



HAL
open science

Le jeu vidéo Dante's Inferno est-il une parodie?

Martin Ringot

► **To cite this version:**

Martin Ringot. Le jeu vidéo Dante's Inferno est-il une parodie?. Cahiers d'Etudes Romanes, 2020, pp.255-272. hal-02930086v2

HAL Id: hal-02930086

<https://hal.science/hal-02930086v2>

Submitted on 30 Jun 2021

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.

Le jeu vidéo *Dante's Inferno* est-il une parodie ?

Martin Ringot



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/etudesromanes/10591>

DOI : [10.4000/etudesromanes.10591](https://doi.org/10.4000/etudesromanes.10591)

ISSN : 2271-1465

Éditeur

Centre aixois d'études romanes de l'université d'Aix-Marseille

Édition imprimée

Date de publication : 27 février 2020

Pagination : 255-272

ISBN : 979-10-320-0257-5

ISSN : 0180-684X

Ce document vous est offert par Aix-Marseille Université (AMU)



Référence électronique

Martin Ringot, « Le jeu vidéo *Dante's Inferno* est-il une parodie ? », *Cahiers d'études romanes* [En ligne], 40 | 2020, mis en ligne le 08 juillet 2020, consulté le 15 janvier 2021. URL : <http://journals.openedition.org/etudesromanes/10591> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/etudesromanes.10591>



Cahiers d'études romanes est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.

Le jeu vidéo *Dante's Inferno* est-il une parodie ?

Martin Ringot

Aix Marseille Université, CAER, Aix-en-Provence, France

Résumé : Sorti en 2010, le jeu vidéo *Dante's Inferno* développé par Visceral Games se présente comme une adaptation de l'*Enfer* de Dante. Le joueur contrôle un Dante Alighieri transformé en chevalier des croisades pécheur qui entre en Enfer pour libérer l'âme de Béatrice des griffes du diable. Son parcours est une succession de combats contre de petits ennemis et contre des monstres gigantesques dans lesquels on reconnaît de nombreux personnages du poème, et chaque cercle est un niveau au sens ludique qui présente autant d'énigmes et de pièges divers correspondant à la thématique dominante. Même si le jeu présente une forte proximité avec le texte de Dante, on ne peut que remarquer l'apport des éléments ayant trait à l'horreur ainsi que la déformation de la lettre par les mécanismes ludiques appartenant au genre du *beat'em up*. Le but de cet article est donc de se demander si l'adaptation vidéoludique du premier tome de la *Commedia* ne se comporte pas en réalité comme une parodie de l'œuvre de Dante.

Riassunto: Uscito nel 2010, il videogioco *Dante's Inferno* sviluppato da Visceral Games si presenta come un adattamento dell'*Inferno* di Dante. Il giocatore controlla un Dante Alighieri trasformato in un cavaliere crociato peccatore che entra in Inferno per liberare l'anima di Beatrice dal giogo del Diavolo. Il suo percorso è un susseguirsi di combattimenti contro nemici minori e mostri giganteschi nei quali si riconoscono numerosi personaggi del poema, e ogni girone è un livello nel senso ludico che presenta enigmi e trappole varie corrispondenti alla tematica dominante. Anche se il gioco pretende una forte vicinanza con il testo di Dante, palesi sono l'apporto di elementi horror e la deformazione della lettera per via dei meccanismi ludici appartenenti al genere del *beat'em up*. Perciò lo scopo di questo articolo è chiedersi se l'adattamento videoludico della prima cantica della *Commedia* non si comporti in realtà come una parodia del poema.

La *Divine Comédie* n'échappe pas aux adaptations de toutes sortes et a connu de nombreuses mutations intermédiatiques, ce qui en soi n'a rien d'étonnant. Ce qui peut faire hausser un sourcil, en revanche, est de voir de quelle manière le jeu vidéo a pu s'en emparer. Dès les années 1980, le studio britannique

Denton Designs¹ transforme le poème en un jeu d'aventure graphique où il est demandé au joueur de collecter des objets pour passer d'un cercle à l'autre. Il rencontrera ainsi les différents personnages, jusqu'à Lucifer.

Et ce jeu n'est pas une exception pour ce qui est de la présence de Dante dans le jeu vidéo. Un étudiant de l'Université catholique de Louvain, Jordan Belpaire, a même écrit un mémoire sur la présence de la *Divine Comédie* dans le jeu vidéo² et les références, même dans les jeux japonais, sont assez fréquentes, jusque dans la série *Pokémon*: dans les versions *Or* et *Argent* du jeu³, les trois monstres légendaires rappellent étrangement les trois bêtes que le poète rencontre au premier chant de la *Commedia*. S'il est difficile de le confirmer avec certitude, il est cependant certain que l'œuvre de Dante a irrigué la culture populaire jusqu'à la pop culture japonaise: Daniela Bombara nous rappelle comment la *Commedia* y est arrivée par le biais du manga de Go Nagai dans les années 1990⁴.

En 2010, l'éditeur de jeux vidéo Electronic Arts propose une nouvelle itération de cette adaptation de la *Commedia*. C'est au studio Visceral Games qu'il confie le développement de *Dante's Inferno*, un jeu d'action qui propose au joueur de reparcourir les différents cercles de l'Enfer en éliminant tout sur son passage. La proximité littérale avec l'œuvre d'origine est mise en avant au point que l'éditeur Electronic Arts est allé jusqu'à proposer à la vente aux États-Unis une édition de *l'Enfer* aux couleurs du jeu – dans la traduction de Longfellow –, en présentant le livre comme « le classique littéraire qui a inspiré le jeu vidéo épique d'Electronic Arts ». Mais en voyant la couverture du livre qui, à l'instar du jeu, présente un homme torse nu l'air menaçant, armé d'une faux, dont le seul élément le rattachant à Dante est une réminiscence de sa couronne de lauriers dans le casque du guerrier, on peut se demander ce que Visceral Games a bien pu faire à Dante. Comment peut-on voir dans ce jeu une adaptation d'une œuvre qui, de prime abord, n'a pas beaucoup de rapport avec l'original? Ne serait-ce pas plutôt une parodie?

Ne pouvant nous arrêter à la couverture ni à la bande-annonce, qui n'en dit guère plus, il convient de parcourir ce jeu vidéo en entier pour savoir ce qu'il en est.

1 Denton Designs, *Dante's Inferno*, Beyond Software, 1986.

2 Malheureusement, il nous a été impossible de retrouver ce mémoire, même après avoir contacté son auteur.

3 Game Freaks, *Pokémon Or/Argent*, Nintendo, 1999.

4 Voir Daniela BOMBARA, « Viaggi comic di Dante e Beatrice fra Giappone, USA e Italia: un'inedita *Commedia* dolorosa, combattiva, ma anche di umanissima semplicità quotidiana », in Stefano LAZZARIN, Jérôme DUTEL (éd.), *Dante pop. La Divina Commedia nella letteratura e nella cultura popolare contemporanea*, Manziana, Vecchiarelli Editore, 2018, p. 121-135.

Il faudra avant tout montrer en quoi *Dante's Inferno* est un objet intermédial qui doit être étudié comme tel. Ainsi, le genre du jeu et les conventions qu'il porte seront aussi importants à étudier que les affleurements du texte qu'il sera possible d'identifier. On se rendra d'ailleurs compte que ces derniers sont plus nombreux qu'il n'y paraît, si bien que le sens littéral du texte est en partie restitué dans le jeu vidéo ; on ne pourra pas en dire autant des autres sens de lecture classiques de l'œuvre de Dante. Enfin, on se demandera si le statut de parodie de l'œuvre ne tiendrait pas au contexte de sa réception.

Le contexte : un objet intermédial

Paru en 2010 sur les consoles PlayStation 3 et Xbox 360, *Dante's Inferno* a été développé par le studio Visceral Games et édité par Electronic Arts. Il s'agit d'un jeu d'action et d'aventure que l'on peut rattacher au genre du *beat'em up*⁵.

Le *beat'em up* n'est pas un genre nouveau : il demande au joueur, seul ou accompagné, de progresser dans un environnement linéaire en battant au corps-à-corps des vagues d'ennemis. Ce genre est apparu à l'époque des bornes d'arcade, machines de la taille d'une armoire destinées à une utilisation collective et payante dans un espace public. L'un des premiers jeux de ce genre était *Kung-Fu Master*⁶, dans lequel le joueur contrôlait un personnage en kimono qui affrontait des adversaires dans un dojo. Puis, avec *Double Dragon*⁷ et, quelques années après, *Streets of Rage*⁸, c'est l'environnement urbain qui est devenu le contexte privilégié du *beat'em up*. Quant à l'histoire, elle varie assez peu d'un jeu à l'autre : une personne est enlevée (en général la petite amie du protagoniste) et le joueur doit se frayer un chemin parmi des vagues d'ennemis pour aller la secourir.

Avec le temps, d'autres univers fictionnels sont venus se greffer au *beat'em up*, qui a subi quelques changements dans son mode de jeu. La mythologie et la religion sont devenues des terreaux fertiles pour ce genre de jeu : en 2001 paraît *Devil May Cry*⁹ qui, bien qu'ancré dans un univers urbain, voit déjà l'émergence d'éléments ayant trait à la *Divine Comédie*. En effet, le joueur y incarne Dante (à prononcer à l'anglaise), un détective privé et chasseur de

5 L'expression, qui signifie littéralement « frappez-les », a donné lieu en France au faux-anglicisme *beat them all*. Nous préférons restituer ici l'appellation d'origine.

6 Irem, *Kung-Fu Master*, Irem, 1984.

7 Technos, *Double Dragon*, Technos, 1987.

8 Sega AM7, *Streets of Rage*, Sega, 1991.

9 Capcom Production Studio 4, *Devil May Cry*, Capcom, 2001.

démons dont le frère s'appelle Vergil et qui doit aider une femme du nom de Trish, diminutif américain de Béatrice. Certaines zones du jeu rappellent celles qui sont traversées dans l'*Enfer* de Dante, sans que l'intrigue reprenne le même parcours. En 2005 paraît le premier épisode de *God of War*¹⁰. Le joueur y incarne Kratos, capitaine spartiate qui, pour survivre contre les barbares, fait un pacte avec Arès le poussant à tuer sa femme et sa fille pour perdre son humanité et lui appartenir. Il passera toute la trilogie à être au service des dieux de l'Olympe pour se débarrasser des monstres antiques, avant de se retourner contre ces mêmes dieux dans le troisième opus, sorti sur PlayStation 3 en 2010. Un *reboot* du jeu – un retour à zéro de la série qui ne raconte pas nécessairement la même histoire – a été effectué en 2018 et met le même Kratos face aux dieux nordiques. Entre-temps, dans *Bayonetta*¹¹, le joueur incarne une sorcière chassée des enfers qui se retourne contre le Paradis et combat des anges pour sauver son amie Jeanne. Le jeu est rempli d'éléments appartenant à l'imaginaire biblique à la limite de l'ésotérique, ainsi qu'à la culture des sorcières. Mais c'est aussi une référence intermédiate à l'objet livre qui est faite, avec des parties de niveaux appelées versets ou des *boss* présentés dans les pages d'un livre.

Tout se passe comme si le *beat'em up* était un genre propre à subvertir des codes moraux, du fait de la violence de la performance attendue de la part du joueur. Et justement, Graeme Kirkpatrick a identifié, en épluchant la presse spécialisée des années 1980, la manière dont s'est construite une communauté masculine de joueurs autour de l'idée de transgression et de subversion des normes, de provocations morales et de jeu par la violence et l'humour¹². Il n'est donc pas si étonnant de voir émerger ces thématiques, traitées sur un ton situé entre l'épique et le parodique, dans un détournement ludique des discours religieux et mythologiques¹³.

Un jeu aux sources multiples

C'est dans cette optique qu'il faut comprendre l'arrivée de *Dante's Inferno*, sorti en 2010, après une décennie marquée par le succès critique et commercial de

10 SCE Santa Monica Studio, *God of War*, Sony Computer Entertainment, 2005.

11 PlatinumGames, *Bayonetta*, Sega, 2009.

12 Voir Graeme KIRKPATRICK, *The Formation of Gaming Culture: UK Gaming Magazines, 1981-1995*, Basingstoke, New York, Palgrave Macmillan, 2015.

13 Laurent Di Filippo prépare d'ailleurs un numéro (15) de la revue *Sciences du jeu* consacré à la question du fait religieux dans le jeu vidéo.

Le jeu vidéo *Dante's Inferno* est-il une parodie ?

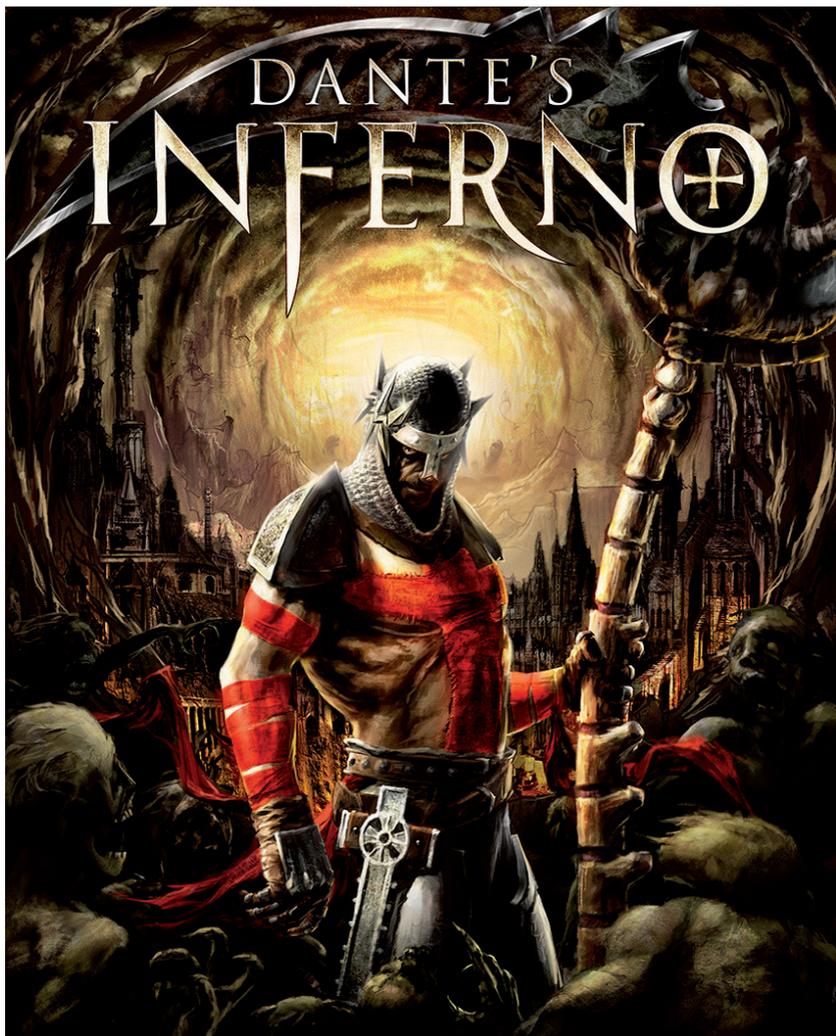


Fig. 1. (Tous droits réservés.)

God of War, que les développeurs ont vraisemblablement pris comme modèle. En effet, que ce soit dans la disposition des scènes, dans le rythme de jeu ou dans son scénario, *Dante's Inferno* marche dans les pas de son prédécesseur, si bien qu'il est difficile d'en parler sans avoir en tête cette source d'inspiration vidéoludique. Par ailleurs, Visceral Games, le studio à l'origine de *Dante's Inferno*, était connu pour sa série de jeux *Dead Space*, des jeux d'horreur dans un contexte spatial. La représentation de l'Enfer allait donc s'en trouver affectée.

Le récit est celui de Dante, ancien soldat revenu des croisades à l'époque de Saladin. Marié à Béatrice, il lui promet de lui être fidèle pendant l'expédition; or, non seulement il ne tient pas sa promesse, mais il commet toute une série de péchés pendant les croisades, jusqu'à tuer la Mort à laquelle il reprend la faux. Lorsqu'il revient à Florence, il trouve sa demeure saccagée et Béatrice morte. Lucifer lui apparaît et annonce que Béatrice lui appartient à cause des péchés que lui, Dante, a commis. Commence alors la descente aux Enfers, quand le sol de la chapelle s'ouvre sous ses pieds. Le reste de l'histoire reprend, dans sa structure, la visite des différents cercles de l'Enfer en compagnie de Virgile, figure fantomatique qui attend l'avatar à certains points de contrôle. Chaque niveau et cercle comporte une phase de plate-forme où le joueur doit passer d'un endroit à l'autre en évitant les obstacles, en réussissant certains sauts ou en résolvant des énigmes, phase qui est ponctuée de combats contre des créatures issues du cercle correspondant (les enfants non baptisés, les tentatrices, les hérétiques, etc.), avant de se conclure par un combat de *boss* où Dante terrasse un adversaire démesuré, comme le roi Minos ou Cléopâtre. Il finira par arriver au fond de l'Enfer où l'attend Lucifer, le *boss* final. Durant toute cette descente, le joueur rencontrera des ombres, autant de personnages tourmentés comme Paolo et Francesca ou le conte Ugolin, qu'il décidera de condamner ou d'absoudre. Il y rencontrera aussi son père, sa mère suicidée et son frère avec lesquels il résoudra ses conflits familiaux et personnels, et qui lui donneront la force de vaincre Lucifer.

Bien que l'on reconnaisse assez clairement la structure du premier cantique, on voit aussi dans l'histoire un mélange entre *Gladiator*¹⁴ et le mythe d'Orphée et d'Eurydice. En effet, le but du jeu est de traverser les neuf cercles de l'Enfer pour délivrer Béatrice, reprenant ainsi le thème habituel de la demoiselle en détresse, à ceci près que Béatrice ne suivra pas Dante pour sortir de l'Enfer, mais repartira au Paradis où elle l'attendra. Mais *Dante's Inferno* commence par un retour de Dante chez lui qui rappelle dans sa réalisation le retour de Maximus Decimus dans le film de Ridley Scott. Tous deux retrouvent,

14 Ridley Scott, *Gladiator*, Universal Pictures, 2000.

après leur guerre respective, une demeure entourée de cyprès¹⁵ et tous deux découvrent leur famille assassinée et leur maison saccagée.

S'agissant d'un *beat'em up*, *Dante's Inferno* propose au joueur un système de combat reposant sur deux armes. La première arme est la faux que le joueur dérobe à la Mort, et avec laquelle il accomplit les attaques au corps-à-corps ; la seconde est la Sainte-Croix, appartenant à Béatrice, qu'il utilise pour attaquer les ennemis à distance. Les deux armes sont associées à deux arbres de compétences¹⁶, « impie » et « sacré », qui permettent d'améliorer la puissance des attaques et d'acquérir certaines techniques pour varier l'action ; le premier permet de varier les attaques à la faux, le second les attaques à distance avec la croix, et tous deux comportent aussi des compétences de soutien (plus de vie, meilleure résistance, etc.). Mais, pour ce faire, le joueur doit obtenir des points d'expérience dans l'un ou l'autre en « punissant » ou « absolvant » ses adversaires et les ombres qu'il croise sur son chemin. À cela s'ajoutent des sorts qui peuvent être améliorés dans les arbres de compétences, comme le « droit chemin », une ruée vers l'avant qui provoque un effet de glace. Enfin, le joueur peut trouver des reliques qui lui permettent d'activer des compétences de soutien, le rendant plus résistant ou annulant certains effets négatifs provoqués par les ennemis.

Difficile, au premier abord, de retrouver là le poème de Dante. La structure ludique inhérente au *beat'em up* semble avoir fortement déformé la *Divine Comédie* au point qu'un lecteur ne retrouverait presque rien du texte pendant les premières phases de jeu. Et pourtant, les affleurements du texte sont nombreux, tant dans les dialogues que dans les décors.

L'affleurement du texte

C'est avant tout dans le jeu lui-même que la *Divine Comédie* se retrouve transformée. Certains éléments, certaines notions deviennent autant d'éléments ludiques, des matériaux qui se sont adaptés à la forme nouvelle dans laquelle ils se sont inscrits. Mais les références au texte ne s'arrêtent pas à une mise en jeu de certains éléments fictionnels, en ce qu'une bonne partie du sens littéral est restituée.

15 Car l'Espagne de Ridley Scott, jusque dans la langue parlée par le fils de Maximus Decimus (interprété par Giorgio Cantarini), ressemble étrangement à la Toscane.

16 Pour formaliser la progression d'un personnage, les développeurs ont souvent recours à un système de compétences à débloquent progressivement, dans un certain ordre. Dans le cas de *Dante's Inferno*, les compétences sont réparties sur un ensemble de ramifications qui obligent le joueur à faire un choix dans ce qu'il veut développer pour améliorer son personnage.

Dante en matériau ludique

Ce qui frappe, c'est combien les développeurs ont su reprendre le champ lexical de la *Divine Comédie* pour le convertir en matériau ludique. Il faut dire que le thème de l'Enfer et sa structuration en cercles concentriques invitent à la reprise de cette stratification pour en faire les niveaux d'un jeu. Dès lors, le recours au *beat'em up* a du sens dans la mesure où ce type de jeu comporte rarement des embranchements narratifs et préfère une structure narrative linéaire.

Dans cette optique, certains personnages deviennent des *boss*, d'autres sont transformés en personnages à absoudre ou à condamner, les différents lieux sont matérialisés et acquièrent un sens ludique qu'ils n'avaient pas dans le texte : le Phlégéthon, décrit au chant XII comme « la riviera del sangue in la qual bolle / qual che per violenza in altrui nocchia¹⁷ », devient pour le joueur un obstacle qu'il devra éviter lors d'une phase de plate-forme ; le froid glacial décrit dans le Cocyte devient un défi supplémentaire pour le joueur qui devra sauter d'une plate-forme à une autre sans glisser et tomber dans le vide, poussé par le souffle d'un des géants bloqués dans la glace. Chaque bolge est une salle comportant un défi différent (vaincre un certain nombre de monstres, dans un temps limité, sans utiliser la magie, etc.) et décorée de statues correspondant aux pécheurs qui y sont retenus.

Certaines citations sont mises en exergue lorsque le joueur échoue à une épreuve. En lieu et place du *game over* habituel, quelques vers traduits ayant trait à la peur, à la douleur ou au désespoir sont affichés, accompagnés de la source pour que le joueur puisse aller vérifier. En plus de varier l'occurrence du *game over*, ce procédé permet de rappeler constamment au joueur l'origine littéraire de l'histoire qu'il est en train de suivre.

Globalement, le potentiel ludique de la structure de la *Divine Comédie* est actualisé dans le jeu de Visceral Games, à l'exception de l'*antinferno* (nulle trace des *ignavi* et de leur drapeau blanc) et, étonnamment, de la *selva oscura*. Cette dernière n'est présente que lors d'une scène cinématique, phase narrative dans laquelle le joueur n'a pas la main. Les premiers vers sont alors prononcés en voix off pendant que le protagoniste coud sur son torse la croix représentant ses péchés. La « Forêt obscure » ne sera disponible que plus tard comme contenu additionnel¹⁸, alors que les trois bêtes que Dante rencontre lors du premier

17 Inf., c. XII, v. 47-48.

18 Un contenu additionnel, appelé aussi DLC pour *downloadable content* (« contenu téléchargeable »), est une extension d'un jeu qui n'est pas incluse dans l'œuvre initiale. Elle paraît de quelques mois à un an après la sortie du jeu et le joueur doit payer pour l'obtenir. Il peut s'agir de nouveaux costumes pour ses personnages (on appellera cela alors un « DLC cosmétique »), de nouveaux

chant sont présentes au début du jeu sous la forme de statues. Rappelons toutefois que le changement de l'intrigue et l'introduction, suivant l'exemple de *God of War*, des thèmes de la perte et de la vengeance contre les êtres surnaturels ont sans doute eu raison de l'*incipit* original.

Enfin, c'est dans le paratexte ludique que l'on peut lire des citations, ou des références à certains termes liés au texte, c'est-à-dire les succès¹⁹. Tout au long du jeu, des succès rappelant les événements du texte sont utilisés. Les différentes « ombres », âmes que le joueur peut décider d'absoudre ou de condamner, peuvent constituer un succès : le fait d'absoudre Paolo Malatesta et Francesca da Rimini déclenche le succès « Amour interdit », mettant l'accent sur cet épisode. Lorsque Dante rencontre et absout Brunetto Latini, c'est le succès « Un vieil ami » qui est débloqué, faisant ainsi un clin d'œil supplémentaire. Les succès sont déclenchés aussi lors des étapes clés de l'aventure. Lorsque Dante, au terme d'une chute vertigineuse, arrive dans le premier cercle des Enfers, c'est le succès « Abandonnez tout espoir » qui s'affiche, opérant ainsi une référence explicite au texte.

Dès lors, le texte est utilisé comme matériau au sein du jeu et du paratexte ludique. Mais si le jeu reprend la progression du poème, il va plus loin en restituant le sens littéral des descriptions et des dialogues entre Dante et Virgile.

Sens littéral

Au-delà d'une reprise structurelle des trente-trois chants dans les différents niveaux que traverse le joueur, *Dante's Inferno* présente l'ambition de rester proche du texte, du moins pour ce qui concerne son sens littéral. Les dialogues reprennent, dans une forme modernisée, les parties de discours direct, notamment lorsque Virgile présente à Dante un nouvel environnement,

éléments de jeu (armes, personnages), ou de nouvelles missions, comme c'est le cas ici. Cette politique des contenus additionnels, présente depuis longtemps sur ordinateur – on pense à la série de Maxis, *Les Sims* (Electronic Arts, 2000), qui propose à chaque nouvelle version une dizaine d'extensions –, s'est généralisée aussi sur consoles de salon avec le développement de l'Internet à haut débit. Elle permet, pour les studios et les éditeurs, de rentabiliser un jeu plus longtemps (les joueurs seront susceptibles de passer plusieurs fois à la caisse pour un même jeu), au détriment de la logique narrative ou de la vraisemblance historique : ainsi ici avec la présence de la « Forêt obscure » non incluse dans le jeu de base, ou, plus récemment, avec le jeu *Battlefield 1* (DICE, Electronic Arts, 2016), jeu de tir en ligne plongeant le joueur dans la Première Guerre mondiale, mais dont l'armée française n'était disponible qu'en contenu additionnel.

19 Les succès, ou trophées selon la plateforme, sont des accomplissements comptabilisés en dehors du jeu lui-même, mais au sein du compte du joueur. Ils peuvent être atteints en arrivant à un certain stade du jeu, ou en accomplissant une action spécifique un certain nombre de fois.

ou quand il lui raconte sa rencontre avec Béatrice et la mission que cette dernière a donnée au guide du protagoniste. De même, à chaque étape de l'aventure, le joueur peut s'adresser au fantôme de Virgile pour recevoir des informations sur le lieu où il est arrivé. Les explications sont bien souvent identiques à celles qui sont données dans la *Commedia*, jusqu'aux questions de Dante qui servent de relance. En effet, le joueur doit s'adresser plusieurs fois à Virgile (concrètement, se placer près de lui et appuyer sur une touche) pour avoir toutes les informations, ce qui lui permet parfois d'obtenir une relique²⁰. Ce système de récompense incite le joueur à écouter ce qu'a à dire le guide de Dante, bien que rien ne garantisse qu'il comprenne ce qui lui est dit.

Le sens littéral est donc – en partie – restitué, comme l'horreur qu'est censé inspirer l'Enfer : partout des corps en souffrance, partout des voix implorant la pitié. Le joueur est en permanence plongé dans une atmosphère oppressante, dans des environnements peu praticables et s'enfonce toujours plus vers Lucifer. On comprend alors pourquoi c'est un studio tel que Visceral Games, spécialisé dans les jeux d'horreur, qui s'est occupé de cette transposition. L'ambiance sonore et visuelle constante, dès les premières minutes de jeu et jusque dans le menu qui affiche des images des damnés et de Béatrice, place le joueur dans un Enfer qui suscite une horreur comparable à celle qu'un lecteur peut éprouver à la description donnée par le poète. Lucifer, par exemple, est bien une créature gigantesque à trois visages, qui bat des ailes tandis que ses bras et le bas du corps sont bloqués dans la glace :

Lo 'mperador del doloroso regno
 da mezzo 'l petto uscia fuor de la ghiaccia;
 e più con un gigante io mi convegno,
 che i giganti non fan con le sue braccia:
 vedi oggimai quant'esser dee quel tutto
 ch'a così fatta parte si confaccia²¹. [...]

Oh quanto parve a me gran maraviglia
 quand'io vidi tre facce a la sua testa²²! [...]

20 Les reliques sont des objets spéciaux qui peuvent être équipés, améliorant ainsi les caractéristiques du personnage, le rendant plus puissant ou plus résistant. Encore une fois, chaque objet obtenu est une référence à un élément présent dans la *Commedia*.

21 Inf., c. XXXIV, v. 28-33.

22 *Ibid.*, v. 37-38.

Sotto ciascuna uscivan due grand'ali,
quanto si convenia a tanto uccello:
vele di mar non vid'io mai cotali.

Non avean penne, ma di vispistrello
era lor modo; e quelle svolazzava,
sì che tre venti si movean da ello:
quindi Cocito tutto s'aggelava²³.

La différence est qu'au lieu de passer devant et de dépasser le centre de la Terre, Dante combat la créature colossale qui libère de son sein le véritable Lucifer qui a l'apparence d'un satyre. Après un dernier combat contre ce dernier, Dante l'enferme à nouveau dans le géant de glace d'où il s'était libéré et dont les bras sont à nouveau coincés dans la glace. Puis une scène montre Dante passer de l'autre côté du sol dans lequel il se reflétait. Le passage du centre de la Terre s'effectue ainsi par un effet visuel et Dante, lavé de tout péché – ce que la nudité du personnage semble indiquer –, se dirige vers une montagne qui, de toute évidence, est le Purgatoire.

Ce qui frappe, c'est de voir combien le sens littéral peut être maintenu du moment qu'il sert les intérêts du jeu. L'horreur de l'Enfer, les descriptions permettant de créer une situation ludique intéressante, sont respectées assez scrupuleusement. On ne peut pas en dire autant des sens allégorique, moral et anagogique. L'imaginaire de l'Enfer, le double sens de certains discours, la critique des contemporains qui transparait, les différentes thématiques philosophique, poétique et politique sont aplatis par le jeu qui ne sert au joueur qu'un discours sur le péché, la corruption et l'horreur de la guerre. Il faut voir dans cet écart non seulement l'absence d'intérêt des développeurs pour l'interprétation du texte de Dante, mais aussi, et surtout, leur volonté de coller au schéma de *God of War*, si bien que l'arrivée de Dante devant le Purgatoire à la fin du jeu, accompagnée de la mention « À suivre », nous rappelle qu'une trilogie était prévue²⁴, et qu'à l'image de la série de Santa Monica Studio, Dante s'apprêtait à remonter le Purgatoire puis le Paradis pour en découdre avec leurs habitants²⁵. Le jeu est toujours situé à mi-chemin

23 *Ibid.*, v. 46-52.

24 La fermeture du studio Visceral Games en 2017 nous éloigne cependant toujours plus de la possibilité d'une suite.

25 En toute vraisemblance, les habitants du Purgatoire et du Paradis sont destinés à devenir les nouveaux ennemis du Dante de Visceral Games, de la même manière que Kratos dans *God of War* se retourne contre les dieux de l'Olympe. On peut rattacher cette inversion des valeurs

entre la reprise du poème et la modification du récit pour suivre les pas du jeu concurrent, et c'est cet entre-deux qui peut faire percevoir *Dante's Inferno* comme une parodie.

Parodie et contexte de réception

Le seul fait de reprendre le sens littéral (du moins une partie) de la *Divine Comédie* en laissant de côté sa signification, son sens allégorique, les différents discours qui la sous-tendent, présenterait *Dante's Inferno* comme une reprise parodique du poème.

Du texte au prétexte

Selon Gérard Genette dans *Palimpsestes*, une parodie est une « transformation textuelle à fonction ludique²⁶ ». Ici, force est de constater que le texte a été déformé pour servir une fonction ludique : les cercles de l'Enfer sont devenus une succession de niveaux, chaque personnage a une raison d'être du point de vue de l'évolution du personnage joueur (dans les compétences ou dans le récit), même les enfants nés sans baptême situés dans les limbes deviennent des créatures monstrueuses avec des lames à la place des bras qui attaquent en masse le personnage de Dante. De même, des notions comme impie et sacré servent l'équilibre du système de jeu, et les choix moraux sont réduits à une stratégie de gameplay : au lieu de prendre la décision de punir ou d'absoudre une âme en souffrance, le joueur détermine s'il a besoin de points de sacré ou d'impie pour améliorer son personnage²⁷. Ainsi, le texte devient un prétexte pour appliquer des règles ludiques. Même les protagonistes subissent cette déformation ludique : le personnage de Dante détonne clairement avec celui de la *Divine Comédie* et de l'iconographie traditionnelle, si bien qu'il semble être son opposé caricatural. Violent, insolent, à mi-chemin entre un croisé et un catcheur, torse nu avec une croix en tissu cousue sur sa peau, il constitue une véritable parodie de virilité contemporaine, dont le seul attribut classique

morales (les personnages les plus méchants sont ceux qui traditionnellement représentent le bien) au public type des *beat'em up*, en recherche de ce genre de subversion.

26 Gérard GENETTE, *Palimpsestes. La littérature au second degré*, Paris, Seuil, 1982, p. 58.

27 Ma décision au moment du jeu a été d'absoudre absolument tout le monde, non seulement par intérêt pour le développement des compétences du côté « sacré », mais aussi pour une raison axiologique, bien que l'idéal eût été une troisième option « Ne pas intervenir et laisser faire le Jugement Dernier ».

reste la couronne de lauriers devenue un casque, bagarre oblige. Son attitude aussi contraste avec le poème : c'est un Dante conflictuel et péremptoire, qui s'adresse à chaque personnage avec autant de virulence que le Dante de la *Commedia* éprouve de terreur face aux mêmes interlocuteurs.

Tout se passe comme si la *Divine Comédie* avait été invoquée comme « éthos ludique » plus que comme œuvre à adapter. En effet, selon Sébastien Genvo (qui reprend Jacques Henriot), un jeu est un dispositif réglé qui incite l'utilisateur à adopter une attitude ludique. Et, afin de motiver chez le récepteur un tel comportement, le jeu déploie, entre autres, un éthos ludique²⁸, soit l'ensemble des stratégies référentielles et indicelles qui font comprendre au récepteur que « ceci est un jeu », variant d'une culture et d'une époque à l'autre. Il se trouve que l'univers médiéval, mythologique et biblique déployé dans le *poema sacro* correspond aux attentes d'un public de jeu vidéo. Il n'était donc pas difficile de constituer un éthos ludique à partir des éléments rencontrés dans la *Divine Comédie*, et encore moins dans l'imaginaire que constitue l'Enfer, qui est un environnement largement exploré par les créateurs de jeux vidéo.

Cela explique la transformation à l'œuvre dans le jeu de Visceral Games qui, à partir d'un modèle de « jouabilité » (un ensemble de règles, de pratiques et de compétences relatives à un certain type de jeu), ont fait correspondre un éthos ludique inspiré d'une œuvre littéraire. Dès lors, l'adaptation ne pouvait être que partielle, sélective et déformante. Et ce sont cette sélectivité et cette déformation à l'œuvre dans le processus d'adaptation qui font voir le jeu comme une parodie aux yeux des lecteurs de la *Divine Comédie*. Car si on le voit comme une parodie, c'est peut-être depuis un point de vue d'italianiste. On peut en faire une lecture parodique en tant que le jeu propose une transgression du *poema sacro*. L'attitude belliqueuse et bravache de Dante, un lecteur averti la voit comme un coup de pied dans l'œuvre source, comme une approche irrévérencieuse, voire un contresens de lecture.

Mais ce serait négliger, d'une part, la question de l'intention des développeurs et, d'autre part, la réception que peuvent en avoir des joueurs avertis. Même si la dimension comique n'est pas nécessaire pour identifier une parodie, il faut remarquer qu'ici le jeu se prend très au sérieux. Par ailleurs, il est difficile de déceler en jouant une quelconque dimension satirique, si bien que le jeu peut constituer une première approche du texte de Dante.

28 Sébastien GENVO, *Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique*, mémoire pour l'HDR en sciences de l'information et de la communication, Metz, Université de Lorraine, 2013, p. 103.

Le jeu et l'enjeu

Dante's Inferno a-t-il été fait dans l'intention de parodier l'œuvre originale ? Comme on l'a vu, le jeu comporte au moins deux hypotextes : la *Divine Comédie* et *God of War*. Et si l'hypotexte littéraire semble être un prétexte ludique pour mettre le joueur dans une attitude propre au jeu, l'hypotexte vidéoludique que constitue le jeu de Santa Monica Studio est plus important qu'il n'y paraît. En effet, l'œuvre de Dante servant à donner corps à des règles du jeu, elle a subi ce que Julien Bazile appelle une « ludoformation²⁹ », ou une « mise en monde » de l'univers fictionnel véhiculé par le poème. En effet, la *Divine Comédie*, ou au moins *l'Enfer*, a été mise en monde dans le *beat'em up* de Visceral Games. Les différents éléments rencontrés par Dante ont été extraits du texte et réintégrés dans un monde ludique fictionnel.

En fait, ce qui était présenté par le texte est maintenant disposé selon ce que Renée Bourassa appelle une métaphore spatiale³⁰ qui peut être traversée par le joueur. La différence est que, là où c'était le poète qui rythmait la découverte de l'Enfer par la prosodie, la métrique et la rime, c'est ici le joueur qui, par son lien cybernétique avec la machine, révèle peu à peu l'univers diégétique de l'Enfer. C'est en cela que la *Commedia* est ludiformée et on peut voir en cela une adaptation de l'univers fictionnel, de la fabula de Dante, aux règles expressives et ludiques du *beat'em up*.

C'est pour cette raison qu'on trouve, par exemple, des statues de Béatrice pour pouvoir sauvegarder sa partie – Béatrice retrouvant, transformé, le « salut » qu'elle accorde au narrateur de la *Vita nova* –, et que chaque élément rencontré dans le poème devient un adversaire (les enfants non baptisés, Minos, Cléopâtre, les hérétiques) ou un élément permettant l'amélioration du personnage. Mais, alors qu'un lecteur verrait dans *Dante's Inferno* une déformation parodique,

29 Julien BAZILE, « Ludiformer Lovecraft : *Sunless Sea* comme mise en monde du mythe de Cthulhu », *Sciences du jeu*, n° 9, 2018. En ligne : <http://journals.openedition.org/sdj/996>. En étudiant le jeu vidéo *Sunless Sea*, où le joueur contrôle un navire dans une mer souterraine, il montre en quoi l'œuvre de Lovecraft – notamment le mythe de Cthulhu – s'est trouvée « mise en monde » dans le jeu.

30 La métaphore spatiale est, selon Renée Bourassa, le procédé commun d'organisation des mondes fictionnels dans l'environnement numérique : « en simulant un monde à part entière par le biais d'une métaphore spatiale qui organise la navigation, l'interface met en œuvre la stratégie ludique du simulacre. Elle matérialise un monde fictionnel en "déguisant" la modulation informatique de la base de données sous-jacente » (Renée BOURASSA, *Les fictions hypermédiatiques. Mondes fictionnels et espaces ludiques*, Montréal, Le Quartanier, 2010, p. 148).

un joueur voit dans ce modèle de jouabilité un éthos ludique nouveau qui peut constituer une porte d'entrée sur l'œuvre originale.

Alors que les premières réactions au jeu de la part de ceux que la presse avait aimé à appeler les « experts », à l'instar de Teodolinda Barolini, professeure de littérature italienne à l'université de Columbia, faisaient état d'un jeu qui n'avait rien à voir avec le texte d'origine, certains s'en sont emparés dans le cadre d'un cours proposant la lecture de la *Divine Comédie*. Dans une brève interview dans le journal *Entertainment Weekly*, Teodolinda Barolini a en effet expliqué que si le jeu l'avait intéressée au début, elle a fini par s'en détourner en constatant les écarts avec le poème :

De toutes les choses qui sont troublantes, la sexualisation et l'infantilisation de Béatrice sont les pires. Béatrice est une jeune fille morte et qui désormais agit pour le divin. Elle ne doit pas être sauvée par lui, c'est elle qui le *sauve*. C'est là toute sa raison d'être ! Ici, elle est devenue la demoiselle en détresse habituelle. Elle est cette sorte de poupée Barbie bizarrement corrompue. Aussi, Dante n'a rien à voir avec les croisades. Ils ont complètement inventé ce cadre. C'est complètement nul³¹.

Elle met en avant ici sans doute les deux gros écarts qui ont été opérés pour faire correspondre l'éthos ludique propre à la *Divine Comédie* à une jouabilité correspondant au *beat'em up*. La première est la transformation de Dante en croisé, une conséquence de la nécessité pour les développeurs de trouver un contexte militarisé pour inscrire la *Commedia* dans le cadre du *beat'em up*. La deuxième est la transformation de Béatrice en une « demoiselle en détresse ». En effet, après avoir été tuée, Béatrice devient l'amante forcée de Lucifer, et même la reine des Enfers, ce qui place le personnage quelque part entre Eurydice et Perséphone³². Mais la différence avec la figure classique de la demoiselle en détresse dans les fictions vidéoludiques, à l'image de la princesse Peach dans *Super Mario Bros.*³³ ou de la princesse Zelda dans *The Legend of Zelda*³⁴, la différence avec ces figures habituelles à sauver des griffes d'un boss

31 Teodolinda BAROLINI, « An ivy league professor weights in *Dante's Inferno* », *Entertainment Weekly*, 26 février 2010 (nous traduisons). En ligne : <https://research.bowdoin.edu/dante-today/consumer-goods/prof-teodolinda-barolini-on-eas-dantes-interno-videogame/?hilite=%27teodolinda%27%2C%27barolini%27> (consulté le 2 décembre 2019).

32 C'est à se demander pourquoi les développeurs n'ont pas décidé de faire un jeu à propos d'Orphée et Eurydice. Sans doute l'univers qu'une telle adaptation impliquait était-il trop proche d'un *God of War*.

33 Nintendo, *Super Mario Bros.*, Nintendo, 1985.

34 Nintendo, *The Legend of Zelda*, Nintendo, 1987.

final (Bowser pour l'une, Ganon pour l'autre) réside dans le fait que Béatrice rencontre Dante juste avant le combat final et se fait « absoudre » par ce dernier qui reconnaît ses fautes³⁵. Ce sera ensuite lui qui sera sauvé par Béatrice, laquelle lui permettra d'échapper à l'emprise de Lucifer et de se diriger vers le Purgatoire. Pour autant, toute la structure du jeu reprend le schéma classique de la princesse à sauver des griffes du monstre, et un coup de théâtre comme celui qui est décrit ci-dessus n'y changera rien.

Mais ce qu'on oublie, c'est que si ces éléments participent au contresens qui transparaît dans le jeu de *Visceral Games*, il s'agit pour autant de conventions ludiques auxquelles le joueur est habitué et qu'une lecture avertie peut déconstruire par une comparaison avec le texte. C'est ainsi que procède Brandon Essary dans un cours qu'il a mis en place à l'université d'Elon en Caroline du Nord. L'idée est de faire connaître la *Divine Comédie* à une classe de non-spécialistes en proposant un va-et-vient entre le texte et le jeu, et en invitant les étudiants à pointer les différences et les points de contact :

Nombreux sont les critiques qui ignorent (ou qui ne voient pas, parce qu'ils n'ont pas vraiment joué au jeu) les innombrables connexions entre *Dante's Inferno* et le poème. Ils ne prennent pas en compte la riche interaction – et même l'intertextualité – entre le poème et le jeu. Ce faisant, l'opportunité d'enseigner Dante à une nouvelle génération est ratée. Cet enseignement devrait être fait en tirant parti à la fois des exactitudes et des inexactitudes, ainsi que des moments d'apprentissage par le divertissement³⁶.

On peut se demander s'il est nécessaire de passer par un jeu vidéo pour « enseigner Dante » à des étudiants. Toutefois, comme le jeu vidéo est une occupation qui concerne une majorité d'entre eux (du moins aux États-Unis, selon les sondages avancés par Brandon Essary), il n'est pas absurde de partir de structures narratives, discursives et représentationnelles auxquelles ils sont déjà rompus. Par ailleurs, chaque élément du jeu est mis à distance et étudié selon différents angles, notamment par celui des études de genre qui permettent d'interroger le traitement de Béatrice.

35 Comme tout au long de l'aventure, Dante peut absoudre des ombres de damnés grâce à la « Sainte-Croix » qui appartenait à Béatrice. Lorsqu'il présente cet objet à celle-ci, elle reçoit la lumière divine et retourne au Paradis.

36 BRANDON ESSARY, « From poem to PlayStation 3: teaching Dante with video games », in Christopher KLEINHENZ, Kristina OLSON (ed.), *Approaches to Teaching Dante*, New York, MLA, à paraître, p. 296 (nous traduisons).

Le joueur averti, qui connaît les conventions vidéoludiques, ne perçoit donc pas *Dante's Inferno* comme une parodie. Mais, bien que de manière (très) déformée, il est au contact avec le poème, ou plus exactement avec l'univers fictionnel qui est porté par la *Divine Comédie*. Une lecture comparée telle que la propose Brandon Essary permet à ce type de récepteur d'aborder le texte d'origine plus facilement.

Peut-on encore, dans ce cas, parler de parodie ? Une parodie suppose du récepteur une connaissance de l'hypotexte, qu'il puisse découvrir, déformé, dans l'hypertexte. C'est l'écart entre les deux qui produit un effet comique, en vertu de l'« avvertimento del contrario » proposé par Pirandello³⁷. Dans le cas du joueur averti, il est plus susceptible d'avoir comme hypotexte *God of War* que la *Divine Comédie*, ce qui change du tout au tout sa lecture hypertextuelle de l'œuvre. On peut sans doute parler dans ce cas de variation, de réécriture, en tout cas d'un rapport d'intertextualité avec le jeu de Santa Monica Studio, mais certainement pas de parodie.

Conclusion

La première chose qui ressort de cette étude, c'est le carrefour hypermédiatique que représente *Dante's Inferno*. Se voulant une adaptation du *poema sacro*, le jeu de Visceral Games est aussi une nouvelle proposition de *beat'em up* fortement inspirée de *God of War*³⁸, ce qui complique les choses quant à sa qualification de parodie. En effet, pour un lecteur de la *Divine Comédie*, le fait de voir Dante transformé en chevalier des croisades parti en Enfer tuer tout ce qui bouge pour sauver une Béatrice en détresse des griffes de Lucifer n'incite pas à lire *Dante's Inferno* autrement que comme une parodie, ou plutôt comme un affront au texte-source.

Une parodie peut-elle être vécue comme un affront ? Si l'on prend le sens de la parodie comme d'une mauvaise œuvre qui tente d'en imiter une autre, l'effet produit sur le récepteur averti (celui qui connaît l'œuvre-source) peut être

37 « Vedo una vecchia signora, coi capelli ritinti, tutti unti non si sa di quale orribile manteca, e poi tutta goffamente imbellettata e parata d'abiti giovanili. Mi metto a ridere. Avverto che quella vecchia signora è il contrario di ciò che una vecchia rispettabile signora dovrebbe essere. » (Luigi PIRANDELLO, *L'umorismo* [1908], Milan, Mondadori, 1986, p. 119)

38 Si bien que la presse et les joueurs n'hésitent pas à le qualifier de « *GoW-like* », soit un jeu qui reprend les mécaniques ludiques de *God of War* en changeant l'univers fictionnel rattaché. Cette formulation est courante dans le discours sur le jeu vidéo : les *Doom-like* étaient les premiers jeux de tir en vue subjective qui s'inspiraient de *Doom*, les *Zelda-like* sont des jeux d'aventure qui tendent à reprendre la structure de *The Legend of Zelda*, etc.

négatif. Mais comme la parodie est à la fois un détournement et un hommage, il est difficile pour le récepteur qui perçoit l'hommage et le détournement de vivre cette parodie comme un affront. Encore faudrait-il que la parodie en question se signale elle-même comme parodie : faudrait-il alors parler d'un « éthos parodique » comme on parle d'un « éthos ludique », c'est-à-dire l'ensemble des stratégies de métacommunication permettant de signifier au récepteur : « ceci est une parodie » ? Dans ce cas, de quoi serait fait l'éthos parodique ? D'humour, de références précises, d'ironie savante ? La connaissance avancée de l'œuvre-source et, plus encore, la mise en évidence de cette connaissance avancée signifieraient au récepteur que l'œuvre-source est non seulement connue mais aussi respectée et que, par conséquent, les détournements et les caricatures qui ponctuent le discours parodique sont volontaires et bienveillants. Dans ce cas, considérant la lecture superficielle qu'a faite Visceral Games de l'œuvre de Dante, on peut comprendre pourquoi ce jeu peut être reçu comme un affront plus que comme une parodie par un lecteur averti du *poema sacro*.

Mais un joueur au fait des différents genres vidéoludiques verra ces transformations comme autant de conventions ludiques à dépasser pour accéder au discours narratif et à l'univers fictionnel déployé par le jeu. Dès lors, il convient de voir *Dante's Inferno* comme le résultat d'une « ludoformation » du matériau fictionnel sous-jacent au poème de Dante. De plus, la proximité textuelle et structurelle entre le jeu et le texte littéraire est telle qu'une lecture comparée des deux est possible. Ainsi, le jeu peut permettre une découverte de la *Divine Comédie*, notamment dans le cadre d'un enseignement.

Reste à savoir si la découverte du texte par le biais du jeu vidéo peut, en retour, inviter le joueur à une lecture parodique. La mise à distance et la déconstruction des écarts irrévérencieux évidents avec le texte source, du fait des conventions propres au genre du *beat'em up* et à une partie des jeux vidéo, suffisent-elles pour voir dans le jeu de Visceral Games une simple adaptation du texte ? Ce qui est certain, c'est qu'il s'agit là d'une adaptation de la *Divine Comédie* dans un genre spécifique. Nul doute que d'autres solutions sont possibles pour retranscrire le poème dans le cadre du *medium* vidéoludique. En témoignent des jeux comme *Limbo* ou *Hellblade: Senua's Sacrifice* qui, sans proposer une adaptation stricte et explicite du poème, en intègrent des éléments fictionnels, chacun selon le gameplay et le ton du jeu. Dans cette optique, une étude comparative des réceptions de Dante dans le jeu vidéo gagnerait à être poursuivie.