



Représenter l'irreprésentable : l'adaptation vidéoludique de l'oeuvre d'H.P. Lovecraft confrontée à la question de la figurabilité

Guillaume Baychelier

► To cite this version:

Guillaume Baychelier. Représenter l'irreprésentable : l'adaptation vidéoludique de l'oeuvre d'H.P. Lovecraft confrontée à la question de la figurabilité. *Litteraria Copernicana*, 2021, 10.12775/LC.2021.041 . hal-03509730

HAL Id: hal-03509730

<https://hal.science/hal-03509730>

Submitted on 4 Jan 2022

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.

Guillaume Baychelier*

Représenter l'irreprésentable : l'adaptation vidéoludique de l'œuvre d'H.P. Lovecraft confrontée à la question de la figurabilité

DOI: <http://dx.doi.org/10.12775/LC.2021.041>

Résumé : Cette étude s'arrête sur les adaptations de l'œuvre d'Howard Philip Lovecraft en jeu vidéo et la difficulté de sa retranscription par l'image. Après une analyse rapide d'un corpus de jeux vidéo empruntant à Lovecraft, ce texte procède plus en détail à l'analyse des jeux *Call of Cthulhu* (Cyanide 2018) et *The Sinking City* (Frogwares 2019) afin de cerner les procédés qui y sont employés pour mettre en image les enjeux propres à son œuvre. Sont dégagés les modes de mise en image et les jeux plastiques destinés à rendre possible la survenue du paradoxe de la visibilité de l'indicible s'imposant nécessairement à toute transcription par l'image des créations d'H. P. Lovecraft. Après le constat des lacunes inhérentes aux méthodes choisies, celles-ci sont ensuite confrontées à des courants picturaux cités directement par l'auteur. Ainsi, le cubisme et le futurisme, à travers les dimensions formelles et conceptuelles qui structurent ces courants, permettent d'envisager la possibilité d'adopter un rapport à la représentation à même de se placer à la lisière entre le représentable et l'irreprésentable, pour résoudre, peut-être, la question de la figuration de ce qui ne peut être montré.

Mots clefs : Lovecraft, jeu vidéo, horreur, figuration, représentation

* Chercheur associé à l'Université Bordeaux Montaigne (CLARE), Docteur en Art, agrégé d'arts plastiques et artiste vidéaste. Sa thèse à l'Univ. Paris 1 Panthéon-Sorbonne est consacrée aux « dispositifs de contrainte: iconologie interartiale et vidéoludique des corps monstrueux ».

E-mail: baychelier@orange.fr | ORCID : 0000-0002-9807-3368.

Representing the Unrepresentable: The Videogame Adaptation of H.P. Lovecraft's Work Confronts the Question of Figurability

Abstract: This study focuses on the adaptations of Howard Philip Lovecraft's work in video games and the difficulty of representing it through images. After a quick analysis of a corpus of video games borrowing from Lovecraft, this text engages in more detail in the analysis of the games *Call of Cthulhu* (Cyanide 2018) and *The Sinking City* (Frogwares 2019) in order to identify the devices used to adapt visually the issues specific to his work. The visualization modes and the plastic games intended to make possible the paradox of the visibility of the unspeakable necessarily imposed on any transcription by the image of the creations of H. P. Lovecraft are identified. The failures inherent in the chosen methods are identified and confronted with the pictorial currents directly cited by the author. Thus, cubism and futurism, through the formal and conceptual dimensions that structure these currents, allow us to consider the possibility of adopting a relationship to representation that can be placed on the border between the representable and the unrepresentable, in order to resolve, perhaps, the question of the figuration of what cannot be shown.

Keywords: Lovecraft, videogame, horror, figuration, representation

L'histoire du média jeu vidéo est jalonnée de productions inspirées par l'œuvre d'Howard Phillips Lovecraft. Néanmoins, si l'horreur en jeu vidéo a su profiter d'évolutions technologiques successives pour donner vie à une iconographie monstrueuse toujours plus terrible, le panthéon noir de Lovecraft semble, en raison de sa singularité et de son caractère incontestable, échapper à toute forme pertinente de représentation malgré ces avancées. Partant de ce constat, cette étude propose d'analyser les procédés iconographiques et plastiques mis en place dans *Call of Cthulhu* (Cyanide 2018) et *The Sinking City* (Frogwares 2019), deux jeux revendiquant leur filiation lovecraftienne, afin d'en mesurer l'efficacité. De là, nous confronterons les modes de mise en image développés par ce corpus à ceux propres aux courants picturaux cités par Lovecraft dans *L'Appel de Cthulhu* (1928), à savoir le cubisme et le futurisme. Nous nous demanderons ensuite si ce détour par les arts plastiques ne signale pas la perspective de l'adoption d'un rapport à la représentation et au réel à même de se placer à la lisière entre le représentable et l'irreprésentable, pendant formel de l'ineffable lovecraftien, dont la force littéraire constitue un écueil majeur du point de vue de sa transcription par l'image. Enfin, à l'aune de cette réflexion, nous envisagerons la possibilité de l'avènement d'une économie horrifique du visible conduite par un mode de production de l'image dont le ressort serait la déconstruction du réel.

Une image qui échappe à l'image

Affirmer que la mise en image de la littérature d'H.P. Lovecraft est une gageure n'est pas une grande prise de risque. L'Horreur cosmique qu'il dépeint échappe à toute entreprise de capture par la forme, par le trait. L'intensité des récits de Lovecraft tient en grande partie aux moments de débordement sublime, relatifs à la présence de forces incontronquables. Lovecraft tisse une horreur qui repose « à la fois sur l'affirmation d'une inadéquation du langage à exprimer l'innommable et sur une prolifération descriptive qui, procédant par analogie, tend à circonscrire précisément l'objet » (Menegaldo 2002 : 8). Ce jeu sur les signes témoigne du paradoxe actif dans son œuvre où la surcharge de signifiants tend à oblitérer toute possibilité de compréhension de ce qui est donné à voir, à lire. En outre, ce trop-plein donne corps à une réalité liminaire dont la puissance d'évocation est de toujours se placer à la frontière du perceptible. La question de la figurabilité est centrale dans l'œuvre de Lovecraft : l'enjeu en est la retranscription par l'image de l'expérience sensible qu'induit la confrontation à des forces ineffables.



Extrait du jeu *Call of Cthulhu*
Avec l'aimable autorisation du studio Cyanide

Partant de ce constat, il est aisé d'imaginer la difficulté des artistes à mettre en image ses créations. De fait, « [l]a lecture de ses descriptions stimule un premier temps, décourage ensuite toute tentative d'adaptation visuelle (picturale et cinématographique) » (Houellebecq 1999 : 76). Pourtant, une iconographie tentaculaire et ichthyenne s'est imposée *via* la production de couvertures de livres, de bandes dessinées, d'illustrations de jeux de rôle¹, etc. Ces représentations, centrées sur la figure de Cthulhu, ne se saisissent

¹ Citons, bien évidemment, le jeu de rôle *Call of Cthulhu* et ses nombreuses variations éditées par Chaosium depuis 1982.

que de la part la plus immédiate des descriptions présentes dans les nouvelles. Ainsi sont convoqués des motifs figuratifs, certes inquiétants, mais dont le trait peut venir à bout. Le portrait qui est fait de Cthulhu dans *L'Appel de Cthulhu* (Lovecraft 2015 : 33), par le biais d'une *ekphrasis*, investit le terrain d'un monstrueux composite qui, par ailleurs, joue sur la confusion de règne, au sens établi par Gilbert Lascault (Lascault 2004). En outre, Cthulhu, affublé d'une masse tentaculaire en guise de visage, ressortit au registre des « bestioles sans qualités », ces images de créatures grouillantes, « pures additions de segments dépourvues d'articulations » qui appartiennent au « hors champ de l'anatomie » exclues du champ de la représentation classique (Falguière 2005 : 213). Par sa conformation, cette figure convoque le dégoût de la vermine, organique et intolérable. Pour autant, il appert que la limitation de ce motif monstrueux à une représentation jouant sur l'étrangeté et le dégoût ne permet pas de rendre avec justesse sa démesure affective et exprime difficilement le franchissement catégoriel qui est un ressort premier chez Lovecraft. L'horreur lovecraftienne pensée par le motif procède d'une condensation qui trahit son innocuité. Certes, Cthulhu est désarmé, ne serait-ce que partiellement, en raison de cette réduction. Mais il n'en reste pas moins présent dans un nombre incalculable de représentations, investissant tous les médias, dont le jeu vidéo.

Afin de prendre la mesure de l'ampleur de cette conquête de l'imaginaire vidéoludique par l'engence monstrueuse de Lovecraft, il nous faut observer de plus près l'horreur vidéoludique convoquant les Grands Anciens.

Jouer avec Lovecraft

Cthulhu et ses avatars ont fait florès dans le paysage vidéoludique (Krzywinska 2009 : 278). Sans prétention à l'exhaustivité, citons des jeux relevant du champ de l'horreur ludique, comme *Alone in the Dark* (Infogrames, 1992), *Call of Cthulhu: Shadow of the Comet* (Infogrames, 1993), *Prisoner of Ice* (Chaosium, 1995), *Necronomicon: The Dawning of Darkness* (Wanadoo Édition, 2000), *Eternal Darkness: Sanity's Requiem* (Silicon Knights, 2002), *Call of Cthulhu : Dark Corner of the Earth* (Headfirst production, 2005) ou encore *Conarium* (Zoetrope Interactive, 2017), *Cultist Simulator* (Weather Factory, 2018), *Moons of Madness* (Rock Pocket Games, 2019), *Call of the Sea* (Out of the Blue, 2020) et *The Shore* (Ares Dragonis, 2021). La liste est encore longue. Qu'ils s'appuient directement ou discrètement sur la mythologie lovecraftienne, ces jeux opèrent des rapprochements permettant de s'inscrire dans une filiation à laquelle un public amateur d'épouvante ne peut que souscrire. À travers Lovecraft, et bien souvent *via* la relecture très propice à l'adaptation ludique qu'en offre August Derleth² (Gomez Gurpegui 2021 : 219), c'est la figure d'une horreur moderne qui est invoquée, une dimension cosmique éloignant des poncifs gothiques. Au sein des créations vidéoludiques horribles, les évocations lovecraftiennes évoluent en parallèle des propositions ésotériques ou psychologiques, des fictions zombies

² Une relecture qui viendra insuffler aux récits de Lovecraft une action très *pulp* et qui fera des protagonistes de véritables opposants aux créatures légendaires, prêts à en découdre malgré la puissance de celles-ci.

et autres fictions biologiques³. Ainsi, un axe singulier de l'horreur en jeu vidéo se dégage à travers des productions pouvant adopter des aspects ludiques très distincts : aventure, enquête ou même action — avec une intensité dépassant ce que les textes de Lovecraft laissent percevoir. La teneur des récits de Lovecraft peut se trouver altérée afin de se couler dans une catégorie ludique ou une autre, l'action pouvant supplanter le suspense, l'évidence et l'immédiateté se substituant à l'allusion. Néanmoins, l'intention affichée de ces jeux est de provoquer le surgissement d'affects puissants, angoisse et dégoût, peur ingouvernable dont la source est une iconographie aberrante (espaces, architectures et bestiaire). À cela s'ajoute la tension provoquée par l'évocation des mystères cachés dans les profondeurs du ciel, bien évidemment.

À ce titre, deux productions se distinguent en raison de leur ambition et leur volonté de rendre hommage à l'univers de Lovecraft. Il s'agit de *Call of Cthulhu*, conçu par le studio français Cyanide et publié par l'éditeur Focus Home Interactive en 2018 et de *The Sinking City* par le studio ukrainien Frogwares, initialement édité par Bigben Interactive en 2019. Ces deux créations tentent de retranscrire la force d'épouvante des œuvres de Lovecraft. Pour ce faire, elles développent des bestiaires ressortissants à un « tout autre » (Baudin 1976 : 10) incontestable, une altérité qui est essentiellement négativité.



Extrait du jeu *The Sinking City*
Avec l'aimable autorisation du studio Frogwares

Afin d'aller plus avant dans notre analyse, il nous faut à présent saisir les traits premiers de ces deux productions convoquant l'œuvre de Lovecraft, et observer comment, au-delà de leurs scénarii, ces jeux vidéo tentent de donner chair à cet univers littéraire.

³ C'est-à-dire tout récit (bien souvent horrifique ou catastrophique) impliquant le champ des biotechnologies comme ressort de son intrigue.

Call of Cthulhu et *The Sinking City* : s'aventurer dans l'horreur cosmique

Call of Cthulhu et *The Sinking City*⁴ partagent un terrain commun : emprunts au jeu d'enquête, d'aventure horrifique et au jeu de rôle. Cependant, la spatialité des deux titres diffère et, par là, l'accès au monde du jeu et à l'univers fictionnel. *CoC* propose un espace de jeu insulaire (l'île de Darkwater) contenant des espaces relativement resserrés permettant de se focaliser sur la résolution d'énigmes et la possibilité de dérouler l'écheveau de la trame scénaristique. À l'inverse, *TSC* déploie tout un espace urbain divisé en sept districts (Oakmont) à explorer en fonction de leur accessibilité (modulée par le niveau de l'eau envahissant la ville et la présence de monstres). La structure du jeu offre un terrain propice aux rencontres monstrueuses et aux aléas, au gré d'une errance accentuée par la rareté des indices disponibles quant aux objectifs à suivre.



Extrait du jeu *The Sinking City*

Avec l'aimable autorisation du studio Frogwares

Chacun de ces jeux propose une relecture des œuvres d'H.P. Lovecraft. Si *CoC* fait évidemment écho à *L'Appel de Cthulhu*, il emprunte à tout le mythe de Cthulhu pour nourrir son scénario et, plus largement, son atmosphère. Une même volonté d'hommage et d'appropriation anime *TSC* et l'influence de *L'Abomination de Dunwich* (1929) y est palpable. Les deux jeux suivent un canon lovecraftien faisant des rêves et des hallucinations des moteurs puissants de l'imaginaire à même de structurer leurs

⁴ Nous emploierons les acronymes *CoC* pour *Call of Cthulhu* et *TSC* pour *The Sinking City*.

intrigues. *CoC* recoupe l'idée développée dans la nouvelle du même nom, d'un artiste en proie à des visions terrifiantes (Henry Wilcox est remplacé par la peintre Sarah Hawkins). Le personnage principal du jeu, Edward Pierce, amené à enquêter sur la disparition d'Hawkins, sera lui-même confronté à ces manifestations monstrueuses pour finalement être le témoin du réveil de forces tutélaires. *TSC* propose une trajectoire relativement semblable, mais plus éclatée étant donné la structure géographique ouverte du terrain de jeu. Le rêve est employé ici comme vecteur capable de conduire le personnage principal, Charles Reed, vers d'autres dimensions. Par les songes, il entre en contact avec les Grands Anciens qu'un culte dément essaie d'éveiller au cœur de l'océan. Au-delà de la reprise de thématiques, d'éléments narratifs ou descriptifs propres aux écrits de Lovecraft, ces deux jeux vidéo se voient confrontés à la délicate tâche de mettre en image leur propos qui n'ont de cesse de désigner les motifs qu'ils tissent comme incontestables, irréguliers, indicibles.



Extrait du jeu *Call of Cthulhu*
Avec l'aimable permission du studio Cyanide

Domaine particulièrement propice à l'exploration de la plasticité de l'image et au jeu sur la figuration, l'horreur vidéoludique a épousé les avancées successives qui ont structuré le média jeu vidéo au fil des décennies. S'appuyant sur des technologies informatiques permettant de créer des images toujours plus fines et détaillées, la force de saisissement des représentations offertes par ces jeux s'est vue régulièrement décuplée (Donovan 2010 : 274). Sans faire montre de prouesses techniques, les deux jeux de notre corpus profitent néanmoins de technologies qui leur permettent la modélisation précise d'objets, de personnages et de décors. Ainsi, les développeurs de Frogwares apportent un soin tout particulier à l'apparence simiesque ou reptilienne des habitants d'Oakmont. De même, *CoC* offre une galerie de personnages aux mines patibulaires et des monstres dont la conformation touche au terrible (à l'instar de la créature s'extrayant d'une toile dans la collection de Charles Sanders). Le bestiaire de *TSC* revêt également un aspect dégoûtant

prononcé (conformations anormales, chairs à vif, hybridité, etc.), ressort essentiel de l'expérience ludique horrifique (Baychelier 2014). Par ailleurs, par le jeu de textures et d'éclairages riches ou de particules emplissant l'image, les deux jeux développent des ambiances poisseuses que l'on imagine pestilentielles et néfastes. Fidèles aux descriptions de Lovecraft, les images de *CoC* baignent dans un bain vert profond, plus émeraude que glauque. *TSC* opte pour un bleu abyssal, des verts et des bruns froids⁵. Bien que cette approche coloriste soit habituelle dans la création vidéoludique, elle est ici un premier pas vers un travail de l'image dont l'objectif, au-delà de questionnements strictement formalistes, est de permettre de retranscrire la dimension hallucinée de l'œuvre de Lovecraft.

À travers l'analyse des procédés de figuration employés dans ces jeux, nous allons à présent faire le constat de leur efficacité ou de leur inefficacité à reconduire, par l'image, l'expérience d'une horreur sidérée.

Images hallucinées : la plasticité de l'image comme moteur de la peur

Ces jeux diffèrent quant au mode de visualisation qu'ils emploient, en vue subjective pour *Call of Cthulhu* et en vue à la troisième personne⁶ pour *TSC*. Ils partagent néanmoins l'adoption de régimes de vision altérés dépassant, de loin, la simple recherche d'esthétisme ou d'identité visuelle. À la manière des jeux horrifiques développés par le studio polonais Bloober Team, et tout particulièrement *Layers of Fear* (2016), ces jeux soumettent le joueur par intermittence au régime de l'hallucination — en l'occurrence, l'hallucination non pathologique ressortissant à un « phénomène onirique ayant pénétré dans la vie éveillée » (Winnicott 1975 : 65–66). Cette modalité de perception visuelle (et auditive⁷) participe à un effritement du réel qui est efficace dans le cadre d'une expérience ludique horrifique. Elle permet de procurer une impression complexe de désorientation et, ce faisant, de signifier l'impossibilité à contrôler l'environnement de jeu. Cette absence de maîtrise est consubstantielle à l'expression de la peur dans les jeux vidéo d'horreur (Perron 2016 : 119–120). Ce procédé s'amplifie ici et altère jusqu'à la perception de l'image des jeux.

Parmi les perturbations les plus notables, *CoC* utilise la thématique de la peinture pour faire des toiles représentées des surfaces labiles, promptes à devenir instables, convoquant l'idée d'un regard en constante dilution. En témoigne, encore une fois, la séquence de l'apparition du monstre dans la collection de Sanders à travers une toile dont l'aspect

⁵ Il est intéressant de noter la place que prend la couleur dans l'œuvre de Lovecraft, sa capacité à dérouter, à troubler le réel — des pierres verdâtres évoquées dans *L'Appel de Cthulhu* à la teinte cosmique de *La Couleur tombée du ciel* (1927).

⁶ C'est-à-dire présentant le personnage-joueur à l'image, la « caméra virtuelle » étant placée dans le dos du personnage (Krichane 2018 : 241).

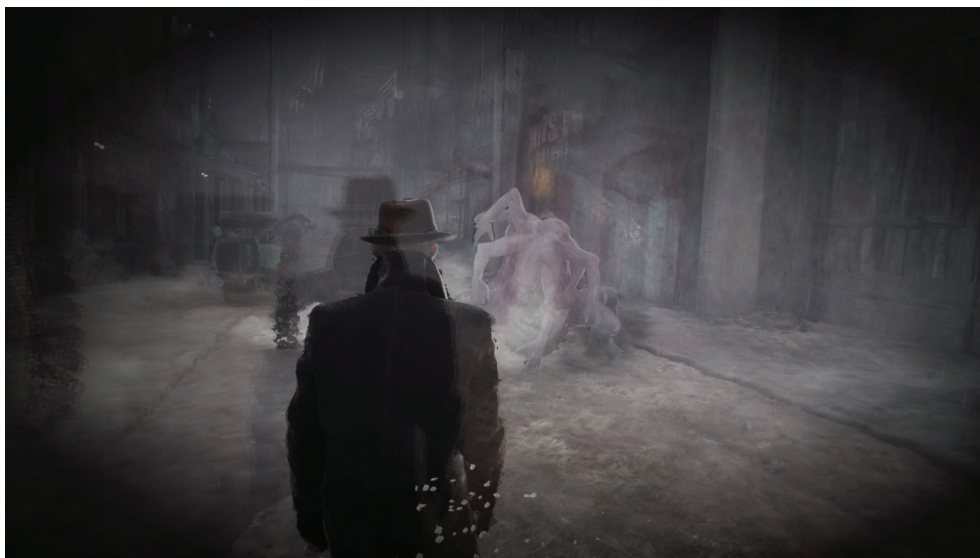
⁷ Cet aspect est le plus souvent rendu sensible par le travail du *sound design* qui revêt une très grande importance dans les jeux horrifiques : échos, sifflements, latences, distorsions, inversions, décalage entre images et son, etc., sont autant de modulations sonores qui permettent d'amplifier la confusion des joueurs et des joueuses.

brossé évoque l'œuvre peinte de Francis Bacon et tend à dissoudre la réalité iconique de la représentation. D'autres passages sont l'occasion de jouer de saturations colorées et de déformations afin de signifier un effondrement du perçu relatif à la perte de raison du personnage (par exemple, la captivité au commissariat ou le passage dans la clinique). Figures en suspension, apparitions spectrales et confusion entre les éléments (air et eau), surgissement de textes cryptiques sont également présents. L'invisible se rappelle à nous par tous les moyens. Le point d'orgue de ces phénomènes d'apparition est, dans *CoC*, l'avènement majestueux de Cthulhu déchirant un ciel étoilé démesuré, évoquant les figures combinées du *Colosse* et du *Géant* de Francisco de Goya⁸, convoquant une impression sublime saisissante — au sens du sublime pour Schiller, c'est-à-dire « en tant que [son] idée entraîne celle d'un danger dont notre force physique ne se sent pas capable de triompher » (Schiller 2005 : 40).

Manifestation la plus notable, *TSC* recourt à un brouillage de l'image éprouvant sa plasticité, à la manière d'*Amnesia: The Dark Descent* ou de *Soma* (Frictional Games, 2017). Ainsi, à chaque confrontation avec des antagonistes monstrueux, ces jeux empêchent de percevoir l'espace environnant, induisant une crainte des rencontres, faisant de chaque embranchement dans l'espace dédaléen modélisé, un moment de tension. Ce ressort est particulièrement opérant, car il trouble notre relation à l'espace de jeu (compliquant, *de facto*, toute possibilité de fuite) mais également notre perception du figuré : chaque motif monstrueux adopte alors des contours fluctuants ne permettant pas de saisir la portée de la menace qui nous apparaît. *TSC* emploie très régulièrement cette méthode en déployant tout un arsenal d'opérations plastiques dont l'efficace est liée à leur capacité à tantôt surgir, tantôt s'étirer dans le temps, évoquant une hystérèse visuelle dans laquelle chaque monstre se transforme en un pur phénomène : un phosphène, une trace lumineuse marquant la vue. L'image développe alors une viscosité, une adhérence comparable à un fondu enchaîné trop long troublant le parcours du regard. Dès lors, l'image n'est plus à percevoir uniquement dans sa profondeur simulée à travers sa « perspective mobile⁹ » (Maniglier 2010 : 66). Celle-ci est perturbée par une image plane, adhérent au cadre sans appartenir à la réalité spatiale présentée. La construction de l'image relève alors d'un feuilletage dimensionnel s'approchant des descriptions paradoxales de Lovecraft impliquant que ce qui ne peut être dit ne peut être montré. Dans ces passages liés à des rencontres néfastes ou à un bain prolongé dans l'obscurité, l'image du jeu se délite en s'emplissant de superpositions, d'imbrications, de mélanges colorés et formels auxquels s'ajoutent des aberrations chromatiques. Ce faisant, l'image devient presque pulsatile.

⁸ Francisco de Goya, *El Coloso*, 1808-1812. Huile sur toile, 116 x 105 cm; *El Gigante*, vers 1814-1818. Aquarelle, Gravure Hors-série, 28,5 x 21 cm.

⁹ Par analogie avec une image fixe ordonnée à un système perspectif à point de fuite unique, le déplacement de la « caméra virtuelle » est envisagé comme une succession de cadres remettant en jeu, à chaque variation, le positionnement du point de fuite et, ainsi, la structure de l'image.



Extrait du jeu *The Sinking City*
Avec l'aimable autorisation du studio Frogwares

À n'en pas douter, ces effets de perturbation de la perception sont efficaces pour transcrire le désordre intérieur qui affecte les personnages. Pour autant, ces modalités de mise en images semblent insuffisantes pour rendre sensible l'expérience de l'indicible. De fait, si l'image est troublée elle n'en reste pas moins lisible : descriptive et descriptible. La prolifération de signes dans l'image — qui évoque la stratégie de saturation du regard adoptée par Gou Tanabe dans ses interprétations en manga des grands textes de Lovecraft — ne permet pas un véritable effondrement du visible. Bien sûr, la question de la jouabilité du jeu et du maintien de sa « ludicité »¹⁰ est au cœur de cette problématique : sans image compréhensible, pas (ou peu) de possibilités d'activité de jeu (au sens de l'anglais *play*). Il semble légitime de se demander comment perturber radicalement les modalités d'appréciation de l'image sans la priver de sa fonction informationnelle liée à la pratique ludique.

Il nous reste donc à interroger les pistes laissées par Lovecraft lui-même afin d'envisager un système capable de nous mettre en présence d'une « atteinte portée à l'intégrité des objets, de leur cassure, de leur scission, ce qui rapproche de l'anéantissement de la figuration des objets dans l'art de la création » (Malévitch 2015 : 37). En somme, un système faisant rupture avec le réel en s'appuyant sur lui, à l'instar du matérialisme qui sous-tend l'œuvre d'H.P. Lovecraft.

¹⁰ C'est-à-dire sa capacité à inviter à l'adoption d'une posture ludique (Genvo 2013 : 19).

Simultanéisme et dissonances : le cubo-futurisme comme relation au réel

L'évocation d'œuvres (peintures, sculptures, etc.) ou de plasticiens est chose relativement courante dans les textes de Lovecraft¹¹. C'est ainsi qu'au détour de *L'Appel de Cthulhu*, Lovecraft parle des fantaisies « extravagantes » de la peinture cubiste et futuriste (Lovecraft 2015 : 20)¹². Ce rapprochement peut paraître curieux, mais il est pourtant très significatif. Contemporains de Lovecraft, Picasso, Braque, Balla, Severini ou encore Larionov sont symptomatiques d'un basculement, d'une nouvelle peinture qui n'est pas un art d'imitation, mais de création (Apollinaire 2018 : 44). Un art qui se saisit du réel pour le déconstruire en jouant d'un « simultanéisme » (Coen 2008 : 54) faisant de la sensation et de sa retranscription plastique *via* « dislocation », « démembrement des objets, éparpillement et fusion des détails », l'objet d'une peinture délivrée de sa fonction de transcription fidèle du réel. Malévitch, sur le futurisme, parle d'un jeu de dissonances provoquées par la rencontre d'une « multitude de moments temporels » (Malévitch 2015 : 40) créant une impression de chaos. Par ce démontage en règle du réel, les futuristes et les cubistes, « donne[nt] l'invisible qui s'agit et qui vit au-delà des épaisseurs », réalisant « la synthèse de *ce dont on se souvient* et de *ce que l'on voit* ». Ces propos de l'écrivain Filippo Marinetti¹³, fondateur du mouvement futuriste, paraissent adhérer parfaitement aux évocations lovecraftiennes. Mais au-delà d'une certaine familiarité poétique, ces propositions littéraires et picturales ont en commun de s'appuyer sur une perception ordinaire du réel pour en livrer les dimensions cachées, en manifester la part invisible et latente à travers sa décomposition et sa réinvention dynamique (à la manière du cubisme dans sa phase analytique). Comme le note Sophie Lavaud-Forest « l'œil du peintre cubiste est expulsé de sa position distante, extérieure, il s'approche et tourne autour des objets dans une démarche phénoménologique » (Lavaud-Forest 2009 : 57). Bien qu'ils ne partagent pas les mêmes enjeux, le cubo-futurisme relève d'un matérialisme qui est, par cet aspect, proche de celui, horrifique et antinaturel, qui habite l'œuvre de Lovecraft (Houellebecq 1999 : 53) — rapprochement d'autant plus sensible en raison de l'intérêt des futuristes pour la science et la technique. Il y a dans la description et l'appréhension du réel selon des modalités renouvelées, la volonté de montrer son envers : un monde de sensation à la temporalité élastique et insaisissable. Une dimension invisible qui nous accompagne (dans le cubo-futurisme) ou nous menace (pour Lovecraft). Ces deux démarches sont animées par le désir de figurer un monde par le biais d'un regard simultanéiste par lequel « les différents angles de vue des objets se confondent dans de nouveaux pentacles » (Schuh 2017 : 129).

Ce constat fait, tout un champ d'opérations plastiques s'ouvre à nous. Les procédés développés par ces plasticiens s'offrent comme autant d'approches permettant de se saisir du réel et d'amener sa retranscription proche d'un point de rupture d'avec la figuration. Néanmoins, l'« atteinte portée à l'intégrité des objets » ne va pas, pour ces artistes, jusqu'à

¹¹ L'auteur convoque au fil de ses écrits une liste relativement importante d'artistes à l'instar de G. Doré, A. Beardsley, J.H. Füssli, S. Rosa ou encore N. Roerich. (Lysøe 2017 : 75).

¹² Il s'agit de garder à l'esprit que Lovecraft réprouvait ces pratiques artistiques modernistes (Lysøe 2017 : 94).

¹³ Cité par Ester Coen (Coen 2008 : 54).

se départir de la figuration. Ils amènent la représentation à la lisère de l'iconique sans pour autant verser dans la logique purement visuelle de l'abstraction (Aumont 2011 : 219). Qu'il s'agisse du *Portrait d'Ambroise Vollard* dans lequel Picasso ne laisse émerger qu'un faciès décomposé en facettes imbriquées d'une large surface de gris éclatés, ou l'inquiétant *Autoportrait* de Severini¹⁴ dans lequel sa face semble se disloquer, à la fois pénétrée par son chapeau et ses lunettes, ces œuvres conservent un ancrage dans le réel, offrent une possibilité de lecture figurative, fragmentaire certes, mais renvoyant à sa matérialité. Ces images liminaires se situent à la frontière du réel, puisant en lui sans y être inféodées. Le constat fait de l'efficacité du travail plastique de l'image, demandons-nous si cette approche peut être transposée au médium vidéoludique.

Imaginer une horreur simultanéiste : donner forme à l'indicible

Tous les procédés plastiques relatifs au cubo-futurisme sont autant de possibilités de déroute du regard. Ils instituent la réorganisation d'une économie de regard qui est fondée par la compréhension hésitante d'un réel qui s'échappe et laisse voir sa part cachée. Le médium vidéoludique n'est certes pas le médium pictural. Il est bien moins immédiat d'assortir et d'organiser des figures numériques (et volumiques) que d'appliquer une touche de peinture sur une toile. La modélisation en 3D répond à des lois physiques et géométriques ne permettant pas toutes les « fantaisies ». Il n'en reste pas moins que de nombreux outils à disposition des développeurs permettent d'altérer l'image, de l'écarter de sa forme initiale pour la conduire vers un rendu plus optique qu'iconique, en témoignent les séquences hallucinatoires d'*Hellblade: Senua's Sacrifice* (Ninja Theory, 2018) jouant sur un éclatement de l'image en facettes capables d'ouvrir simultanément plusieurs horizons. Comme nous l'avons analysé, *CoC* et *TSC* nous donnent les premiers indices permettant de concevoir ce changement. En imaginant la possibilité d'utiliser de technologies adéquates (*shaders*, *filtres*, etc.) en exploitant la puissance des moteurs de jeu (*game engine*) pour autre chose que l'obtention d'une image hyperréaliste mimétique, il paraît envisageable que le médium vidéoludique soit à même de proposer une expérience horrifique faisant du simultanéisme cubo-futuriste un outil puissant permettant de donner corps à une horreur ressortissant véritablement à l'indicible, empruntant plus que des motifs à H.P. Lovecraft. Le caractère interactif de l'image vidéoludique, sa capacité à travailler l'image dans le temps au gré d'un flux partiellement maîtrisé par des joueurs devenus opérateurs, décuple l'intérêt d'un tel basculement. Formée au gré de manipulations sans lesquelles le jeu ne peut s'énoncer, l'image s'actualiserait pour s'approcher ou s'éloigner du réel, pour l'assembler ou le désassembler. Penser une iconographie monstrueuse dont la figurabilité serait le ressort horrifique premier, voilà un défi dont l'accomplissement pourrait permettre d'élargir le spectre de l'horreur vidéoludique et, peut-être plus largement, de l'horreur par l'image.

¹⁴ Pablo Picasso, *Portrait d'Ambroise Vollard*, 1909–1910. Huile sur toile; 93 x 66 cm; Gino Severini, *Autoritratto*, 1912–1913. Huile sur toile, 55 x 46 cm.

Bibliographie :

- Apollinaire, Guillaume 2018 [1913]. *Les Peintres cubistes*. Paris : Bartillat.
- Aumont, Jacques 2011. *L'Image*. Paris : Armand Colin.
- Baudin, Henri 1975. « Les Monstres dans la science fiction ». In : Jean Burgos (ed). *Circé, Cahiers de Recherche sur l'imaginaire, Le Monstre* (3). Paris : Éditions Lettres Modernes.
- Baychelier, Guillaume 2014. « Jeux vidéo horribles et artialisation des émotions extrêmes ». *Nouvelle Revue d'esthétique* 14 (Carole Talon-Hugon [ed]. « L'Artialisation des émotions ») : 81–92.
- Cohen, Ester 2008. « Simultanéité, simultanéisme, simultanisme ». In Didier Ottinger. *Le Futurisme à Paris, une avant-garde explosive*. Paris : Éditions du Centre Pompidou.
- Donovan, Tristan 2010. *Replay : The History of Video Games*, East Sussex : Yellow Ant.
- Falguières, Patricia 2005. « Espèces infimes, génération spontanée et pensée du type au XVI^e siècle ». In: Ernst Kris. *Le Style rustique*. Paris : Éditions Macula.
- Geno, Sébastien 2013. « Penser les évolutions des jeux vidéo au prisme des processus de ludicisation ». *Nouvelle Revue d'esthétique* 11 (Stello Bonhomme [&] Carole Talon-Hugo (ed). « *Esthétique des jeux vidéo* ») : 13–24.
- Gomez Gurpegui, Carlos 2021. *H. P. Lovecraft et le jeu vidéo*. Paris : Ynnis Éditions.
- Houellebecq, Michel 1999. *H.P. Lovecraft. Contre le monde, contre la vie*. Paris : Éditions J'ai lu.
- Krichane, Selim 2018. *La Caméra imaginaire*. Chêne-Bourg : Georg Éditeur.
- Krzywinska, Tanya 2009. « Reanimating H.P. Lovecraft: The Ludic Paradox of *Call of Cthulhu: Dark Corner of the Earth* ». In: Bernard Perron (ed). *Horror Video Games. Essays on the Fusion of Fear and Play*. Jefferson : Mc Farland & Company, Inc.
- Lascault, Gilbert 2004 [1976]. *Le Monstre dans l'art occidental. Un problème esthétique*. Paris: Klincksieck.
- Lavaud-Forest, Sophie 2009. « Perspectives numériques. Variabilités, interactions, univers distribués ». *Communications* 85 (Philippe Mesnard [ed]. « *L'homme a-t-il encore une perspective ?* ») : 55–64.
- Lovecraft, Howard P. 2015 [1928]. *L'Appel de Cthulhu*. Traduit par François Bon. Paris : Points.
- Lysøe, Éric 2017. « “The Strange and disturbing Asian paintings of Nichokas Roerich” Le referent pictural et ses fonctions dans *At The Mountains of Madness* ». In Christophe Gelly [&] Gilles Menegaldo (ed). *Lovecraft au prisme de l'image. Littérature, cinéma et arts graphiques*. Cadillon : Le visage Vert.
- Malévitch, Kazimir 2015 [1913–1930]. *Écrits, tome 1*. Paris : Éditions Allia.
- Menegaldo, Gilles 2002. « Avant-propos ». In Jean Marigny [&] Gilles Menegaldo (ed). *H.P. Lovecraft : Fantastique, mythe et modernité*. Paris : Éditions Dervy.
- Perron, Bernard 2016. *Silent Hill. Le Moteur de la terreur*. Paris : Éditions Questions Théoriques.
- 2018. *The World of Scary Videogames. A study in Videoludic Horror*. New-York : Bloomsbury.
- Schiller, Friedrich (von) 2005 [1793]. *Du Sublime*, La Rochelle : Sulliver.
- Schuh, Julien 2017. « L'image chez Lovecraft ». In Christophe Gelly [&] Gilles Menegaldo (ed). *Lovecraft au prisme de l'image. Littérature, cinéma et arts graphiques*. Cadillon : Le visage Vert.
- Winnicott, Donald W. 1975. *Jeu et réalité*. Paris : Gallimard.