport à l'espace très différent de ce que nous décrivions jusqu'alors : il est totalement rationalisé et quantifié. Paradoxalement, à ce niveau de performance vidéoludique, nous n'avons plus affaire à un espace polarisé affectivement, hétérogène et qualitativement différencié. Toutes les distances du jeu sont quantifiées au décimètre près ; tous les mouvements de l'avatar sont chronométrés. Cela est d'ailleurs vrai pour les *no-hit runs* comme pour les *speedruns*. L'espace, prévu par les *level designers* pour être éprouvé affectivement par les joueurs, devient un isotope. Le modèle de l'*Einführung*, opérant pour rendre compte de l'expérience du sublime et de la joie ressentis au sein d'un jeu vidéo, apparaît donc moins pertinent ici, même s'il s'agit bien d'une incorporation de l'espace. Seulement, cette incorporation est de nature différente ; elle s'appuie sur un certain nombre de données objectives et de cartes.

La forme la plus difficile, et la plus emblématique, de la *no-hit run* est la *God run*, qui n'existe que sur les *Soulsborne* justement, du fait de l'exceptionnelle difficulté de ces jeux. Elle a été réalisée par le *streamer The Happy Hob* en mars 2019, en 17 heures.⁵¹⁹

⁵¹⁹ La vidéo complète de la *God run* est disponible en deux épisodes sur *YouTube* :
URL : <https://www.youtube.com/watch?v=cpb41BTJpOA>
URL : <https://www.youtube.com/watch?v=udTovo0p9G8>

A l'aune de ce que nous venons d'affirmer, on peut dire qu'il n'y a pas un mais deux sauts qualitatifs dans l'expérience spatiale de *Bloodborne*, du moins pour les joueurs attirés par la performance. Dans un premier temps, on passe du sublime à l'incorporation joyeuse de l'espace. Dans un second temps, le rapport à l'espace incorporé change peu à peu : la joie de comprendre cède le pas au goût du défi non prévu par les *game designers* du jeu. La maîtrise de l'espace, parachevée, appelle un nouvel objectif, qui implique de se rapporter à lui comme à un isotope. Au sein de cet espace devenu homogène, on se fixe un temps limite, on évite tous les coups portés par nos ennemis grâce à un chronomètre soigneusement réglé.

Ce faisant, le joueur révèle la vraie nature du jeu vidéo : celle d'un medium scripté. Les *boss* et les *mobs* suivent des *patterns* définis ; leurs mouvements ont été écrits à l'avance. Suivre ce script est la condition pour réaliser une partie parfaite et, partant, pour mettre au jour la nature profonde du jeu vidéo. La perfection de l'exécution, dans une *speedrun* ou une *no-hit run*, dévoile en effet la nature programmée du jeu : un bon joueur ne fait que suivre la ligne de code, qui se dérobe aux yeux du joueur béotien, dit *casual*, du fait de son inexpérience.

II. *Walkthrough* et *lore run*

Enfin, nous évoquerons ce qui, selon nous, constitue la plus belle pratique de jeu, loin de tous les objectifs de performance : le *walkthrough*. Cette pratique consiste à marcher lentement pour laisser le temps au spectateur d'apprécier le travail du *level design*. Cette incorporation de l'espace, nécessaire pour réaliser une belle marche contemplative, est à l'inverse des *speedruns* et *no-hit runs*, et rend hommage au travail des développeurs : il ne s'agit pas ici d'exploiter une faille du jeu, mais au contraire de rendre l'expérience la plus belle possible. Il n'y a aucun enjeu de performance. Les développeurs savent bien qu'il y a un gouffre entre le travail de conception minutieux qui préside à la création d'un jeu, et ce qu'en percevront les joueurs. Or, le joueur qui propose un *Walkthrough* va essayer de réduire l'ampleur de ce gouffre, en faisant toucher du doigt la richesse de la création d'un jeu. Il commentera ou non sa partie, et, à travers ses yeux, nous accéderons à un luxe de détails invisibles⁵²⁰.

⁵²⁰ Nous renvoyons au *Walkthrough* déjà cité en introduction, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=VJyc-sD1DiY&t=2575s>

La *Lore run* participe de la même volonté, en y ajoutant la dimension scénarisée du jeu. Le récit de *Bloodborne*, comme nous l'avons dit tout au long de cette partie, est sous-tendu par une narration environnementale.⁵²¹ Pour accéder à la spécificité du jeu, qui passe par sa spatialisation, la *lore run* est donc essentielle : c'est elle qui permet de rendre compte de la profondeur scénaristique du jeu et de son mode de déploiement. Cette profondeur ne saurait être complètement épuisée, mais on peut se rendre compte de son existence, à côté de laquelle passent beaucoup de joueurs, grâce à cette pratique. Une *lore run* rigoureuse donne toujours un sentiment de vertige, puisque l'interprétation du jeu permise par la narration environnementale est infinie, tout comme l'est celle d'un texte difficile.

Cette assertion implique d'abandonner l'expression trop vague « finir le jeu ». Est-ce finir le dernier boss de l'histoire principale ? Tuer tous les boss optionnels ? Venir à bout du *DLC* du jeu ? Un *speedrunner* qui finit *Bloodborne* en 34 minutes (record absolu homologué en évitant les boss optionnels) a-t-il fini le jeu ? « Finir le jeu » n'est pas l'objectif dernier de la *Lore Run*, qui réussit plutôt à creuser le mystère du jeu. On s'interroge sur la présence d'une peinture au mur d'un château. Qui est la personne représentée sur le portrait du château de Cainhurst dans *Bloodborne* ? Les développeurs de *FromSoftware* laissent peu de place au hasard, et on peut ainsi à bon droit pratiquer une exégèse presque vététaire du jeu, en l'explorant de fond en comble. Si un mystère est découvert, on peut s'interroger sur la raison d'être de sa présence. La démarche de la *lore run* ne s'apparente donc pas à une analyse réflexive du médium vidéoludique, mais s'avère comparable à l'entreprise lancée par Meillassoux analysant le célèbre poème « Un coup de dé jamais n'abolira le hasard », publié en 1897 par Mallarmé. Meillassoux affirme que le poème est codé⁵²², mais que ce code n'est paradoxalement pas le terme de l'exégèse du poème, mais justement son commencement. En effet, une fois la légitimité de cette interprétation établie, cela nous fait déboucher sur de nouvelles interrogations. L'objectif est le même pour un *streamer* comme *Sir Ostrava* se lançant à l'assaut de *Bloodborne*. Ce dernier ne cherche pas à mettre un terme aux discussions sur la signification de l'univers du jeu. À l'inverse, il ouvre le spectre des interprétations possibles, mais en les dirigeant dans une direction féconde, et en s'appuyant sur une exploration spatiale méticuleuse du jeu, qui lui sert de preuve.

⁵²¹ L'une des *lore run* la plus complète effectuée par un *streamer* est disponible, en 43 épisodes. Nous mettons ici le lien permettant d'accéder à la première partie. URL :

<https://www.youtube.com/watch?v=rcYkKemhZqU&list=PLnVwY38RBAIvPea9bOeUUCYf4eFzVKQHz>

⁵²² Quentin Meillassoux, *Le nombre et la sirène. Un déchiffrement du coup de dés de Mallarmé*, Fayard, 2011

Reste à savoir si un tel modèle de narration environnementale peut perdurer dans un jeu en monde ouvert. Plus généralement, la question est la suivante : une expérience esthétique fondée sur l'oscillation entre le sublime et l'incorporation de l'espace a-t-elle encore du sens dans un jeu à la carte démesurée ? C'est le pari tenté par *FromSoftware* à l'occasion de la sortie d'*Elden Ring*, dernier jeu des studios japonais, dont l'analyse servira de conclusion à notre thèse.

Conclusion

Au terme de notre parcours, il faut rappeler l'enjeu principal de cette thèse, qui était de mettre au jour l'importance du sublime, et plus globalement d'un certain nombre de concepts esthétiques hérités des XVIII^e et XIX^e, restés jusque-là presque inemployés pour comprendre les ressorts d'expériences vidéoludiques fondamentales. Deux siècles et demi séparent la théorisation du sublime par le philosophe irlandais et la sortie des premiers jeux vidéo ; cela explique en partie que ces concepts n'aient guère été utilisés ni reconnus à leur juste importance dans ce domaine. Or, à nos yeux, il s'agit d'une occultation préjudiciable à l'esthétique vidéoludique : sans le sublime, le plaisir négatif issu de la terreur dans les jeux d'horreur est absolument impossible à saisir. En effet, le « delight » advenant lors de l'épreuve de la peur, associé à l'assurance de la sécurité de notre propre personne correspond exactement à la situation dans laquelle nous place le jeu vidéo : la tension nerveuse est forte, la vie de notre avatar est menacée en permanence, mais nous savons pertinemment qu'il ne s'agit que d'un jeu.

Nous voulions notamment démontrer qu'il est impossible de comprendre sans eux l'expérience des jeux japonais de *FromSoftware*, qui se sont imposés comme paradigmatiques au sein de leur médium. Tout particulièrement, nous nous sommes concentrés sur *Bloodborne* ; l'exemplarité reconnue de ce jeu nous a permis de situer la portée adéquate pour notre propos : notre démonstration ne se voulait ni trop générale, la variété des expériences vidéoludiques étant irréductible, ni trop particulière : convoquer des concepts qui n'auraient de valeur que pour une seule œuvre ne nous semblait guère pertinent. L'expérience du sublime dans *Bloodborne* se rapporte aux différentes déclinaisons subies par ce concept depuis Burke dans le champ de l'esthétique. Le jeu a pour théâtre macabre l'époque victorienne et mobilise les topoï du romantisme noir, très associé à la période durant laquelle le sublime est justement consacré comme un concept incontournable dans le champ de l'esthétique. On arpente une métropole à l'aube de son industrialisation, cerné par une forêt noire au sein de laquelle se découvrent des châteaux en ruines et des cimetières.

Il fallait donc en premier lieu prévenir l'objection selon laquelle un nouveau médium, puisqu'il mettrait en jeu de nouvelles techniques, exigerait nécessairement des concepts inédits pour pouvoir être étudié de manière convaincante. Cette idée est totalement inane et contredit la nécessité de réinvestir ces concepts incontournables, lesquels ont déjà fait leur preuve dans

des domaines auxquels le jeu vidéo emprunte beaucoup. Si nous n'avons pas cherché à penser le jeu vidéo depuis le cinéma, nous avons montré que l'expérience vidéoludique intègre des éléments propres aux expériences spatiales déjà étudiées par les théoriciens de la *Kunstwissenschaft*, et en premier lieu Wölfflin, dans le champ de l'architecture. Ainsi, le concept d'*Einführung* forgé par ces historiens d'art allemands est essentiel à la compréhension de l'expérience vidéoludique du sublime, qui se déploie d'abord via l'espace. Toute l'expérience du sublime dans le champ vidéoludique est profondément liée à une certaine spatialisation angoissante, où l'espace conçu par le *level designer* se donne au joueur comme vécu et polarisé par des points d'intérêt, c'est-à-dire comme hétérogène et chargé d'affects. Ce rapport à l'espace nous a permis de dépasser la simple perspective iconographique lors de notre étude de l'architecture gothique et néo-gothique de *Bloodborne* : notre objectif n'était pas seulement de rendre compte des références architecturales multiples qui sous-tendent le jeu, mais d'en faire ressortir les effets sur le joueur et ses affects. La verticalité, l'étroitesse et l'obscurité qui règnent dans les cathédrales de Yharnam installent le joueur dans une tension nerveuse singulière ; elles préparent son corps au combat et le tiennent alerte. Cet effet oppressant est renforcé par l'historicité de ces styles architecturaux, reconnus par le joueur familier de cet univers comme participant d'un imaginaire horifique favorisant l'avènement du sublime.

Ce chemin de pensée exigeait donc de reprendre à nouveaux frais la question du sujet de l'expérience esthétique vidéoludique. Le corps du sujet s'est imposé comme la première perspective à adopter pour comprendre cette expérience, pour deux raisons majeures. Tout d'abord, c'est le corps du joueur qui est le siège de cette expérience affective de l'espace, en tant que corps-*Leib* animé et sensible, polarisé par une tension entre poussée vitale et force de gravité. En outre, la prise en charge du corps est également centrale dans l'expérience esthétique vidéoludique puisque ce dernier s'y trouve comme dédoublé : en plus du corps propre du joueur, il faut tenir compte de son avatar. En effet, les capacités motrices ou les incapacités de l'avatar sont essentielles pour structurer une expérience vidéoludique. Un avatar qui ne périt presque jamais nuit à la conscience d'une certaine vulnérabilité, condition *sine qua non* de l'avènement du sublime. De la même manière, la verticalité de l'architecture n'a plus les mêmes effets si notre avatar peut grimper et surplomber les lieux qu'il traverse. Enfin, une approche transcendantale, axée sur les conditions *a priori* de la sensibilité, était nécessaire pour concevoir l'espace dans son acception la plus angoissante. Le jeu de *FromSoftware* propose en effet une forme d'angoisse spatiale terrible où l'espace lui-même se défait. Ici, l'appareil conceptuel

kantien a permis de rendre compte de ce dernier aspect : dans les niveaux dits « cauchemardesques » de *Bloodborne*, l'espace comme forme *a priori* de l'intuition, condition de possibilité de l'apparition des phénomènes comme distincts les uns des autres, est aboli.

Le recours à Kant permettait en outre de rendre compte d'une autre dimension propre à *Bloodborne*, d'ordre moral. Dans le jeu de *FromSoftware*, la question du plaisir paradoxal lié au sublime est articulée à une perspective morale inédite. Il nous a donc fallu passer par le sublime kantien : ce concept met en relation l'imagination et la raison et connecte l'esthétique à des enjeux moraux. L'imagination est certes sollicitée par le recours à l'obscurité pour favoriser l'avènement du sublime burkien, mais cette faculté est également régulièrement mise en échec dans l'expérience du jeu. Le gigantisme et les ténèbres qui règnent l'empêchent de fonctionner et d'opérer sa schématisation, ce qui la confronte à son propre effort pour répondre à l'injonction de totalité exigée par la raison. Cet effort ne peut être mené à bien, du fait de l'immensité et de la violence des phénomènes auxquelles elle est confrontée dans le jeu, ce qui provoque son effondrement. Dans l'expérience du sublime dont le jeu de *FromSoftware* est l'occasion, la satisfaction ne vient pas seulement du plaisir lié à la terreur mais de la découverte de la raison au fond de nous et de ses injonctions.

Parmi ces dernières, on retrouve l'absolu qu'est la causalité libre et qui fonde la loi morale, nécessaire à la compréhension exhaustive et satisfaisante des enjeux de *Bloodborne*. C'est sur ce point que nous avons souligné la singularité du jeu de *FromSoftware* par rapport aux autres œuvres vidéoludiques, dont la mécanique de jeu est majoritairement fondée sur le seul calcul de notre intérêt particulier. Pour étudier rigoureusement la morale du jeu de *FromSoftware*, il ne s'agissait pas seulement pour nous de faire ressortir les influences romantiques qui sous-tendent l'univers désespéré de Miyazaki, où toute humanité a été perdue, mais de mettre en lumière le fond proprement kantien du jeu. *Bloodborne*, en nous mettant en situation de faire de bonnes actions sans espoir de récompense possible, est l'un des seuls à donner corps à l'idée d'une déontologie kantienne, c'est-à-dire parfaitement désintéressée, laquelle s'attache à nous faire accomplir, à travers la possibilité d'effectuer un acte gratuit et conforme à la loi morale, ce qui fait la grandeur morale de notre humanité, en nous permettant de dépasser notre nature d'être déterminé.

Après avoir rendu compte de cette expérience complexe du sublime, nous avons examiné les ressorts du second pôle de *Bloodborne*, lequel émerge de manière de plus en plus

distincte au fur et à mesure que l'on se familiarise avec le jeu. Ce second pôle structurant l'expérience esthétique de *Bloodborne* correspond à la compréhension joyeuse de son sens, déployé dans une narration essentiellement environnementale. Il exige une disposition nouvelle du joueur, inverse à celle dans laquelle il se trouve durant l'expérience du sublime : nous ne pouvons procéder à l'exégèse interprétative du jeu tant que nous sommes sous le coup de l'effroi et de la tension nerveuse inhérents à ce sentiment.

La seconde partie de la thèse a été consacrée à cette seconde phase de l'expérience spatiale du jeu, dont le ressort principal est la répétition. Rejouer une partie, revenir sur nos pas, retourner à la fin du jeu dans les premiers lieux où notre aventure s'est ouverte : toutes ces opérations d'exploration et d'arpentage sont indispensables à la compréhension du récit cryptique de *Bloodborne*. Tel est l'enjeu du plaisir, cette fois-ci positif, procuré par le jeu. Loin du « delight » paradoxal pris à l'épreuve de la difficulté et de la mort répétée de notre avatar, on éprouve la joie de comprendre les liens logiques qui unissent les différentes parties du monde qui nous est donné à explorer. En 2015, il s'agissait d'une expérience assez récente dans cette forme aussi achevée : la puissance de la PS4, nécessaire pour permettre le passage d'un lieu à un autre sans temps de chargement, lui a donné une dimension nouvelle. Cela a notamment rendu possible la compréhension de la situation d'une zone dans l'économie globale du monde complexe constitué par Yharnam et ses environs.

Il fallait définir le propre de cette narration environnementale, présente là encore dans toutes ses dimensions possibles. Le récit dans *Bloodborne* se déploie d'abord dans l'arpentage des lieux, effectué en l'absence de toute carte pour nous repérer : cela favorise l'exploration et spatialise l'interprétation. On croise à cette occasion des PNJ avec lesquels nous pouvons converser, ainsi qu'avec les autres joueurs dans le mode en ligne. On ne peut comprendre le récit de *Bloodborne*, que nous avons consciemment identifié avec son *lore*, qu'en lisant les descriptions d'objets ramassés et en les mettant en rapport les uns avec les autres. Tout le travail du joueur est un effort pour ordonner un chaos apparent, une tension pour donner du sens à ce qui s'en trouvait de prime abord dépourvu.

Or, cette absence de sens originelle était pourtant une condition essentielle dans l'émergence du sublime ; la pratique de l'herméneutique du jeu va venir transformer profondément l'expérience dont il est l'occasion. En somme, l'espace est ambivalent dans *Bloodborne*, à l'image de l'expérience esthétique qu'il sous-tend. Chronologiquement, il est d'abord ce qui permet l'émergence du sublime, en tant qu'il est le contenant de formes horribles, vivantes ou architecturales, et plus tard en tant qu'il se défait, pour nous faire

ressentir l'angoisse spatiale. Il devient par la suite le ressort de la narration du jeu, et devient à ce titre l'occasion d'un affect antagoniste au sublime, c'est-à-dire d'un sentiment joyeux et lumineux.

Bloodborne oscille donc en permanence entre ces deux expériences, se tenant même parfois sur l'étroite ligne de crête qu'est l'*Unheimliche*, où la familiarité des lieux parcourus se retourne en son contraire, pour faire à nouveau surgir l'effroi chez le joueur. C'est cet équilibre que tentent de retrouver nombre de jeux s'inspirant de ce qu'on appelle aujourd'hui communément « la formule des *Soulsborne* », parachevée selon nous par *Bloodborne*.

Il nous reste à ouvrir une discussion sur l'avenir de cette expérience esthétique particulière. Cela nous semble d'autant plus nécessaire que cette formule proposée par les studios de *FromSoftware* est aujourd'hui à la croisée des chemins. D'une part, comme nous l'avons déjà affirmé en introduction, elle s'est imposée comme une référence incontournable dans le champ vidéoludique, au point de devenir un genre à part. Elle a en effet donné lieu à de nombreux héritiers, et continue d'inspirer de nombreux *Soulslike* : *Hellpoint* (2020), *Lies of P* (2023), qui s'inspire largement de l'esthétique du gothique victorien, *Lords of the fallen* (2023)... D'autre part, ce même champ est au même moment irrésistiblement entraîné, depuis une vingtaine d'années à présent, vers un autre courant : celui du monde ouvert. En effet, la puissance décuplée des machines et les productions à gros budgets emportent ce médium vers des mondes aux cartes plus vastes, qui donnent parfois le vertige par leur ampleur, et qui transforment profondément les schémas narratifs. Ce n'est évidemment pas le cas de tous les nouveaux jeux qui sortent, mais les jeux en monde ouvert représentent une partie de plus en plus conséquente des sorties nouvelles, notamment sur les consoles de dernière génération, comme la PS5 et la Xbox Série S. Surtout, les studios *FromSoftware* viennent de sortir leur dernier opus, *Elden Ring*, le 25 février 2022, qui est à la fois un jeu en monde ouvert, ou plus précisément en *Open-Field*⁵²³ et un immense succès commercial. La sortie est récente et l'expérience de ce jeu est donc assez brève, mais suffisante pour que l'on puisse en tirer un certain nombre de perspectives.

Dans la dernière partie du développement, nous avons indiqué que l'incorporation de l'espace était difficilement conciliable avec l'idée du monde ouvert. *Bloodborne* se situe dans

⁵²³ L'*Open-world* garantit la disponibilité de la carte d'emblée pour le joueur, là où l'*Open-field* conditionne l'accessibilité de certaines zones à quelques prérequis : boss vaincus, niveau suffisant...

un monde « semi-ouvert ». Ce jeu est en effet peu dirigiste et n'est pas complètement linéaire, ce qui caractérise habituellement les mondes ouverts. Néanmoins, la carte de *Bloodborne* est suffisamment limitée pour qu'il reste possible de nous l'approprier, au point de nous y repérer avec aisance à la fin du jeu. L'incorporation et la compréhension de l'espace est un processus infini, comme nous l'avons dit, mais le caractère fini du monde semble être sa condition de possibilité. Dans les *Souls* et surtout dans *Bloodborne*, nous éprouvons assez vite les limites physiques de la carte. Nous nous y repérons rapidement à force d'explorations et d'arpentages, sans même utiliser de boussole. L'espace, parce que borné, est toujours relativement bien incorporé à la fin d'un niveau. Dans *Bloodborne*, la ville de Yharnam commence par nous apparaître comme un dédale obscur, avant de devenir un espace de jeu parfaitement assimilé, que l'on peut traverser en quelques minutes à peine grâce aux raccourcis ouverts. Or, il semble difficile de parvenir à la même qualité d'expérience dans un monde ouvert, nécessairement très vaste. En effet, il paraît difficile de se familiariser avec une carte gigantesque comme celle d'un *Horizon Forbidden West* (2022), pour prendre un exemple canonique du monde ouvert, comme nous pouvons le faire avec la ville de Yharnam et ses faubourgs mal famés.

Cette interrogation ne vaut pas seulement pour la question de l'incorporation de l'espace, mais également pour l'expérience du sublime que le jeu propose. Le caractère oppressant et resserré de l'architecture de Yharnam, qui est une « ville-couloirs », est pour beaucoup dans la réussite de l'expérience esthétique de ce plaisir négatif décrit par Burke. Dans un monde très ouvert, plus lumineux, où l'horizon n'est pas barré par la verticalité des cathédrales et où le regard porte loin, il semble difficile de retrouver une telle expérience, où le plaisir est la conséquence directe de notre effroi. De manière plus radicale encore, le monde d'*Elden Ring* est fait pour que nous puissions toujours voir au loin, de manière à nous repérer sans carte, à l'aide d'indices visuels. Certaines zones semblent relever du pittoresque plus que du sublime.

Nous avons balayé dans la première partie de cette thèse l'existence même de vrais mondes ouverts, rabattus sur des systèmes insulaires ou archipélagiques. En effet, dans la plupart des cas, ce qui est nommé abusivement « monde ouvert » n'est qu'une carte vaste très vide, polarisée par différents îlots où se déroulent à la fois la quête principale, dont l'accomplissement nous permet de finir le jeu de manière plus linéaire, et quelques quêtes secondaires, séparées par des étendues vacantes où il ne se passe absolument rien. Ces cartes toujours plus étendues sont finalement très pauvres et ne se justifient pas vraiment d'un point

de vue scénaristique. Leur raison d'être est surtout d'ordre marketing : on peut vendre au joueur l'idée d'un monde toujours plus grand, en lui disant qu'il en aura pour son argent.

Or, il nous faut à présent nuancer cette assertion un peu trop radicale. De véritables jeux en monde ouvert, c'est-à-dire qui ne sont pas construits de manière archipélagique et qui font de l'ampleur de la carte et de la liberté donnée au joueur le fond de leur mécanique de jeu, sont sortis il y a quelques années, comme *The Witcher 3* (2015), *Skyrim* (2011), *Breath of the Wild* (2017) et *Elden Ring* (2022), qui constitue l'objet principal de cette conclusion. Ce dernier jeu des studios *FromSoftware* se déploie en effet dans un monde très vaste, dont la taille est estimée à 80 km². La carte, qui se dévoile au fur et à mesure de l'exploration du jeu, nous permet de prendre la mesure de son ampleur considérable.

Cette dernière sortie du studio japonais justifie donc une interrogation quant à l'avenir de l'expérience esthétique proposée par *Bloodborne* et par tous les *Souls* jusqu'ici. Il s'agit de savoir si celle-ci est maintenue, voire perfectionnée⁵²⁴, ou si elle est dissoute dans l'expérience du monde ouvert. Cette question est importante, dans la mesure où elle fait de cette thèse une proposition d'analyse pour une expérience esthétique déjà révolue ou vouée à l'être, ou bien un modèle encore opératoire pour étudier *Elden Ring*, et peut-être d'autres jeux à venir.

Elden Ring, de l'aveu de Miyazaki lui-même, s'inspire très largement de *Zelda, Breath of the Wild*, qui était déjà un véritable monde ouvert, et de *Shadow of the Colossus* (2005), un jeu de Fumito Ueda qui représente l'une des plus grandes sources d'influence de Miyazaki. On sent fortement l'influence du premier dans les possibilités d'exploration par tâtonnements permises par *Elden Ring*, et la liberté dans le choix des quêtes à accomplir, bien que la difficulté hétérogène des zones guide partiellement notre progression. La présence du second se fait sentir par les vastes étendues qui se déroulent devant nous à perte de vue, et surtout par la présence d'une monture qui facilite leur traversée. Or, ces deux jeux diffèrent largement de *Demon Souls*, de *Dark Souls* et de *Bloodborne*. *Zelda* ne présente pas de difficultés particulières dans les combats auxquels il nous confronte, et se présente d'abord comme un jeu d'exploration libre, contrairement aux jeux de *FromSoftware*. De la même manière, *Shadow of the colossus* est un jeu bien plus contemplatif que les productions de *FromSoftware* : entre les seize colosses à affronter qui peuplent le jeu, on arpente des étendues mornes et très vides, qui plongent le joueur dans une expérience de désolation et de rêverie unique dans l'histoire du jeu vidéo. Or, ni les

⁵²⁴ Nous songeons ici particulièrement au tweet de Mathieu Triclot, qui affirmait qu' « *Elden Ring*, ce n'est pas seulement *Breath of the wilde/Dark Souls* mais plutôt le jeu rêvé, un point de saturation pour le medium. La forme est allée au bout de ce qu'elle peut. C'est une sorte de *Skyrim* qui aurait réussi. » (2022)

Souls ni *Bloodborne* ne laissent le joueur avancer cent mètres sans qu'une forme d'action intense et de combat intervienne. Dans quelle mesure le dernier jeu de *FromSoftware*, caractérisé par un monde très vaste influencé par de *Zelda* et *Shadow of the Colossus* et par une mécanique de jeu orientée vers le combat, et donc sous le signe des premiers *Souls*, peut-il rendre possible l'expérience esthétique décrite tout au long de cette thèse ?

La réponse est complexe et nuancée, mais nous pensons d'ores et déjà pouvoir répondre qu'*Elden Ring* s'inscrit toujours dans l'expérience esthétique que nous avons décrite tout au long de cette thèse et qu'il maintient cette oscillation sans cesse renouvelée entre sublime et incorporation de l'espace. On y retrouve tout ce qui rend possible ces deux pôles de l'expérience, même si cela se fait par d'autres moyens.

Pour ce qui est du sublime, l'expérience de terreur délicate décrite par Burke persiste bien, même si son analyse doit être reprise à nouveaux frais. Ici, ce n'est pas le sentiment d'oppression des murs de Yharnam qui le sous-tend, mais le gigantisme de la carte, ses reliefs et ses ramifications souterraines. Le plaisir négatif viendra donc du sentiment de vertige éprouvé par la joueuse ou le joueur devant la démesure du monde qu'il lui faudra explorer, et dont il ou elle peut prendre la mesure dès les premières minutes du jeu. Lorsque nous entrons dans la première zone après avoir soulevé une lourde porte, la Nécrolimbe, nous débouchons en effet sur un panorama très lumineux qui relève plutôt du pittoresque. Toutefois, d'autres paysages sont bien davantage des occasions du sublime, comme l'horizon écarlate et désolé du lac putréfié, qui rappelle la peinture de Friedrich.



Figure 31 - Le lac putréfié⁵²⁵

Nous nous arrêtons souvent sur les plus hauts sommets des reliefs de l'Entre-Terre pour contempler le reste de la carte à nos pieds, impressionné et rappelé à notre insignifiance, comme devant une mer de nuages. On songe ici aux lignes de Burke, qui écrit en effet qu'« aux objets doués de grandes dimensions, nous attachons une idée de terreur »⁵²⁶. L'obscurité omniprésente, dans *Bloodborne*, dérobaient à notre regard le monde autour et faisait fonctionner notre imagination pour entretenir l'expérience du sublime. Dans *Elden Ring*, la lumière du jour (qui alterne avec la nuit dans un cycle quotidien) permet de prendre la mesure de l'immensité des paysages, et de susciter le sublime tout autrement que par l'exiguïté et le sentiment d'oppression provoqué par la verticalité de l'architecture néo-gothique.

Toujours en rapport avec le sublime, on retrouve bien l'âpreté des combats dans *Elden Ring*. L'exigence permanente du jeu en termes de *gameplay* permet de le rattacher aux productions précédentes de *FromSoftware* : on meurt toujours beaucoup, et dès le début. Le jeu est d'ailleurs inauguré, comme toutes les productions des *Souls*, par la mort de notre avatar, confronté à un ennemi trop fort pour lui. Ce n'est pas un simple clin d'œil ou du *fan-service*, mais la marque d'une série de jeux qui indique d'emblée que les échecs répétés seront la condition de l'apprentissage du joueur, pour pouvoir plus tard considérer l'espace qui l'entoure

⁵²⁵ Fandom, 2023, URL :https://eldenring.fandom.com/wiki/Scarlet_Rot?file=ERScarletRotSwampLakeofRot.png

⁵²⁶ E Burke., *Recherche philosophique sur l'origine de l'idée de beau et de sublime*, Vrin, 2009, « Du vaste », p.42

comme familier. Contrairement à *Shadow of the colossus* et aux jeux en monde ouvert dont nous décrivions le fonctionnement archipélagique, le chemin est toujours parsemé d'ennemis, et nous dérivons souvent de notre objectif en le parcourant. Tout est beaucoup plus difficile que dans les mondes ouverts d'*Ubisoft*, et les boss ne sont que le couronnement d'un parcours déjà ardu. La difficulté, condition nécessaire du sublime, est donc largement maintenue, même si elle se déploie différemment. En effet, plusieurs options s'offrent à nous pour venir à bout d'une zone : on peut tenter de venir à bout d'un niveau en pratiquant l'infiltration, par le farming, par l'apprentissage d'un nouveau pattern de combat, par la course et la vitesse, ou même en allant visiter une autre zone pour devenir meilleur, avant d'y revenir plus tard. Certes, le risque inhérent à cette liberté nouvelle offerte au joueur est un certain déséquilibre : nous risquons de devenir trop forts pour une zone si nous la découvrons trop tard, c'est-à-dire après trop de digressions, ou nous pouvons contourner un peu plus la difficulté d'un boss, auquel nous confrontaient frontalement les premiers *Soulsborne*, et en particulier *Bloodborne*. Le calibrage de la difficulté est en effet toujours plus évident dans un monde *semi-ouvert*. Néanmoins, ce problème existait déjà dans *Bloodborne*, pourtant caractérisé par sa difficulté extrême : lorsque nous revenons dans Yharnam au milieu de la partie, les monstres nous semblent aisés à occire. Dans la perspective du *lore*, cette chute d'intensité des combats n'est pas une faiblesse du jeu : elle nous permet de nous concentrer sur la compréhension fine des lieux arpentés et de leur histoire. Dans *Elden Ring*, cette pluralité de possibilités pour surmonter les obstacles rencontrés, et notamment les boss, participe également à la logique d'exploration que le jeu veut mettre en avant : elle offre une manière de nous approprier l'espace du jeu, en évitant les blocages trop longs et frustrants. Cette question de l'exploration comme élément de gestion de la difficulté nous amène au second point de cette conclusion générale : comment, avec l'ampleur de la carte, pouvons-nous nous approprier l'espace d'*Elden Ring* ?

Lorsque l'on a demandé à Miyazaki de qualifier son jeu, il a évoqué un jeu en *Open-Field* et non en *Open-World*. La différence est importante, mais ne porte pas sur la taille de la carte. Cette dernière, dans *Elden Ring*, n'a rien à envier à celle d'un *Skyrim* en termes d'ampleur. Le propre d'un jeu en *Open-World* est de laisser le joueur complètement libre dans ses déplacements. Ce dernier peut arpenter le monde qui l'entoure sur le mode de l'errance. On parle d'ailleurs à leur propos de jeux dits *Sandbox*, jeux de « bac à sable » qui rappellent par la liberté qu'ils confèrent au joueur la liberté des jeux de l'enfance. On est dans le *play* plus que dans le *game*. *Elden Ring*, bien qu'immense, est plus linéaire qu'il n'y paraît. S'il ne nous guide pas, c'est la difficulté inhérente à chaque niveau qui nous permet de savoir où nous diriger. Il

est donc paradoxalement plus libre qu'un *Skyrim*, car il n'y a aucun journal de quête, aucune carte pour nous repérer, seulement une boussole et des hauts sommets, qui servent d'ailleurs moins à indiquer une direction qu'à piquer notre curiosité et notre désir d'explorer. Dans le même temps, notre liberté est davantage restreinte, puisque nous sommes guidés par la difficulté inhérente à chaque zone du jeu. Si toutes les zones, ou presque, sont disponibles en droit, elles ne le sont pas de fait. La difficulté hétérogène des zones implique donc un certain ordre, même si ce dernier est relativement souple : le propre de *l'Open-Field* reste en effet de guider le joueur dans l'immensité de la carte, sans le prendre par la main et sans lui donner d'outils qui lui permettraient de faire l'économie d'une exploration sérieuse. On ne peut pas se diriger *a priori* dans *Elden Ring*, il faut faire l'expérience de la difficulté de chaque zone pour pouvoir mesurer si elle est abordable pour nous, au niveau où nous sommes. En ce sens, nous ne sommes jamais perdus, et un chemin s'ouvre à nous : la difficulté est notre étoile polaire. Elle nous permet de nous y retrouver ; chaque zone, prise dans un ordre prévu à l'avance par le jeu, devra alors être explorée, et incorporée par le joueur.

Dans chacune de ces zones, on retrouve alors les systèmes classiques de raccourcis et d'ascenseurs chers aux studios *FromSoftware*. Chaque zone constitue une unité, comme les niveaux de la carte dans *Bloodborne*. Il est donc tout à fait possible de nous les approprier complètement, sous forme de carte mentale dont les différentes parties auront été connectées dans l'esprit du joueur mais aussi dans l'espace du jeu, via des ascenseurs dont le mécanisme aura été activé. Ainsi, nous avons une succession de zones, connectées entre elles et à aborder dans un certain ordre, dont la recollection permet de constituer un monde, au sens de totalité organisée. Les différentes zones fonctionnent de manière cohérente dans l'économie d'un tout qui se dévoile progressivement, et dont l'ordre et la cohérence nous apparaissent en fin de partie.

Cette appropriation de l'espace et des normes du jeu en général par la répétition, associée à une liberté en termes de mécanique de jeu (ce que ne permettaient ni *Bloodborne* ni les *Souls*) nous permet d'esquisser enfin le rapprochement possible entre les jeux de *FromSoftware*, qui ont inauguré l'expérience esthétique que nous avons analysée tout au long de cette thèse, et les *Immersive Sims*, qui se développent beaucoup en ce moment. Nous avons brièvement évoqué en introduction ce genre vidéoludique pour dénoncer la confusion qui sous-tend le concept d'immersion : les *Immersive Sims* ne sont pas des jeux plus « immersifs » que les autres, si tant est que ce vocable signifie quelque chose de précis. Ces jeux invitent la joueuse ou le joueur à rejouer un nombre conséquent de parties dans un même niveau, de sorte que

l'appropriation de l'espace soit totale. Chaque choix effectué pour venir à bout d'une mission pèse sur la fin du jeu, qui sera différente en fonction de nos décisions. La liberté est très grande, puisque l'on peut venir à bout d'un niveau de plein de manières différentes, et qu'il nous faut souvent tâtonner pour y parvenir : infiltration, ruse, brutalité... Cela demande un investissement important au joueur, d'autant plus que les dénouements narratifs les plus souhaitables sont souvent les plus ardues à obtenir. Il faut alors refaire le jeu un nombre suffisant de fois pour parvenir à la fin de partie espérée. En somme, les *Immersive Sims*, par la mécanique de jeu qu'ils exploitent, poussent le principe de l'appropriation de l'espace du jeu à son paroxysme, et *Elden Ring* emprunte beaucoup, par la liberté qu'il donne au joueur et par son exigence, à leur grammaire. L'avenir de l'expérience esthétique que nous avons analysée pourrait bien être promis à un avenir radieux, à condition que les *Immersive Sims* parviennent à imposer plus largement leur mécanique de jeu dans le champ vidéoludique, et que les jeux d'horreur, qui provoquent le sentiment du sublime, s'en inspirent pour élargir le champ de l'expérience esthétique qu'ils proposent.

Index des auteurs

Dans cet index des auteurs, nous avons choisi de ne pas relever les occurrences de Burke, Kant et Lovecraft, trop nombreuses et insusceptibles d'aider la navigation dans la thèse. Pour les retrouver, nous renvoyons le lecteur à l'index des concepts : chez Burke, dans la sous-catégorie « sublime burkien », pour Kant, dans la sous-catégorie « forme *a priori* de l'intuition » et « sublime kantien », pour Lovecraft dans la catégorie d' « horreur cosmique ».

Allard S.....	263, 276, 333
Amato E.A.....	28, 181, 235, 260
Arasse D.....	266, 267, 268
Blanchet A.....	244
Cazal R.....	138, 152, 153
Cohn D.....	138, 263, 268, 276
Deleuze G.....	287, 288
Galland M.....	137, 138, 170
Goethe.....	126, 130, 131, 132, 134, 136
Hoedt M.....	154, 297, 315, 317
Macq M.....	281, 314
Meillassoux Q.....	160, 161, 333
Panofsky E.....	56, 128, 129
Perény E.....	28, 174, 181
Saint-Girons B.....	76, 91, 210, 323
Surinx F.X.....	55, 56, 305
Totten C.....	27, 79, 139, 140, 152
Triclot M.....	39, 49, 50, 93, 94, 95, 101, 103, 242, 245, 260, 262, 263, 264, 269, 286, 318, 341
Wolf M.....	316, 317
Wölfflin H.....	25, 26, 27, 28, 39, 43, 137, 138, 139, 141, 162, 170, 177, 182, 271, 336
Worringer W.....	39, 150, 152, 153, 154
Zeid J.....	283, 367

Index des concepts

Avatar

Corps.....10, 24, 28, 29, 162, 164, 174, 177, 179, 180, 182, 264, 270

Mort.....62, 65, 211, 220

Einführung.....3, 19, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 138, 139, 152, 162, 163, 170, 176, 331, 336

Eldritch truth.....150, 195

Espace

Angoisse spatiale.....9, 24, 36, 31, 141, 150, 150, 152, 153, 154, 156, 158, 160, 284, 336

Espace négatif (« *negative space* »).....27, 79

Forme *a priori* de l'intuition.....22, 36, 40, 154, 155, 156, 337

Incorporation...12, 23, 24, 25, 28, 29, 30, 165, 221, 222, 232, 284, 285, 289, 293, 296, 298, 299, 300, 310, 328, 329, 331, 334, 339, 340

Expositions immersives.....260, 265, 272, 275, 277, 278, 281, 284

Gore.....68, 69, 70, 71, 72, 73, 75, 110, 126, 160, 304

Horreur cosmique.....8, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 72, 184, 202

Lucidité (« *insight* »).....10, 13, 52, 53, 84, 105, 184, 185, 186, 195, 198, 225, 226

Kunstwissenschaft.....3, 9, 24, 25, 27, 39, 127, 137, 150, 170, 176, 336

Monde

Fermé.....274, 295, 296, 297, 311

Ouvert.....16, 23, 48, 274, 295, 296, 297, 320, 334, 339, 340, 341

Semi-ouvert.....	11, 23, 296, 297, 313, 344
Narration	
Environnementale.....	10, 11, 25, 29, 32, 33, 35, 70, 83, 94, 220, 221, 222, 232, 233, 236, 237, 241, 242, 250, 251, 252, 254, 256, 262, 271, 282, 299, 304, 312, 313, 314, 315, 316, 317, 318, 320, 322, 324, 327, 333, 334
Visuelle.....	10, 221, 222, 242, 243, 245, 250, 251, 313, 314
Privation.....	22, 54, 66, 76, 126, 156, 159, 193
Romantisme	
Allemand et anglais.....	3, 6, 9, 22, 24, 39, 43, 46, 72, 81, 127, 128, 136, 186, 276, 323
Noir....	6, 9, 26, 33, 35, 43, 46, 51, 57, 76, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 111, 118, 120, 121, 122, 123, 125, 126, 127, 141, 154, 206, 228, 335
Sublime	
Burkien -	8, 10, 39, 40, 47, 48, 53, 59, 66, 67, 72, 126, 152, 153, 158, 184, 189, 201, 216, 224, 335, 337
Kantien -	3, 10, 40, 53, 164, 200, 201, 202, 203, 204, 207, 211, 215, 216, 293, 307, 337
Néo-sublime.....	45, 47, 48, 209
<i>Unheimliche</i>	6, 10, 36, 158, 220, 223, 224, 225, 227, 228, 229, 230, 231, 290, 291, 339

Index des jeux

Si l'objet principal de cette thèse est *Bloodborne*, un certain nombre d'autres jeux ont été cités et parfois analysés. En voici la liste exhaustive. *Bloodborne* en est exclu pour des raisons pratiques évidentes, les références au jeu de *FromSoftware* étant bien trop nombreuses pour être recensées intégralement.

<i>Abzû</i>	49
<i>Amnesia: The Dark Descent</i>	50, 78, 207
<i>Assassin's Creed</i>	166, 177, 178, 300
<i>Beyond : Two Souls</i>	246, 248
<i>Binding of Isaac</i>	294
<i>Call of Duty</i>	66, 250, 253, 301
<i>Civilization</i>	50, 279
<i>Dark Souls</i> ...60, 99, 101, 102, 119, 133, 136, 143, 190, 207, 211, 289, 324, 325, 326, 331, 341	
<i>Dark Souls 2</i>	103, 331
<i>Dark Souls 3</i>	103
<i>Days Gone</i>	199
<i>Dying Lights</i>	199
<i>Death Stranding</i>	247
<i>Dishonored</i>	180, 181, 205, 271, 313, 314, 315
<i>Final Fantasy</i>	94, 136, 252, 312, 313
<i>Fragments of Euclid</i>	153, 162
<i>God of War</i>	177, 208, 252
<i>Gran Turismo</i>	50
<i>Hades</i>	294
<i>Hellblade: Senua's Sacrifice</i>	187, 246, 247, 270
<i>House of the Dead</i>	17
<i>Hype: The time Quest</i>	172
<i>Ico</i>	47

<i>Inversion</i>	162
<i>Journey</i>	20
<i>Lies of P</i>	3, 33, 339
<i>Lord of the fallen</i>	3
<i>Maid of Sker</i>	67
<i>Medal of Honor</i>	253
<i>Mona Lisa : Beyond the glass</i>	266, 267, 268, 271, 274
<i>Mortal Combat</i>	70
<i>NaissanceE</i>	153, 160
<i>One Shot</i>	173
<i>Outlast</i>	207
<i>Penumbra</i>	78
<i>Phantasmagoria</i>	126
<i>Pong</i>	167, 208, 241, 244
<i>Portal</i>	162
<i>Postal</i>	126
<i>Prism 7</i>	262
<i>QWOP</i>	164
<i>Space Invaders</i>	50, 62, 241, 243, 286, 318
<i>Heavy Rain</i>	248, 249
<i>Red Dead Redemption</i>	274, 295, 300, 314
<i>Resident Evil</i>	49, 141, 199, 204, 228, 296
<i>Rogue Legacy</i>	293
<i>Rush of blood</i>	17
<i>Second Life</i>	171
<i>Shadow of the colossus</i>	47, 209, 308, 309, 341, 342, 344
<i>Skyrim</i>	301, 341, 344, 345
<i>Silent Hill</i>	50, 73, 74, 124, 212, 296
<i>Tetris</i>	167, 233, 243, 286
<i>The Last of Us</i>	295, 296

<i>The Witcher</i>	32, 253, 295, 300, 341
<i>Tomb Raider</i>	50, 168
<i>Uncharted</i>	66, 83, 286, 295
<i>Until Dawn</i>	17
<i>What remains of Edith Finch</i>	180, 181
<i>Wipeout</i>	49
<i>Zelda</i>	62, 168, 281, 341, 342

Table des figures

Figure 1 - Schéma du <i>Flow</i>	31
Figure 2 - La mère de Kos.....	74
Figure 3 - Dans la clinique de Iosefka.....	78
Figure 4 - Centre-ville de Yharnam.....	80
Figure 5 - <i>Hidden Mother</i>	86
Figure 6 - Mergo et sa nourrice.....	87
Figure 7 - « Comprendre le jeu par le geste ».....	103
Figure 8 - John Goodsir, <i>From Nature</i>	115
Figure 9 - Laurence, Premier Vicaire de l’Eglise du Remède.....	116
Figure 10 - Montée vers la Grande Cathédrale	131
Figure 11 - Eglise abandonnée	133
Figure 12 - Le lac de cendres.....	134
Figure 13 - La Chapelle Oedon.....	135
Figure 14 - Faubourgs de la cathédrale	144
Figure 15 - La grande horloge astrale	145
Figure 16 - Horloge astronomique de Prague.....	146
Figure 17 - Le Grand Pont, Centre-ville de Yharnam.....	147
Figure 18 - Le Pont Charles	148
Figure 19 - Cimetière d’Hemwick Charnel Lane.....	149
Figure 20 - Cimetière juif de Prague.....	149
Figure 21 - La Frontière du cauchemar.....	157
Figure 22 - Schéma d’auto-empathie médiée par l’avatar.....	174

Figure 23 - Vue de Notre-Dame, <i>Assassin's creed Unity</i>	178
Figure 24 - Amygdala.....	196
Figure 25 - Ebrietas.....	197
Figure 26 - Chronologie de <i>Bloodborne</i>	240
Figure 27 - Carte complète de <i>Bloodborne</i>	302
Figure 28 - Parcours scénarisé du Legendia Parc.....	321
Figure 29 - Panoramas, <i>Dark Souls</i>	326
Figure 30 - Nécrolimbe, <i>Elden Ring</i>	326
Figure 31 - Le lac putréfié	343

Bibliographie et webographie

- Adler K.**, « La répétition chez Freud », *Psychanalyse*, vol. 38, no. 1, 2017, pp. 61-72
- Alberti L.B.**, *La Peinture*, Paris, Seuil, trad. Thomas Golsenne, 2004
- Allard S.**, « les catégories au musée », dans *L'Histoire de l'art et ses concepts, autour de Heinrich Wölfflin*, dir. Danièle Cohn et Rémi Mermet, Rue d'Ulm, 2020
- Amato E.A. et Perény E.**, *Les avatars jouables des mondes numériques, Théories, terrains et témoignages de pratiques interactives*, Lavoisier, Paris, 2013
- Amato E.A., Perény E., Gorisse G., Berthoz A.**, « The autoscopic flying avatar: a new paradigm to study bilocated presence in mixed reality », in. Virtual Reality International Conference, Mar 2016, Laval, France. pp.31:1-31:3, 10.1145/2927929.2927962. hal-02367590
- Amato E. A., Weissberg J-L.**, « Le corps à l'épreuve de l'interactivité : interface, narrativité, gestualité. », in *Interfaces, Anomalie digital_arts*, n°3, 2003, sous la direction de Aktypi Madeleine, Lotz Susanna et Quinz Emanuele, p.41-51., édition HYX, ISBN 2-9518811-0-X
- Anderson, Craig, and Bushman Brad J.**, « Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature », in. *Psychological science*, 2001: 353–359
- Arasse D.**, *Histoires de peintures*, éditions Denoël, collection Folio/Essai, 2004
- Arasse D.**, *Le détail, Pour une histoire rapprochée de la peinture*, Paris, Flammarion, 2014
- Astier-Vezon S.**, « Angoisse et sublime », 2019, URL : <http://sartreetlapeinture.unblog.fr/sav-de-la-philo/angoisse-et-sublime>
- Augureau W.**, « Le jeu vidéo, bouc émissaire idéal ? » *Le Monde*, 20 mars 2017
- Azoulay A.**, « Le rôle de l'imagination chez Kant », Paris I Panthéon-Sorbonne, 2015
- Belaën F.**, « L'immersion dans les musées de science : médiation ou séduction? », *Culture & Musées*, n°5, 2005, pp. 91-110.

Barjavel R., *Ravage*, Gallimard, 1972

Barnabé F., « Narration et jeu vidéo », Presse Universitaire de Liège, 2018

Barthes R., « La mort de l'auteur », *Œuvres complètes*, t. III, Le Seuil, 1993

Baudelaire C., « Le *Spleen* de Paris : petits poèmes en prose », Hatier, Paris, 2013

Boissière A., « Paris capitale du XIX^e siècle : Walter Benjamin et la ville », *Humanisme*, 2015/1 (N° 306), p. 37-41. DOI : 10.3917/huma.306.0037. URL : <https://www.cairn.info/revue-humanisme-2015-1-page-37.htm>

Bathurst B., « The lady vanishes: Victorian photography's hidden mothers », *The Guardian*, 2 décembre 2013

Baychelier G., « *Bloodborne*, la nécessité de la nuit », *Immersion : Espace virtuels*, 3 mars 2019

Baychelier G., « Jeux vidéo horrifiques et artialisation des émotions extrêmes », *Nouvelle revue d'esthétique*, 2014/2 (n° 14), p. 81-92. DOI : 10.3917/nre.014.0081. URL : <https://www.cairn.info/revue-nouvelle-revue-d-esthetique-2014-2-page-81.htm>

Baychelier G., « Des dispositifs de contrainte : iconologie interartiale et vidéoludique des corps monstrueux », Art et histoire de l'art. Paris 1 - Panthéon-Sorbonne, 2016

Belting H., *Anthropologie des images*, Le temps des images, Gallimard, 2004

Berthoz A., « Adventures of identity : From the double to the avatar. », colloque organisé par Andrea Pinotti, Institut d'études avancées de Paris, décembre 2018

Binkley C. et de Tordo F., « Auto-empathie médiatisée par l'avatar », in *Les avatars jouables des mondes numériques, Théories, terrains et témoignages de pratiques interactives*, Lavoisier, Paris, 2013

Blanchet A., *Des pixels à Hollywood, Cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*, Pix'n love Editions, 2010

Blanke O., « How the brain computes the Self's point of view », séminaire en psychologie cognitive comportementale, Collège de France, janvier 2011

Boehm G., « Ce qui se montre. De la différence iconique », *Penser l'image*, E. Alloa (éd.), Presses du réel, 2010

Bonhomme S. et **Talon-Hugon C.**, « Esthétique des jeux vidéo », *Nouvelle revue d'esthétique*, vol. 11, no. 1, 2013, pp. 5-10.

Bourdieu P., « Les trois états du capital culturel », *Actes de la recherche en sciences sociales*, n° 30, 1979

Bouyssy M., « Que veut une forme ? Le néogothique sans rivage », *Sociétés & Représentations*, 2005/2 (n° 20)

Brisson L., « L'Instant, le temps, et l'éternité dans *Le Parménide* (155 e – 157 b) de Platon », Cambridge University Press, 1970

Bucciarelli F., « Les Potentialités Esthétiques du Jeu Vidéo : L'Exemple De l'Expérience Néosublime », Université de Lausanne, 2018

Burke E., *Recherche philosophique sur l'origine de nos idées du sublime et du beau*, Vrin, 2009

Campbell D., « Founders of British obstetrics 'were callous murderers' », *The Guardian*, février 2010

Campbell J., *Puissance du Mythe*, Flammarion, 1991

Canguilhem G., « La monstruosité et le monstrueux », *Diogène* n°40, octobre-décembre 1962

Carson D., « Environnemental Storytelling : Creating Immersive 3D Worlds Using Lessons Learned From the Theme Park Industry », *Game developer*, 2000

Cazal R., « Heinrich Wölfflin et Wilhelm Worringer, Erwin Straus et Henri Maldiney : pour une esthétique du vertige en architecture », *Phantasia - Volume 5 - : Architecture, espace, aisthesis*, 2017, pp.19-37

Cazal R., « Style et catégories chez Semper, Wölfflin et Maldiney », *L'Histoire de l'art et ses concepts, autour de Heinrich Wölfflin*, dir. Danièle Cohn et Rémi Mermet, Rue d'Ulm, 2020

Célérier M-C., « Le sang menstruel », *Champ psychosomatique*, 2005/4 (n° 40), pp. 25-37

Chane-Alune J., « La cathédrale d'ombre. Portée philosophique des interprétations de l'architecture gothique, depuis Goethe et Hugo », *Philonsorbonne*, 7 | 2013, pp. 63-79

Chateaubriand R., *Le Génie du christianisme*, Chapitre IV - Effet pittoresque des ruines. — Ruines de Palmyre, d'Égypte, etc., Garnier Frères, 1891

Chatonsky G., « Dans les flots : une déconstruction de l'immersion », Paris, Panthéon-Sorbonne, 27-28 avril, 2011

Chen J., « *Flow* in Games (and everything else) », ACM, 2007

Cohn D. et Allard S., *De l'Allemagne, De Friedrich à Beckmann*, Musée du Louvre, Hazan, Paris, 2013

Côté A., *L'infinité divine dans la théologie médiévale, 1220-1255*, Paris, Vrin, 2002

Coville M., « La construction du jeu vidéo comme objet muséal, Le détournement d'un objet culturel et technique de son cadre d'usage initial et son adaptation au contexte muséal », Art et histoire de l'art, Université Paris 1 Panthéon Sorbonne, 2016

Darriulat J., « Kant. L'Analytique du sublime », 2007, URL : <http://www.jdarriulat.net/Introductionphiloesth/PhiloModerne/Kant/KantAnalSublime.html>

Daverat X., « Façons « giallesques » de tuer une femme », dans *L'obscène, mode d'emploi. Considérations intempestives à l'usage du monde contemporain*, Pessac, MSHA, collection PrimaLun@ 16, 2022, pp. 117-132, URL : <https://una-editions.fr/facons-giallesques-de-tuer-une-femme>

Debray R., *Cours de médiologie générale*, NRF, Gallimard, 1991

Delbouille J., « L'avatar de jeu vidéo, De la composante vidéoludique à l'opérateur de réflexivité », FNRS, 2017

Delbouille J., « Négocier avec un corps virtuel, Apports phénoménologiques à l'étude de la relation au corps dans le jeu vidéo », dans *Implications philosophiques*, Université de Liège, 2016

Deleuze G., *Différence et répétition*, PUF, 2011

- Deleuze G.**, « Cours de cinéma », Université de Vincennes (Paris VIII), 23 novembre 1982
- Dondonrv**, « The Childhood of Hidetaka Miyazaki », *Essays on video games*, 2023
- Duhamel G.**, *Scènes de la vie future*, Paris, Fayard, 1942
- Elie M.**, *Aux origines de l'empathie : fondements et fondateurs*, Ovadia, 2009
- Ewoldsen D.**, « Effect of playing violent video games cooperatively or competitively on subsequent cooperative behavior », in *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 2012, 277–280
- Fawcett S.**, « Lovecraftian Horror and ‘Bloodborne’ », in *Games Review*, 22 mai 2015
- Feuerbach L.**, *L'Essence du Christianisme*, Gallimard, 1992
- Freud S.**, « Au-delà du principe de plaisir », dans *Œuvres complètes*, XV, Paris, PUF, 2002
- Freud S.**, « La nouvelle suite des leçons d'introduction à la psychanalyse », dans *Œuvres complètes*, XIX, Paris, PUF, 2004
- Freud S.**, « L'inquiétant », dans *Œuvres complètes*, XV, Paris, PUF, 2002
- Freud S.**, « L'interprétation du rêve », dans *Œuvres complètes*, IV, Paris, PUF, 2003
- Galilée**, *Discours concernant deux sciences nouvelles*, Epiméthée, Paris, PUF, 1995
- Galland-Szymkowiak M.**, « Empathie (*Einfühlung*) et écriture de l'histoire de l'art chez Heinrich Wölfflin », dans *Phantasia*, Bruxelles, Université Saint-Louis, 2015
- Galland-Szymkowiak M.**, « L'engendrement de l'espace architectural : trois modèles (Wölfflin, Schmarsow, Lipps) », *Construire et éprouver, dans l'espace et dans la pensée*. Points de rencontre entre architecture et philosophie, 2017
- Galland-Szymkowiak M.**, « Le moi de l'expérience esthétique. Empathie (*Einfühlung*) et associations », *Revue française de psychanalyse*, vol. 80, no. 4, 2016, pp. 1185-1201
- Gaon T.**, « Théorie et analyses de la relation avatariale propres aux jeux vidéo », *Les avatars jouables des mondes numériques, Théories, terrains et témoignages de pratiques interactives*, Paris, Lavoisier, 2013

Garcia P., *Space and the Postmodern Fantastic in Contemporary Literature : The Architectural Void*, New-York : Routledge, 2015

Genette G., *Figure III*, Paris, Seuil, 1972

Georges F., *Avatars et identité*, Les Essentiels d'Hermès, CNRS Edition, 2012

Georges F., « Sémiotique de la représentation de soi dans les dispositifs interactifs », *L'Hexis numérique*, Université Paris I-Panthéon Sorbonne, 2007

Goethe J.W., « De l'architecture allemande », dans *La Nouvelle Revue française*, trad. Jean de Pange, 1932, pp. 545-554

Goethe J.W., *Mémoires*, Paris, Charpentier, trad. Baronne A. de Carlowitz, 1855

Golonka J., « La VR comme nouveau mode de médiation du patrimoine », Université Toulouse 3-Paul Sabatier, 2017

Grave J., « Des images d'une inquiétante étrangeté, Les « faces nocturnes » des arts visuels vers 1800 », *L'Ange du bizarre, le romantisme noir de Goya à Max Ernst*, Paris, Musée d'Orsay, 2013

Hansen D., « Le ludème comme base d'un langage du jeu vidéo ? », *ORBi : Université de Liège*, 2020

Hay K., « Le philosophe en tant que héros tragique : réflexions sur la nature de l'écriture de la philosophie chez Schelling », *Revue germanique internationale* [En ligne], 18 | 2013, mis en ligne le 10 octobre 2016, consulté le 19 septembre 2023. URL : <http://journals.openedition.org/rgi/1439>

Hayles K., « Hyper and Deep Attention: The Generational Divide in Cognitive Modes », Cambridge, 2007

Hegel F., *l'Esthétique*, Elibron Classics, trad. C. Bénard, 2002

Hegel F., *La phénoménologie de l'esprit*, Paris, Puf, trad. G. Planty-Bonjour, 1982

Hildebrand G., *Origins of architectural pleasure*, University of California Press, 1999

Hoedt M., *Narrative Design and Authorship in Bloodborne, An analysis of the Horror Video game*, Studies in Gaming, McFarland, 2019

Honey Bats, « Visceral femininity : a *Bloodborne* Video essay », 2022, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=sJVXV14Vv3M>

Houstoun A., « Lovecraft and the Sublime: A Reinterpretation. », *Lovecraft Annual*, no. 5, 2011, pp. 160–180

Hume D., *Traité de la nature humaine*, Livre III, « La morale », GF, trad. Philippe Saltel, 1999

Hume D., *Enquête sur l'entendement humain*, GF, trad. Michelle Beyssade, 2021

Huysmans J-K., « Emile Zola et l' « Assommoir » », 1880, URL : <http://www.huysmans.org/litcriticism/assommoir.htm>

Jenkins H., « Le design de jeu comme architecture narrative », Cambridge, MIT Press, 2004, trad. Maxime Cervulle, URL : <http://www.ageron.net/wp-content/uploads/2021/01>

Jones E. et Woodward C., *Guide to the Architecture of London*, Phoenix, 2013

Juul J., « Games Telling Stories? », *Handbook of Computer Game Studies*, Cambridge, MIT Press, trad. Rémi Cayatte, 2001

Juul J., *The Art of Failure – An Essay on the Pain of Playing Video Games*, MIT Press, 2013

Kant E., *Critique de la faculté de Juger*, Folio/Essais, 1985

Kant E., *Critique de la raison pratique*, Folio/Essais, 1989

Kant E., *Critique de la Raison pure*, Paris, GF, 2006

Kant E., *Fondements de la Métaphysique des Mœurs*, Paris, Vrin, 2004

Kant E., *Logique*, Vrin, 1997

Keller L., « Piranèse et les poètes romantiques. », In: Cahiers de l'Association internationale des études françaises, 1966, n°18. pp. 179-188

Kernec'h Y. et Personnic C., « Herméneutique et joueur modèle : Interpréter le mythe et le fait religieux dans la série *Soulsborne* de *FromSoftware* », *Sciences du jeu*, mis en ligne le 27 juin 2021.

Klevjer R., « Enter the Avatar. The phenomenology of prosthetic telepresence in computer games », dans Hallvard Fossheim, Tarjei Mandt Larsen et John Richard Sageng (éd.), *The Philosophy of Computer Games*, London & New York : Springer, 2012

Labelle V., *Les expositions immersives : atouts et limites pour les apprentissages culturels*, Sciences de l'information et de la communication, 2017, dumas-01687513

Lacan J., « Kant avec Sade », dans *La philosophie dans le boudoir*, éd. Borderie, 1980, pp. 81-107

Le Breton D., « Le corps humain entre “matériel anatomique” et remèdes », dans *La Chair à vif*, sous la direction de LE BRETON David, Paris, Éditions Métailié, « Suites Sciences Humaines », 2008, pp. 119-175

Lefevre A., « Les ressorts ludiques de l'espace de la maison hantée dans les jeux vidéo », Sciences de l'information et de la communication, Université de Lorraine, 2021, hal-03424397

Levy M., *Lovecraft : A study in the fantastic*, Detroit : Wayne State University Press, 1988

Lovecraft H.P., *Epouvante et surnaturel en littérature*, Paris, Christian Bourgois Editeur, 1969

Lovecraft H. P., *Le Cauchemar d'Innsmouth*, J'ai Lu, trad. Jacques Papy, 2002

Lovecraft H.P., *L'horreur de Dunwich*, Folio, trad. André Derval, 2023

Lovecraft H.P., *Le mythe de Cthulhu*, J'ai Lu, trad. Jacques Papy, 2002

Lowood H., « Making Space for Game Heritage », University of Turku, 2021

Lucrèce, *De Rerum natura*, Alfred Ernout, « Les Belles Lettres », 1978

Liotard J.F., *Leçons sur l'analytique du sublime*, (Kant, *Critique de la faculté de juger*, §23-29), Klincksieck, 2015

Macq M., *Imaginaire du jeu vidéo : Les concepts artistes français*, Paris, Editions Cercle d'Art, 2021

Mandelbrot B., *Fractales, hasard et finances*, Paris, Gallimard, coll. « Champs sciences », 1997

Marienstras R., *Le Proche et le Lointain : sur Shakespeare, le drame élisabéthain et l'idéologie anglaise au XVIe et XVIIe*, Paris, Minuit, 1981

Marti M., « Narratologie vidéoludique / Narratology of Videogames », *Glossaire du RéNaF*, 2021, URL : <https://wp.unil.ch/narratologie/2021/08/narratologie-videoludique-narratology-of-videogames/>

Meillassoux Q., *Le nombre et la sirène. Un déchiffrement du coup de dés de Mallarmé*, Fayard, 2011

Meillassoux Q., *Métaphysique et fiction des mondes hors-science*, Aux forges de Vulcain, Paris, 2013

Menès M., « L'inquiétante étrangeté », *La lettre de l'enfance et de l'adolescence*, 2004/2 (n° 56), p. 21-24. DOI : 10.3917/lett.056.0021. URL : <https://www.cairn.info/revue-lettre-de-l-enfance-et-de-l-adolescence-2004-2-page-21.htm>

Merleau-Ponty M., *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard, coll. Tel, 1976

Milton J., *Paradis perdu*, Poésie Gallimard, trad. François-René de Chateaubriand, 1995

Mosser M., « PITTORESQUE, art et esthétique », Encyclopædia Universalis [en ligne], consulté le 25 juillet 2023. URL : <https://www.universalis.fr/encyclopedie/pittoresque-art-et-esthetique>

Mulvey L., « Plaisir visuel et cinéma narratif » [1975], *Au-delà du plaisir visuel. Féminisme, énigmes, cinéphilie*, Milan/Paris, Éditions Mimesis, trad. par Florent Lahache et Marlène Monteiro, 2017

Murray J. H., *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, The MIT Press, 1998,

Mythoscopia, « La Mythologie de LOVECRAFT #1, Cosmogonie et Bestiaire », 2021, URL : https://www.youtube.com/watch?v=Cy_iX1zgWq4

Norman B. A. W., « The supramundane : the kantian sublime in Lovecraft, Clarke and Gibons », UMI, 1998

Nouailles B., « Le monstre, ou le sens de l'écart : essai sur une philosophie de la vie à partir des leçons sur la tératologie d'Etienne et d'Isidore Geoffroy de Saint-Hilaire », Philosophie, Université Blaise Pascal - Clermont-Ferrand II, 2012.

Panofsky E., *Essais d'iconologie, Thèmes humaniste dans l'art de la Renaissance*, NRF, Gallimard, 1967

Panofsky E., *Architecture gothique et pensée scolastique*, Paris, Editions de Minuit, trad. P. Bourdieu, 1967

Parmentier G. et Rolland S., « Les consommateurs des mondes virtuels : Construction identitaire et expérience de consommation dans *Second Life* », *Recherches et applications en marketing*, PSL, 2009

Pearson L. C., Youkhana S., Foulston M., *Videogame Atlas, Mapping Interactive Worlds*, Thames and Hudson, 2022

Perron B., « Le survival horror: un genre vidéoludique idéal pour une étude genrée », dans Fanny Lignon (dir.), *Genre et jeux vidéo*, 2015, pp. 95-117

Perron B., « Le *Survival Horror*: Marquer la culture vidéoludique avec un écran de chargement », Université de Lausanne, 9 octobre 2017

Philippe N., « La ruine », ENS de Lyon, 2003

Pinotti A., « Paroi et franchissement : l'image hors cadre », MOOC Digital de l'EPSAA, Paris, janvier 2019, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=VHpdljTdBxE>

Poe E.A., *Le corbeau*, Paris, édition du Boucher, trad. Baudelaire et Mallarmé, 2002

Poe E.A., « Le Portrait Ovale », dans *Nouvelles histoires extraordinaires*, GF, 2008

Praz M., *La chair, la mort, le diable, le romantisme noir*, Gallimard, trad. Constance Thompson Pasquali, 1999

Puech H-C., *Histoire religieuse.*, t. 2, Encyclopédie de la Pléiade, 1973

Ralickas V., « Cosmic Horror and the Question of the Sublime in Lovecraft », *Journal of the fantastic in the arts*, 2007

Rancière J., *le spectateur émancipé*, Paris, La fabrique, 2008

Recht R., *Le Croire et le voir, L'art des cathédrales (XII^e-XV^e siècles)*, Paris, Gallimard, 1999

Robson-Scott W.D., *The Literary Background of the Gothic Revival in Germany: A Chapter in the History of Taste*, Clarendon Press, 1965

Rouyer P., *Le cinéma gore. Une esthétique du sang*, Cerf, 1997

Rueff J., « Où en sont les « game studies » ? », *Réseaux*, 2008/5 (n° 151), pp. 139-166, URL : <https://www.cairn.info/revue-reseaux1-2008-5-page-139.htm>

Sade D-A F., *Français, encore un effort si vous voulez être républicains*, Mille et une nuits, Fayard, 2014

Salmon M., « La trace dans le visage de l'autre », *Sens-Dessous*, vol. 10, no. 1, 2012, pp. 102-111

Sartre J-P., *La Nausée*, NRF, Gallimard, 1938

Schreier J., *Blood, Sweat, and Pixels: The Triumphant, Turbulent Stories Behind How Video Games Are Made*, Harper Paperbacks, 2017

Serell M., « Comment *Call of Duty* a inspiré 1917 ? », France culture, 22 janvier 2020

St-Girons B., « Du Sublime de la tempête », in Jack Pigeaud, *L'eau, les eaux*, Presses universitaires de Rennes, 2006

St-Girons B., *Le Sublime de l'antiquité à nos jours*, Paris, éditions Desjonquères, 2005

St-Girons B., *Le Sublime de Burke et son influence dans l'architecture et l'art des jardins*, Conférence inédite, Auditorium du Louvre, 1994

Stern D., *Le monde interpersonnel du nourrisson*, Paris, PUF, 1989

Stevenson R. L., *L'Etrange cas du docteur Jekyll et de M. Hyde*, folio classique, Gallimard, 2003

- Stevenson R.L.**, *Le voleur de cadavre et autres nouvelles*, Ouest-France, 2008
- Surinx F.**, « Pour une analyse sémiotextuelle du jeu vidéo : le cas de la peur dans *Bloodborne* », Amiens, 2021
- Totten C.W.**, *An architectural approach to level design*, George Mason University, CRC Press, 2014
- Triclot M.**, « Comprendre le jeu par le geste : essais de rythmanalyse », UNIL, 2017
- Triclot M.**, « Les corps du jeu vidéo », dans *Subjectivation et empathie dans les mondes numériques*, Dunod, Paris, 2013, pp.112-138
- Triclot M.**, « Les jeux vidéo en aveugle : essai de rythmanalyses », dans K. Langewiesche & J-B. Ouédraogo, *L'enquête et ses graphies en sciences sociales : figurations iconographiques d'après société*, Dakar, Amalion, 2019, pp. 175-194
- Triclot M.**, « L'immersion n'existe pas », dans Tirloni V, *L'image virtuelle*, L'Harmattan, Transversales philosophiques, 2012
- Triclot M.**, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La découverte, 2017
- Tuohy R.**, « *Bloodborne*, gothic horror and the sublime », in. *Medium*, 28 août 2018
- Valéry P.**, *Variété III*, Au Sujet du Cimetière marin (1933), Pléiade, 1936
- Verchère R.**, « Gouverner le joueur dans les jeux vidéo », *Sciences du jeu* [En ligne], 11 | 2019, mis en ligne le 16 avril 2019, URL : <http://journals.openedition.org/sdj/1741>
- Von Wilpert G.**, *Sachwörterbuch der Literatur*, Stuttgart, Kröner, 2001
- Wagner R.**, *L'Œuvre d'art de l'avenir*, in *Œuvre en prose*, tome III, Paris, Delagrave, 1910
- Wolf M.**, « Theorizing Navigable Space in Video Games », Potsdam : Potsdam University Press, 2011
- Wölfflin H.**, *Principes fondamentaux de l'Histoire de l'art*, Parenthèses, Eupalinos, série architecture et urbanisme, 2017

Wölfflin H., *Prolégomènes à une psychologie de l'architecture*, Paris, édition de la Villette, 2005

Woodford S., *Looking at Pictures, Introduction to the History of Art*, Cambridge University Press, 1983

Worringer, *Abstraction et Einfühlung*, Paris, L'esprit et les formes, Klincksieck, trad. Emmanuel Martineau, 2019

Yee N. & Bailenson J., « The Proteus Effect: The Effect of Transformed Self-Representation on Behavior », Department of Communication, Stanford University, 2007

Zabban V., « Retour sur les *Game studies*. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo », *Réseaux*, 2012/3-4 (n° 173-174), pp. 137-176. DOI : 10.3917/res.173.0137, URL : <https://www.cairn.info/revue-reseaux-2012-3-page-137.htm>

Zeid J., *Art et jeux vidéo*, Palette, 2018

Zola E., *La Bête humaine*, édition H. Mitterrand, Paris, Gallimard (Folio classique), 2001

Zola E., *L'assommoir*, Le livre de poche, 1971

Zola E., *Mes haines*, édition François-Maire Mouad, GF, 2012

Zola E., *Thérèse Raquin*, à tous les vents, 2015